UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

EDUCACIÓN BÁSICA

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025.

AUTORAS

PUGLLA CHICAIZA JESSICA VANESSA

YANEZ QUINATOA EVELYN ABIGAIL

TUTOR

DR. JORGE ANDRADE SANTAMARIA, PhD

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCION PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025.

AUTORAS

PUGLLA CHICAIZA JESSICA VANESSA

YANEZ QUINATOA EVELYN ABIGAIL

TUTOR

DR. JORGE ANDRADE SANTAMARIA, PhD

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2025

I. DEDICATORIA

A Dios, a la Virgen de El Cisne y al Divino Niñito Jesús, por haber iluminado cada paso en mi camino académico y personal. Su guía espiritual, protección y fortaleza que me han brindado ha sido fundamental para llegar a este momento importante de mi vida.

A mi padre Ángel Eriberto Puglla y a mi madre María Lucila Chicaiza, por su amor incondicional, sus sacrificios y la constante fe depositada en mí. Esta meta lleva impresa la huella de su dedicación y enseñanzas que han impartido a lo largo de mi vida.

A mis hermanos y hermanas, Sandra, Doris, Ángel y Giovanny, por ser las personas más fuertes que he conocido y mi ejemplo a seguir, quienes son los pilares más significativos en mi formación personal y profesional. Con su cariño, humor y presencia me brindaron el impulso a aspirar mi propia realización profesional.

A mis sobrinos, sobrina, cuñadas y cuñado, que con su presencia y cariño han sido de apoyo para mi trayectoria académica.

A mi compañera de tesis, Evelyn, por compartir este proyecto y su amistad incondicional, su cariño y perseverancia ha sido la fortaleza para llegar juntas a cumplir esta meta.

A mis amigas y amigos, Nathaly, Jennyffer, Sebastian y Damian, compañeros de risas que con su comprensión y afecto que me alentaron a continuar cada día de nuestra formación profesional.

A la memoria de Miguel, por impulsarme a buscar nuevas oportunidades lejos de casa. Su fe en mis capacidades despertó en mí el valor para continuar con mi carrera profesional.

Y a Martin, quien ha sido el sol en momentos difíciles de mi vida. Gracias por compartir risas.

Jessica Vanessa

Dedico esta investigación a Dios y a la Virgen, por ser mi guía, mi fortaleza en los momentos difíciles, para lograr mis metas.

A mis padres María Quinatoa y Ángel Yánez que, con su amor, cariño incondicional, sacrificio y enseñanzas han sido el pilar fundamental para cada uno de mis logros.

A mis hermanos por su apoyo incondicional y la motivación que me han brindado en este proceso a cumplir.

De manera muy especial, a mi hijo Matías quien es la razón de mi esfuerzo diario e inspiración que me ha impulsado para alcanzar mis metas, su amor ha sido el motor que permitió a no rendirme.

A mi compañera de tesis, Jessica, por su responsabilidad y el apoyo constante durante todo este proceso, su esfuerzo y dedicación fueron fundamentales para alcanzar este logro juntas.

Y a Santiago, quien en tan poco tiempo me ha acompañado en este proceso y ha sido una fuente de fortaleza, impulsándome a no rendirme y a seguir adelante en este logro.

De igual forma a mi tío y abuelita que se encuentran en el cielo, personas que compartieron una parte de mi proceso y me dejaron enseñanzas y esa fortaleza que hoy me acompaña.

Evelyn Abigail

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios y la Virgen, por ser nuestra guía, fortaleza en el transcurso de este camino académico, dándonos la sabiduría necesaria para culminar con éxito este proyecto.

Con un sincero sentimiento queremos manifestar nuestro agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron viable la finalización de esta investigación.

A las autoridades de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", por la apertura que nos han brindado para el desarrollo de la investigación y por el compromiso con la educación.

Nuestro agradecimiento a la "Universidad Estatal de Bolívar" por brindarnos la oportunidad de crecer profesionalmente. Agradecemos también a los docentes, quienes a lo largo de la carrera nos ofrecieron su apoyo y compartieron sus conocimientos, un soporte fundamental durante nuestro proceso de formación.

A nuestro tutor, Dr. Jorge Andrade Santamaria, expresamos un sincero agradecimiento por su valiosa guía y demostrar un alto profesionalismo académico al orientarnos en el desarrollo de esta investigación y culminándolo exitosamente.

Gracias a todos quienes fueron parte de este proceso, sin su apoyo, este logro no habría sido posible.

Jessica Vanessa Puglla

Evelyn Abigail Yanez

III. CERTIFICACION DEL TUTOR

Dr. Jorge Vladimir Andrade Santamaría, PhD

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025" elaborado por las autoras PUGLLA CHICAIZA JESSICA VANESSA con C.I 1727348649 y YANEZ QUINATOA EVELYN ABIGAIL con C.I 1725172611 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, diciembre de 2025

Firmado electrónicamente por:
JORGE VLADIMIR ANDRADE SANTAMARIA
Validar únicamente con FirmaEC

Dr. Jorge Vladimir Andrade Santamaría, PhD
TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Puglla Chicaiza Jessica Vanessa y Yánez Quinatoa Evelyn Abigail portador/res de la Cédula de Identidad No. 1727348649 y 1725172611
en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: Herramienta tecnológica escape room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", cantón Guaranda, provincia de Bolívar, periodo 2025 modalidad trabajo de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Jessica Vanessa Puglla Chicaiza



Yánez Quinatoa Evelyn Abigail

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025"**, elaborado por Puglla Chicaiza Jessica Vanessa y Yanez Quinatoa Evelyn Abigail, para obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

Puglla Chicaiza Jessica Vanessa

C.I. 1727348649

Yanez Quinatoa Evelyn Abigail

CI. 1725172611

NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

NOTARIA 4

DOCTORA. MSc. GINA CLAVIJO CARRION
Notaria Cuarta del Cantón Guaranda.

ESCRITURA N°20260201004P00241

DECLARACIÓN JURAMENTADA

OTORGAN:
JESSICA VANESSA PUGLLA CHICAIZA Y
EVELYN ABIGAIL YANEZ QUINATOA
CUANTÍA: INDETERMINADA
Di 2 COPIA

P.A.

En el Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy miércoles a los veinticinco días del mes de marzo del año dos mil veintiséis, ante mi **DOCTORA MSc. GINA LUCIA CLAVIJO CARRION, NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA,** comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura, las señoritas **EVELYN ABIGAIL YANEZ QUINATOA**, de estado civil soltera y **JESSICA VANESSA PUGLLA CHICAIZA,** de estado civil soltera, ambas partes por sus propios y personales derechos en calidad de OTORGANTES. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, de estado civil como se deja expresado, de ocupación estudiantes ambas partes, domiciliada la primera en comparecer en la parroquia Chillogallo, cantón Quito, provincia Pichincha y de paso por este cantón de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número cero nueve ocho nueve seis ocho siete dos dos seis y con correo electrónico **evelyn.yanez@ueb.edu.ec**; y, la segúnda, en comparecer domiciliada en la parroquia La Mena, cantón Quito, provincia Pichincha y de paso por este cantón Guaranda, provincia Bolívar, con celular número cero nueve nueev cinco nueve cinco cero cuatro cuatro ocho y con correo electrónico **jessica.puglla@ueb.edu.ec**; hábiles en derecho para contratar y contraer obligaciones, a quienes de conocerles doy fe, en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación cuyas copias fotostáticas debidamente certificadas por mí, agrego a esta escritura, además a petición expresa de las comparecientes se adjunta sus documentos personales como son las cedulas de ciudadanía y certificados de votación, como documentos habilitantes. En tal virtud las comparecientes me autorizan de conformidad con el artículo setenta y cinco de la Ley Orgánica de Gestión de la Identidad y Datos Civiles, a la obtención e impresión del Registro Personal Único cuyo custodio es la Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación, que incorporo a la presente escritura. Además, me facultan de conformidad con el artículo sesenta y seis, numeral diecinueve de la Constitución de la República del Ecuador, en concordancia con el artículo ocho, de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, a declarar y dar un tratamiento legítimo a sus datos personales en el presente instrumento público y además a petición expresa de las comparecientes, adjunto sus documentos personales como son cedulas de ciudadanía y certificados de votación, mismos que agrego a esta escritura como habilitantes. Advertidas las comparecientes por mí la Notaria de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinadas que fueron en forma aislada y separada de que comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción instruidas por mí de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud; y, advertidas sobre la gravedad del juramento y de las penas de perjurio, me solicitan que recepte su declaración juramentada. Nosotros: **EVELYN ABIGAIL YANEZ QUINATOA**, de estado civil soltera y **JESSICA VANESSA PUGLLA CHICAIZA,** de estado civil soltera, declaramos bajo juramento que los criterios e ideas emitidos en el presente proyecto de investigación, es de nuestra absoluta autoría, titulado: **"HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025 ".** Previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas, Carrera de Educación Básica.- Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad.- Para su celebración y otorgamiento se observaron los preceptos de ley que el caso requiere y leída que les fue íntegramente a las comparecientes por mí la Notaria, aquellas se afirman y ratifican en la aceptación de su total contenido y firman junto conmigo en unidad de acto, incorporando al protocolo de esta Notaria la presente escritura de Declaración Juramentada, de todo lo cual doy Fe.-------

SRTA. EVELYN ABIGAIL YANEZ QUINATOA
C.C. 172517261-1

SRTA. JESSICA VANESSA PUGLLA CHICAIZA.
C.C. 1727348649.

DOCTORA MSc. GINA CLAVIJO CARRION
NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

GLCC

V. INDICE

Índice de contenidos

I. DEDICATORIA I

II. AGRADECIMIENTO III

III. CERTIFICACION DEL TUTOR IV

IV. AUTORIA NOTARIADA V

V. INDICE VIII

VI. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL IX

VII. ABSTRACT X

VIII. INTRODUCCION XI

1. TEMA 1

2. ANTECEDENTES 2

3. PROBLEMA 6

3.1. Descripción del problema 6

3.2. Formulación del problema 8

4. JUSTIFICACIÓN 9

5. OBJETIVOS 12

5.1. Objetivo General 12

5.2. Objetivos Específicos 12

6. MARCO TEÓRICO 13

6.1. Teoría Científica 13

6.1.1. La Inteligencia Artificial (IA) 13

6.1.2. Herramientas de Inteligencia Artificial (IA) 13

6.1.3. Aplicación de la tecnología en el ámbito educativo 14

6.1.4. La herramienta tecnológica: Escape Room 16

6.1.5. Estrategia didáctica para la lectura de textos literarios 18
6.1.6. La lectura.....20
6.1.7. Importancia de la lectura.....20
6.1.8. Tipos de lectura´.....20
6.1.9. Habilidades de la lectura en el ámbito educativo.....21
6.1.10. Textos literarios.....23
6.1.11. Elementos fundamentales del texto literario 23
6.1.13. Importancia de los Textos Literarios en el ámbito educativo 24
6.1.14. El cuento 24
6.1.15. Tipos de cuentos.....25
6.1.16. Importancia educativa del cuento 26
6.1.16. El cuento en el desarrollo de la lectura de textos literarios.....26
6.2. Teoría Legal.....26
6.2.1. Constitución de la República del Ecuador 26
6.2.2. Unesco.....27
6.2.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).....28
6.2.4. Plan Nacional de Desarrollo Ecuador no se detiene 2025 28
6.2.5. Instituto Nacional de Evaluación Educativa Ecuador (PISA).....29
6.2.6. Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de la Provincia Bolívar 29
6.3. Teoría Referencial.....30
6.3.1. Herramienta tecnológica Escape Room como metodología Educativa 30
6.3.2. Desarrollo de la literatura de textos literarios 36
7. MARCO METODOLÓGICO.....44
7.1. Enfoque de investigación.....44
7.2. Diseño o tipo de estudio 44

7.3. Métodos 45
7.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos 46
7.5. Universo y muestra 46
7.6. Procesamiento de la información 47
8. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS 47
8.1. Análisis e interpretación del Pre – test 47
8.2. Análisis e interpretación de datos entrevista a la docente de Lengua y Literatura 58
8.3. Análisis e interpretación de datos encuesta aplicada a los docentes 63
9. CONCLUSIONES 68
10. PROPUESTA 69
10.1. Titulo 69
10.2. Introducción 69
10.3. Objetivos 70
10.3.1. Objetivo General 70
10.3.2. Objetivos Específicos 70
10.4. Desarrollo 71
Guía para el uso del Escape Room 72
Actividad Nº1 82
Actividad Nº2 84
Actividad N.º 3 90
Actividad N.º 4 94
Actividad N.º 5 98
Resultados de la aplicación de la propuesta del pos – test 104
11. BIBLIOGRAFÍA 115
12. ANEXOS 122

VI. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL

En la presente investigación se analiza el uso de la herramienta tecnológica Escape Room como una metodología educativa novedosa destinada a mejorar la comprensión de textos literarios en los alumnos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves". Se identificaron problemas vinculados a la comprensión en la lectura, la fluidez, la desmotivación y la baja participación de los estudiantes que están especialmente relacionados con el uso de métodos tradicionales poco activos.

El trabajo sustenta teóricamente en dos aspectos: la herramienta Escape Room como una estrategia apoyada en el aprendizaje lúdico y el desarrollo de la lectura de textos literarios, que se entiende como un proceso completo que abarca la comprensión literal, inferencial y critica. Varios autores sostienen que la utilización de metodología activas favorece la implicación del estudiante.

Los hallazgos obtenidos revelan avances significativos en la capacidad de la lectura de los estudiantes tras la introducción del Escape Room, lo que refleja en un aumento en su interés por la lectura, una mejor asimilación de los cuentos y un mayor compromiso activo en las actividades empleadas en el aula.

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque mixto, cambiando métodos cuantitativos y cualitativos. Se utilizo un diseño cuasi experimental con pre – test y pos - test aplicado a un solo grupo, estructura junto con un diseño no experimental transversal. Las técnicas que se emplearon una prueba pre y post dirigida a los alumnos, una encuesta a los docentes de octavo EGB y una entrevista a la docente de Lengua y Literatura.

En conclusión, la utilización del Escape Room como metodología demuestra ser una forma efectiva de potenciar la lectura de textos literarios, ya que promueve un aprendizaje activo, estimulante y que se enfoca en el alumno, lo que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza.

Palabras claves: lectura, metodología, desarrollo, aprendizaje, herramienta

VII. ABSTRACT

This research analyzes the use of the Escape Room technological tool as a novel educational methodology aimed at improving the comprehension of literary texts among eighth-grade students in General Basic Education at the Ángel Polibio Chaves Educational Unit. Problems related to reading comprehension, fluency, demotivation, and low student participation were identified, which are particularly related to the use of traditional, less active methods.

The work is theoretically based on two aspects: the Escape Room tool as a strategy supported by playful learning and the development of literary text reading, which is understood as a complete process that encompasses literal, inferential, and critical comprehension. Several authors argue that the use of active methodologies promotes student engagement.

The findings reveal significant advances in students' reading ability after the introduction of the Escape Room, which is reflected in an increase in their interest in reading, better assimilation of stories, and greater active engagement in classroom activities.

The research was carried out using a mixed approach, alternating between quantitative and qualitative methods. A quasi-experimental design with pre- and post-tests applied to a single group was used, structured together with a non-experimental cross-sectional design. The techniques used were a pre- and post-test for the students, a survey of eighth-grade teachers, and an interview with the language and literature teacher.

In conclusion, the use of Escape Room as a methodology proves to be an effective way to enhance the reading of literary texts, as it promotes active, stimulating, and student-centered learning, which helps to improve the teaching process.

Keywords: reading, methodology, development, learning, tool

VIII. INTRODUCCION

La implementación de la herramienta tecnología Escape Room como una estrategia educativa para fomentar la lectura de textos literarios en los alumnos de octavo de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", situada en el cantón Guaranda, en la provincia de Bolívar. En el entorno educativo actual, el progreso tecnológico y la adopción de metodologías activas han creado una necesidad de modificar los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en el ámbito de Lengua y Literatura.

El Escape Room educativo se muestra como una estrategia nueva que utiliza el aprendizaje a través del juego, convirtiendo la lectura en una actividad dinámica, participativa y estimulante, lo que mejora la comprensión en la lectura y el trabajo en equipo.

La problemática que se estudia se enfoca en las dificultades que enfrentan los alumnos al leer textos literarios, manifestadas en una lectura mecánica, comprensión literal e inferencial limitada masi como en una motivación escasa y poca participación en las clases. Estas dificultades están, en gran parte, asociadas al uso predominante de métodos tradicionales que fomentan la pasividad del estudiante, la memorización de información y el miedo a equivocarse.

Además, se ha observado que los docentes tienen un conocimiento restringido sobre las herramientas tecnológicas modernas y carecen de recursos, lo cual dificulta la implementación de estrategias de enseñanza interactivas. Esto impacta de manera negativa en el proceso de la lectura y en el rendimiento académico de los estudiantes.

Ante esta situación, la investigación busca analizar el uso de la herramienta tecnológica Escape Room como un método educativo para mejorar la lectura de textos literarios. Para lograr esto, se planteó objetivos específicos que incluyen un análisis teórico de la Inteligencia Artificial y las metodologías activas de la enseñanza en la lectura, le evaluación del nivel actual de habilidades en la lectura de los alumnos y la creación de un manual metodológico sobre la herramienta Escape Room con el fin de fortalecer el proceso educativo.

El informe de investigación está organizado en diversas secciones que posibilitan una comprensión completa del estudio. Inicialmente, se presentan el marco teórico,

donde se desarrollan los conceptos fundamentales y los aspectos legales de las variables estudiadas, luego, se detalla el marco metodológico, que describe el enfoque mixto, el diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos empleados y la población objeto de estudio.

Finalmente, se presentan los hallazgos logrados y las conclusiones, enfatizando la importancia del Escape Room como una estrategia lúdica para fomentar la comprensión en textos literarios.

1. TEMA

Herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2025.

2. ANTECEDENTES

En el presente tema de investigación se aborda el uso de la herramienta Tecnología Escape Room como una metodología educativa, que está enfocada en el desarrollo de la lectura en textos literarios. En este contexto se propone analizar el uso de la herramienta Tecnológica Escape Room como una estrategia innovadora que motive al estudiante y mejore sus habilidades lectoras.

Además, diversos estudios señalan la importancia de la Herramienta Tecnológica Escape Room como metodología educativa y el desarrollo de la lectura en textos literarios, en la que se transforma la experiencia de cada uno de los estudiantes en hora clase. A continuación, se presenta diferentes estudios y hallazgos relevantes a esta temática:

Según, Uzhca Guallpa & Cárdenas Cordero, (2024) en su artículo titulado "Escape Room como estrategia didáctica", destaca que al usar la herramienta escape Room en el aula se puede conseguir un aprendizaje dinámico, no solo le logra que los estudiantes se sientan motivados, sino que también les ayuda a potenciar sus habilidades garantizando que su aprendizaje que van adquiriendo mediante el juego sea profundo y duradero.

Asimismo, con Navarro Carmen & López Pérez Issac, (2022) en su artículo titulado "Llevado el Escape Room a otro nivel", señala que si se desea que los estudiantes mantengan su mente despierta y aprendan de una manera diferente, la clave está en que dejen de ser oyentes pasivos y se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje, es necesario usar metrologías activas donde los estudiantes aprenden jugando, para ello se puede implementar la herramienta escape Room para que su aprendizaje sea divertido y mucho más efectivo.

De la misma manera, los autores Martínez-Felipe & Pérez, (2020) en su artículo titulado, "Juegos de escape en educación", la herramienta tecnológica Escape Room es un método de enseñanza donde los estudiantes resuelven misterios y aprenden de una manera mucho más divertida, en la que permite reforzar el aprendizaje del estudiante resolviendo enigmas en una temática que les llame la atención.

Además, el autor Márquez Nacho, (2020) en su artículo titulado "Escape Room: Nueva Tecnología", añade que la herramienta Escape Room es una aventura donde la magia sucede cuando se trabaja en equipo, en la que se ve la capacidad de

aprendizaje de cada uno de los participantes para descifrar una serie de retos, la clave para esta herramienta tecnológica funciones de una manera positiva, es necesario que el docente defina una historia o temática que les llame la atención a los estudiantes y se mantengan enganchados y entusiasmados en cumplir un enigma o misterio.

Cabe añadir que el autor (Larruskain Escobal Dunixe et al., 2024) en su artículo titulado "Escape Room como herramienta de autoevaluación", destaca que la motivación es uno de los factores claves para que los estudiantes aprendan de una manera divertida, es interesante utilizar el escape Room para que los estudiantes sean autoevaluados donde el desafío y el juego se combina para que el estudiante pueda superarse, lo que esto implica que el aprendizaje sea positivo y pueda asimilar los temas dados en hora clase.

Por otro lado, en lo que concierne a la creación de textos literarios para esta indagación, se considera un proceso que capacita a los alumnos para entender, examinar e interpretar variados textos y desarrollar un interés por la lectura. Mediante esta actividad, los alumnos no solo incorporan nuevos saberes, sino que también mejoran sus habilidades de comunicación y su facultad de reflexionar sobre los contenidos literarios.

En este marco, diversas investigaciones resaltan la importancia de fomentar la lectura de textos literarios como una práctica esencial en el ámbito educativo, ya que proporciona experiencias valiosas que refuerzan la comprensión, la interpretación y la apreciación de la lectura entre los estudiantes. A continuación, se exponen varios estudios y hallazgos que tratan este tema y su contribución al territorio educativo.

En el trabajo de Astudillo Saavedra Guisela Verónica & Suárez Flores Alejandro, (2025) titulado "Propuesta de intervención didáctica para incentivar la lectura en estudiantes de educación general básica" presenta la persistencia y problemática en la comprensión lectora en los estudiantes se evidencia una deficiencia que impacta negativamente en el rendimiento académico y la motivación. El estudio refuerza la importancia de desarrollar la lectura de textos literarios mediante el uso y apoyo de metodologías activas y herramientas tecnológicas para fomentar la lectura.

Por consiguiente, según Vera Yépez & Báez Sepúlveda, (2025) en su trabajo titulado “Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica” mencionan que al analizar la efectividad de estrategias didácticas innovadoras que proporciona el juego y la interacción para fomentar la comprensión lectora, se revela que la gamificación y las actividades lúdicas son métodos efectivos puesto que se integra el juego para conseguir una interacción con la lectura.

Del mismo modo, en el trabajo de Dewendt, (2021) titulado “Comprensión lectora en estudiantes de educación general básica media” presenta a la comprensión lectora como un problema significativo en los estudiantes, evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que vayan más allá de la lectura literal. El autor promueve la reflexión y el crecimiento intelectual a través de la interpretación individual y luego compartirla con su grupo. Apoyando así la inclusión de estrategias innovadoras que mantengan el interés y aceleren el proceso de aprendizaje.

De igual forma, según Barrera Jiménez Delia et al., (2025) en su trabajo titulado “Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura y su comprensión” mencionan que la importancia de la comprensión más que la simple codificación de los textos, con esto impulsa a alcanzar niveles de análisis, reflexión y juicio crítico. Esto se pretende lograr a través de tres fases, empezando por activar los conocimientos previos para establecer conexiones con los temas, luego los estudiantes deben realizar un procesamiento minucioso para fortalecer la habilidad de la inferencia al deducir significados no explícitos o intenciones del autor. Y, por último, la fase de la aplicación y transferencia donde el estudiante desarrolla la fase de aplicación y transferencia para lograr la argumentación del texto leído.

Finalmente, (Paucar et al., 2024) en su trabajo titulado “Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria” hacen énfasis en el hábito de la lectura, al promover aspectos que hacen la lectura de textos, divertidos y que ofrecen información valiosa. Puesto que la lectura para el autor es fundamental para el progreso del ser humano, enriqueciendo su conocimiento y creatividad. También orienta al estudiante a que sea impulsado a leer por entretenimiento más que por obligación. Al enfocarse en la lectura activa el autor establece la base para que los

estudiantes se acerquen a los libros, incluyendo los literarios, como una experiencia sorprendente, y no solo como una herramienta educativa, lo que es esencial para formar lectores.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", que se encuentra ubicada en la ciudad de Guaranda, perteneciente a la Provincia Bolívar. Esta investigación se desarrolló con los estudiantes de octavo año "A" de Educación General Básica, con el propósito de analizar el desarrollo de la lectura en textos literarios, en la cual existen alumnos que presentan dificultades para comprender y expresar ideas en los textos narrativos, por esta razón, se considera necesario implementar metodologías innovadoras que promuevan la lectura en los estudiantes.

Una de las causas que se identifican es la metodología tradicional que penaliza el error y promueve la pasividad del estudiante frenando la creatividad, siendo así esto provoca la memorización y repetición de contenidos que limita el desarrollo creativo y originalidad de los estudiantes por falta de metodologías lúdicas y desafiantes. En efecto esto provoca la dificultad en participar en hora clase por el miedo a equivocarse o proponer ideas, pensando en que son erróneas, lo que esto obliga a estudiante a esperar la respuesta del docente o de un compañero, convirtiéndose en un receptor pasivo sin creatividad. Este rol pasivo dificulta la participación, debido a la falta de metodologías y actividades lúdicas.

De la misma manera, la falta de motivación se evidencia en un bajo nivel de atención de los estudiantes al aplicar metodologías tradicionales, por lo tanto, se requiere una herramienta tecnológica como el Escape Room para generar la motivación en la clase por medio del trabajo en equipo. Como efecto la desmotivación provoca una disminución en la concentración y desinterés en el desarrollo de habilidades colaborativas, esto hace que los estudiantes presenten un bajo nivel de atención al momento de usar metodologías tradicionales, el proceso de enseñanza no consigue generar un nivel de atención necesario en los estudiantes, para asi favorecer la retención de los conocimientos necesarios.

De igual forma, la lectura mecánica y sin fluidez identificada por el docente, demuestra que los estudiantes leen deletreando, en voz baja u sin respetar los signos de puntuación, provocando que el docente intervenga o interrumpa a los estudiantes para entender lo que está leyendo. En consecuencia, existe dificultad en comprender

un texto literario, puesto que dificulta identificar la moraleja de una fábula causando un bajo rendimiento académico en los estudiantes.

Asimismo, la falta de capacitación en los docentes comprueba el limitado conocimiento por parte de los docentes sobre cómo utilizar la herramienta Escape Room. Como resultado identifica la deficiencia en la diversidad y diferentes estilos de aprendizaje ya que existe poca atención en realizar un diagnóstico en los estudiantes con baja comprensión en la lectura de textos literarios.

Cabe destacar que la falta de recursos institucionales y tecnológicos evidenciados en la escuela, es una barrera que no permite implementar metodologías innovadoras. Esto produce la restricción para aplicar las nuevas tecnologías, ya que existe una limitación en el uso de la herramienta tecnológica escape Room para el desarrollo de la lectura, produciendo una dificultad para captar la atención de los estudiantes cuando nos e incorpora recursos innovadores dentro del aula, ya que las nuevas tecnologías tienen una ventaja de atraer el interés de los estudiantes.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influye el conocimiento del uso de la herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa en el desarrollo de la lectura de textos literarios para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

En el presente trabajo de investigación se analiza sobre el tema "Herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2025". Este estudio se justifica por la necesidad que existe en poder incorporar metodologías innovadoras que fomenten el buen habito del lector haciendo uso de la tecnología, la cual permite el fortalecimiento de las habilidades en la comprensión e interpretación de los textos literarios.

En este sentido, actualmente se observa que la inteligencia artificial está siendo utilizada en el campo académico, por lo tanto, al hacer uso de la herramienta escape Room como metodología educativa, esta potencia desarrolla las habilidades en la lectura y la comprensión de textos literarios en los estudiantes de octavo año.

Además, se ha identificado que los alumnos tienen dificultades al momento de leer textos narrativos como cuentos, fábulas y leyendas, muchos de ellos leen deletreando sin respetar las pausas ni los signos de puntuación, lo que afecta la fluidez y comprensión. Se busca integrar la herramienta tecnológica Escape Room para crear un ambiente interactivo donde el estudiante sea el protagonista de aprendizaje, por medio de la resolución de enigmas y además convirtiendo la lectura en una experiencia lúdica.

A nivel internacional, se constatan diversos estudios que demuestran que el uso de la herramienta Escape Room resulta eficaz en el ámbito educativo en la que aporta estimular el interés de los estudiantes. En este sentido, Mora Avella Laura Ximena, (2022) señala que esta dinámica emplea un ambiente cooperativo, promoviendo, elevando el grado de participación, el pensamiento crítico, la imaginación y la motivación de los participantes.

De acuerdo con el autor señalado anteriormente, la incorporación de elementos innovadores basados en las (TIC) en los procesos de la lectura fomenta la motivación y activa los sentidos, influyendo de manera directa en el aprendizaje significativo a diferencia de la memorización de contenidos. En este contexto, la metodología Escape Room se reconoce como una estrategia con una percepción positiva en el desarrollo y avance de la comprensión lectora del estudiantado.

Así mismo, se tiene en cuenta otros artículos de carácter nacional, en el Ecuador también se está empezando a hacer uso de las tecnologías en el ámbito educativo, que fomenta la enseñanza y aprendizaje de mayor calidad y equidad. En el análisis de la Ley Orgánica de Educación Superior, Uzhca Guallpa & Cárdenas Cordero, 2024b), mencionan que las instituciones de educación superior tienen la responsabilidad de formar docentes con la capacidad en afrontar desafíos nacionales, para que dicho propósito incentiva al docente a hacer de la tecnología para la aplicación de nuevas metodologías como el escape Room que favorece el interés del alumno, promoviendo la motivación, la comprensión y el gusto por la lectura de textos literarios.

Asimismo, destacan que el proceso de transformación está orientado en fortalecer los conocimientos y las habilidades de los estudiantes haciendo uso de las herramientas tecnológicas. En la Universidad Católica de Cuenca han desarrollado investigaciones en donde se evidencia la implementación de la tecnología para alcanzar resultados positivos en el proceso de aprendizaje de estudiantado.

De igual manera a nivel local en la provincia de Bolívar también se ha realizado estudios como Andrade et al., (2024) en donde también se realizó una investigación sobre la comprensión de textos, donde se muestra que la lectura en los estudiantes de educación básica se limita en gran medida a la decodificación superficial y mecánica. Sin embargo, esta lectura literal impide que los alumnos no logren asimilar el texto de manera comprensiva, ni distingan las ideas principales y secundarias, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades de lectura, escritura y pensamiento crítico, la lectura se queda como algo superficial obstaculizando la verdadera comprensión.

Con la elaboración de esta investigación se beneficiarían en primera instancia los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, quienes fortalecerán sus habilidades en la comprensión de la lectura en textos literarios mediante el uso de la herramienta tecnológica Escape Room.

Asimismo, se puede mencionar que en el caso de los docentes de la institución al contar con un manual metodológico que les permitirá implementar esta estrategia de una manera positiva, promoviendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje más motivador y dinámico.

De esa manera este trabajo se plantea como novedad científica en la medida de solución a la problemática con el uso de la herramienta tecnológica Escape Room en la lectura de textos narrativos. Por lo tanto, la investigación aporta un enfoque innovador que se va integrando la tecnología y la metodología lúdica para el fortalecimiento en las competencias lectoras del estudiante.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la implementación de la herramienta tecnológica como metodología educativa mediante la elaboración de un manual para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2025.

5.2. Objetivos Específicos

O.E.1. Analizar las bases teóricas del uso de la Inteligencia Artificial en el proceso de aprendizaje de la lectura para el desarrollo de la lectura de textos literarios.

O.E.2. Diagnosticar el nivel actual de lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo de Educación General Básica.

O.E.3. Aplicar la herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa con el propósito de determinar la influencia en el desarrollo de la lectura, mediante la elaboración de un manual dirigido a los docentes.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. La Inteligencia Artificial (IA)

La inteligencia artificial (IA) es la capacidad que poseen las máquinas para realizar una tarea, tomar decisiones o resolver problemas como lo suele hacer una persona. Para lograr esto, es necesario un algoritmo, luego aprender de los datos existentes y aplicar esos datos para decir algo o tomar decisiones. Sin embargo, se considera que "la inteligencia artificial no es artificial; toda vez que artificial es aquello que resulta ser sintético y la IA no es sintética porque detrás de ella hay personas que la hacen" (Andruet, 2024).

Al contrario de nosotros, el ser humano, los algoritmos pueden procesar mucha información al mismo tiempo, no se cansan ni cometen errores de juzgamiento. Estas características han logrado que la IA pueda realizar tareas que antes solo podían ser realizadas por humanos de forma eficiente mejorando previamente, en el panorama económico y social.

6.1.2. Herramientas de Inteligencia Artificial (IA)

6.1.2.1. Clasificación de herramientas digitales en el aula

La clasificación de las herramientas de IA en el ámbito educativo permite organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que agrupa estas tecnologías según su función y propósito. Entre ellas están los tutores inteligentes o sistemas de tutoría adaptativa, que ajusta las explicaciones y actividades según lo que cada estudiante necesita y su progreso; las plataformas basadas en aprendizaje automático se usan para analizar cómo aprenden los estudiantes; y los asistentes virtuales que responden preguntas y ayudan con tareas básicas de manera inmediata.

Un estudio demostró que "la clasificación eficaz de las herramientas de IA pueden ser un medio para impulsar la equidad educativa, garantizando que alumnos de todas las capacidades y clases sociales accedan a recursos educativos de gran calidad" (Mujica-Sequera, 2024)

También existen otras herramientas importantes, como los sistemas de recomendación de recursos educativos, que recomiendan libros, videos o actividades según los gustos del estudiante; las herramientas de creación de contenido que ayudan al docente en la elaboración de materiales didácticos; y

plataformas en línea que usan IA para personalizar la enseñanza y automatizar evaluaciones. Asimismo, los sistemas que corrigen tareas automáticamente y simuladores que permiten aprender por medio de la práctica en entornos virtuales seguros.

6.1.3. Aplicación de la tecnología en el ámbito educativo

6.1.3.1. La inteligencia artificial en la educación

La presencia de la IA en la vida cotidiana es cada vez más evidente en la vida cotidiana. En este sentido, (García-Delgado Y et al., 2024) afirma que "la Inteligencia Artificial emerge como una herramienta poderosa que ayuda a personalizar el aprendizaje y a la eficacia de la calidad educativa" A pesar de esto, en educación, la IA busca crear entornos de aprendizaje personalizados y estrategias basadas en análisis predictivos y evaluativos. El desarrollo tecnológico, junto con el uso de grandes volúmenes de datos y técnicas de aprendizaje automático, posiciona a la IA como un agente transformador que cambia la forma en la que se adquieren y construyen conocimientos.

Desde este punto de vista, se piensa que la IA es una herramienta que da apoyo y ayuda a la enseñanza. Además, que contribuye a llevar a cabo diagnósticos minuciosos acerca del desempeño del estudiante. No obstante, su utilización necesita de consideraciones éticas con el fin de evitar la dependencia tecnológica, esto para mantener la creatividad de los seres humanos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.1.3.2. Beneficios de la Inteligencia Artificial en la educación

La Inteligencia Artificial representa un recurso esencial para transformar la educación, en particular por su habilidad de individualizar el aprendizaje. Según (Erasmo et al., 2024) los sistemas de IA fomentan el aprendizaje personalizado al liberar a los docentes de tareas repetitivas y rutinarias, lo que les permite enfocarse en las necesidades de los alumnos y en las metas pedagógicas. Los sistemas basados en IA adaptan el contenido y el ritmo de enseñanza según las necesidades individuales del estudiante, mejorando así su rendimiento y ofreciendo retroalimentación instantánea.

Los beneficios de la IA también alcanzan al personal docente y a la gestión institucional. Estas tecnologías posibilitan que se lleve a cabo la innovación

pedagógica, la organización del currículo y la creación de materiales didácticos más dinámicos. Herramientas como ChatGPT aceleran procesos de evaluación, retroalimentación y administración, reduciendo significativamente la carga laboral. En el ámbito académico, la IA da apoyo en la toma de decisiones y a su vez optimiza la eficacia en múltiples áreas, consolidando las capacidades del personal. Además, que contribuye a la realización científica a través de instrumentos avanzados para el análisis y búsqueda.

6.1.3.3. Aprendizaje basado en retos

El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) es una metodología activa centrada en preparar a los estudiantes para responder problemas reales de su entorno, que requieren tanto conocimientos técnicos como competencias transversales, es decir trabajo colaborativo, comunicación y liderazgo. El ABR se distingue de otras metodologías pedagógicas porque este se enfoca en problemas reales contextualizados en el entorno real, en situaciones auténticas y de incertidumbre (Pérez-Rodríguez Alberto et al., 2021).

En contraste con el Aprendizaje Basado en Problemas, el ABR se enfoca en problemas reales y escenarios inciertos en donde los estudiantes deciden como darle solución. Por ende, el ABR promueve el trabajo en equipo, lo que favorece a la autonomía del estudiante. Una de sus mayores aportaciones es el aumento de la motivación, la cual invita al estudiante a afrontar desafíos significativos.

6.1.3.4. Aprendizaje basado en el juego

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una forma de enseñar que utiliza los juegos como recurso didáctico para transformar prácticas tradicionales en experiencias más dinámicas y participativas. De hecho, se menciona que al implementar el aprendizaje basado en juegos como una estrategia para motivar a los estudiantes es clave para promover la participación y el compromiso académico (Loja Loja et al., 2023, p.1). El ABJ se enfoca en el empleo de juegos con propósitos pedagógicos en una actividad específica, a diferencia de la gamificación, que involucra un proceso y una narrativa más extensa. Con este enfoque, el estudiante toma un papel activo y protagónico, convirtiendo al ABJ en una estrategia eficaz en comparación con metodologías más rígidas o tradicionales.

El aprendizaje se ve significativamente beneficiado con la utilización de juegos como herramienta didáctica favorece significativamente el aprendizaje, ya que ofrece experiencias motivadoras que potencian el desarrollo cognitivo y fortalecen habilidades sociales, comunicativas, metacognitivas y de toma de decisiones. El ABJ posibilita que los estudiantes aprendan a través del ensayo y error en un entorno seguro con reglas claras. Los maestros tienen la opción de incorporar diversos tipos de juegos incluyendo juegos tradicionales, de mesa, de rol, videojuegos digitales como Kahoot mientras estén alineados con las metas, habilidades y estándares de evaluación. El papel del docente es dirigir el proceso para garantizar que el juego mantenga su finalidad educativa.

Además, esta metodología fomenta valores como la cooperación, el respeto y la autorregulación. Por lo general, los profesores ven al ABJ de forma positiva a causa de las ventajas que observan en su alumnado. Se reconoce la efectividad de esta herramienta por parte de los educadores quienes creen que su empleo con estudiantes de primaria y secundaria favorece el aprendizaje significativo en los alumnos (Yélamos-Guerra, 2022)

6.1.4. La herramienta tecnológica: Escape Room

6.1.4.1. Escape Room

El Escape Room educativo es una estrategia lúdica y gamificada que ha evolucionado de ser un simple juego recreativo a convertirse en una metodología activa dentro del Aprendizaje Basado en Juegos. (Moreno Lozano et al., 2023) lo describen como "un juego cooperativo que normalmente está diseñado para equipos de 2 a 6 personas, cuyo propósito es superar una serie de retos y propuesta de aprendizaje" con el fin de lograr un objetivo específico. Esta técnica posibilita gamificar los contenidos, promoviendo la búsqueda de información, la observación y la asignación de roles. Su implementación se debe a su habilidad para crear ambientes de aprendizaje dinámicos y significativos, lo cual favorece la retención de conocimientos y competencias.

Además de las competencias disciplinares, promueve habilidades sociales como la cooperación, la iniciativa, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico y creativo. Debido a que implica la resolución de problemas y la toma de decisiones, favorece la capacidad de análisis y representación de situaciones complejas. Los

estudios muestran mejoras en el clima cooperativo del aula y en la participación activa del alumnado. No obstante, se recomienda un uso planificado y moderado para evitar la repetición excesiva, que podría disminuir su efecto motivador.

6.1.4.2. Elementos del Escape Room

Al diseñar un Escape Room se debe implicar varios componentes fundamentales, comenzando por la distribución del tiempo en las diferentes etapas de la metodología como el inicio, desarrollo y cierre. Es esencial ajustar la complejidad de los retos, acertijos o tareas, esto dependiendo del nivel educativo en el que se encuentran los estudiantes, que vayan vinculados a los objetivos que se desea obtener.

Tanto la temática como el espacio deben adaptarse para generar motivación, mientras que los enigmas, núcleo de la experiencia, deben ser creativos y estimulantes "siendo los enigmas la parte central del juego, por lo que deben ser atractivos y creativos" (Piernas et al., 2024).

La propuesta se optimiza cuando se emplea de manera apropiada los recursos tecnológicos y materiales. Además, al realizar un ensayo previo se da paso a corregir posibles errores. Dentro del modelo AIDA; Atención, Interés, Deseo Acción, se utiliza historias cautivadoras y componentes visuales para captar la atención y el interés.

La creación de un Escape Room educativo debe estar organizado en distintas fases para el desarrollo de las habilidades y objetivos planteados. Para esto se debe, elaborar una historia, el entorno y la narrativa que van a experimentar los alumnos. En esta etapa se van a definir aspectos generales como la creación y el uso de materiales didácticos, y el tiempo que tomara el desarrollo de cada actividad.

Para fomentar el deseo, la complejidad de los desafíos debe incrementarse progresivamente, incorporando pistas que eviten la frustración. En este sentido, es crucial "ofrecer pistas de apoyo para evitar que el estudiante se desmotive por no ser capaz de superar la prueba" (Piernas et al., 2024). Finalmente, para activar la Acción, se debe definir bien las recompensas.

6.1.4.3. Características del Escape Room

El Escape Room educativo se concibe como una experiencia lúdica gamificada en la que los participantes trabajan cooperativamente en equipos pequeños,

generalmente de tres a ocho integrantes, con el fin de alcanzar una meta común. La dinámica consiste en descubrir pistas y resolver acertijos o tareas vinculadas directamente con los contenidos curriculares. La actividad puede desarrollarse en entornos presenciales o digitales y se lleva a cabo dentro de un tiempo límite, usualmente entre 15 y 60 minutos.

Esta metodología integra dos componentes esenciales: los desafíos del contenido académico y una historia que hace la experiencia más divertida y emocionante. La implementación del Escape Room se puede adaptar fácilmente a varias disciplinas y se puede ejecutar de forma presencial, con ayuda de materiales didácticos, o a su vez puede ser implementado en formato online mediante plataformas como Genially (Ramírez Quesada & De Jesús Villa, 2023, p. 160-189).

6.1.5. Estrategia didáctica para la lectura de textos literarios

6.1.5.1. Escape Room como motivación lectora hacia los textos literarios

La gamificación literaria mediante Escape Room educativos se presenta como una estrategia pedagógica eficaz para contrarrestar el desinterés hacia la lectura tradicional, frecuentemente percibida como repetitiva y poco atractiva. Esta metodología combina dinámicas lúdicas con desafíos de comprensión, análisis y resolución de problemas, transformando la lectura en una actividad creativa y motivadora (Ojeda Gonzales Carlos et al., 2025).

La evidencia indica un incremento significativo de la motivación lectora, ya que la lectura se sitúa en un entorno inmersivo que genera conexión y emoción en el estudiante. La experiencia del Escape Room promueve una mayor participación, mejora la concentración y facilita la organización de ideas, lo que contribuye a redefinir el proceso lector y a posicionar al estudiante como protagonista del aprendizaje.

Los Escape Rooms aplicados en la literatura, además de que su componente esencial es la motivación, su objetivo es mejorar en gran medida las capacidades de lectura porque se crean para abordar los niveles crítico, inferencial y literal. La solución de enigmas requiere de una revisión minuciosa que se guíen en fomentar el desarrollo de capacidades cognitivas complejas basado en un entorno colaborativo.

Al integrar Tecnologías de la Información y Comunicación, como la Realidad Aumentada, la experiencia se vuelve más innovadora e inmersiva. (Mora Avella Laura Ximena, 2022a) señala que "los resultados de las investigaciones confirman un avance significativo en los niveles de lectura tras la intervención" superando los niveles iniciales. En síntesis, el Escape Room constituye un entorno pedagógico capaz de formar lectores activos, críticos y reflexivos, con impacto en su desarrollo personal, social y académico.

6.1.5.2. Escape Room y comprensión de textos literarios

El Escape Room se consolida como una estrategia didáctica innovadora para fortalecer la lectoescritura y la comprensión de textos literarios en todos los niveles educativos. Esta metodología busca revertir la percepción de que "muchos niños tienen la visión muy negativa sobre la literatura como una actividad aburrida, obligatoria y sin nada que ofrecerles" (Rey et al., 2021, p. 3). Esta técnica consiste en la resolución de retos o enigmas literarios dentro de un tiempo limitado, funcionando como un hilo conductor que da coherencia a la experiencia. Su aplicación promueve el aprendizaje cooperativo, la responsabilidad individual y colectiva, así como la comunicación y la interacción necesarias para resolver las pruebas.

La metodología se apoya de la gamificación, la cual es "una herramienta clave para potenciar la motivación externa del alumnado" (Aramburo Ana, 2020, p. 2). Por ende, la narrativa y los desafíos deben incrementar la atención y el compromiso de los estudiantes, constituyéndose en una alternativa eficaz para contrarrestar la desmotivación asociada al consumo tecnológico. Por ende, el Escape Room se transforma en un recurso dinámico para reforzar, consolidar y hacer más significativo el aprendizaje literario.

En la asignatura de Lengua y Literatura, el Escape Room se vincula estrechamente con el desarrollo de destrezas de lectoescritura consideradas fundamentales en la formación del estudiante. Las experiencias aplicadas muestran que esta estrategia es muy útil para mejorar la comprensión de textos y también para subir el rendimiento académico. Los estudios señalan que aún predomina el uso de metodologías tradicionales, por ende, (Pesántez Cristhian et al. (2022) indican que "manifiestan no comprender lo que leen".

Frente a este escenario, el Escape Room emerge como una alternativa innovadora, donde Aramburo Ana, (2020) señala que “lo que hace al docente ser perfecto es su capacidad de adaptar diversas metodologías” frente a las necesidades particulares del alumnado. Las evaluaciones evidencian una alta aceptación y disfrute por parte de los participantes, lo que demuestra su eficacia para acercar los géneros literarios y diversos textos a niños y jóvenes de forma lúdica y motivadora.

6.1.6. La lectura

Mejía Martínez, (2021), expresa que la lectura “es un viaje que se realiza diariamente cuando se aprende a leer y escribir; no significa descifrar códigos, sino saber que se está leyendo” (p. 26). Es decir, la lectura trata de comprender el fascinante universo de las letras y la mejor manera de transmitirla ya sea de forma hablada o escrita, para ello es importante aplicarlo en el ámbito educativo para que los estudiantes tengan una mejor comprensión del mundo.

Se lee para aprender, explorar, por placer o hasta por automatismo, la lectura a diferencia del lenguaje oral no es parte de nuestra herencia genética todos nacemos con una habilidad preestablecida para hablar, pero aprender a leer es parte del proceso de socialización y una parte importante e imprescindible para el niño/a.

6.1.7. Importancia de la lectura

La lectura es una herramienta esencial que nos ayuda a impulsar en el crecimiento personal y social, siendo así que estimula la creatividad, la imaginación y la conciencia crítica del mundo que nos rodea. Al leer los niños/as desarrollan gradualmente su autonomía y esto hace que se convierta en un elemento primordial en todo proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es uno de los procesos activos de interpretación y comprensión profunda del significado de cada uno de ellos, esto hace que facilite la interacción entre el lector y el texto. Como se afirma, “leer es establecer un diálogo con el autor, comprender sus pensamientos, descubrir sus propósitos, hacerles preguntas y tratar de hallar la respuesta en el texto” (Mejía Martínez, 2021. P. 28).

6.1.8. Tipos de lectura´

Es importante mencionar que existen diferentes tipos de lectura y estos son:

Lectura oral: tiene una actividad de equipo social que sirve para comunicar algo, que se lee en voz alta.

Lectura silenciosa: es todo lo opuesto a la lectura oral y es la que generalmente hacemos en nuestro vivir diario por ejemplo leer indicaciones.

Lectura superficial: es una técnica rápida de lectura, por ejemplo: al momento de leer rótulos, salida, entrada, hale, empuje, etc.

Lectura selectiva: es la lectura de búsqueda, por ejemplo: cuando estamos haciendo una búsqueda específica.

Lectura comprensiva: es la que pretende comprender, por ejemplo: como cuando se investiga datos para obtener saberes.

Lectura reflexiva y crítica: es un nivel superior de lectura y sirve para analizar o comparar lo que ya se conoce, por ejemplo: discriminar o criticar lo que nos dice un libro.

Lectura recreativa: es un tipo de lectura que se disfruta, que se lee por placer y ser un lector que disfruta leer, por ejemplo: leer un libro que nos llama la atención.

6.1.9. Habilidades de la lectura en el ámbito educativo

6.1.9.1. Comprensión lectora

La comprensión lectora se define tradicionalmente como una capacidad de procesar un material leído y de extraer su significado, a esto se suma una perspectiva que es considerada por algunos muy rudimentaria (Moreira Palacios Mavel & Humberto Chancay-Cedeño, 2022). Dicha visión ha promovido la idea en que la comprensión es una habilidad que debe surgir de manera secuencial e independiente tras la dominación de otras destrezas de nivel inferior, al comprender un texto se analiza, se razona y se le da un significado al texto leído, para que el mensaje transmitido pueda ser interpretado con el mismo enfoque por el cual fue escrito.

Es un proceso activo y dinámico donde el lector no sólo lee, sino que interpreta, analiza y evalúa lo que está escrito, que va combinando la información que ve en el texto con sus propios conocimientos (Buenaño et al., 2025).

Este procedimiento activa diversas capacidades:

Decodificación: consiste en interpretar palabras.

Síntesis: se refiere a la habilidad de resumir información.

Evaluación crítica: consiste en ofrecer una opinión fundamentada.

De acuerdo con, Buenaño et al., (2025), la comprensión de la lectura se manifiesta en tres niveles:

Nivel literal: se centra en reconocer la información directa.

Nivel Inferencial: permite inferir significados que no aparecen de manera explícita.

Nivel Crítico-Valorativo: el lector evalúa y expresa juicios sobre el contenido de un texto.

La comprensión de la lectura es esencial para que los alumnos no solo adquieran conocimientos, sino que también se desarrollen plenamente y fomenten integralmente sus habilidades lectoras.

6.1.9.2. Fluidez lectora

Es la habilidad de leer un texto con precisión, velocidad y expresividad, la fluidez es esencial para entender lo que leemos "lectura hábil".

Se fundamenta en tres componentes importantes, estos son:

Precisión: es la capacidad de integrar adecuadamente los términos de un escrito.

Automatización: es leer las palabras de una manera rápida y eficiente,

Prosodia: es mantener una entonación adecuada.

Leer con fluidez facilita la comprensión de los textos porque permite dedicar menos esfuerzo a decodificar palabras y más a entender el significado de lo que se lee. nos menciona que cuanto mayor vocabulario tengan los niños mejor serán sus habilidades lectoras y comprensión, cuantas más palabras conozcan y usen desde pequeños más probable es que logren una mayor fluidez (Fernández & Lera, 2024).

6.1.9.3. Motivación lectora

La motivación es un motor fundamental para ir mejorando la lectura. no solo nos ayuda a explicar por qué leemos, sino que también es un predictor clave para el éxito en el ámbito académico. Esto quiere decir que un lector que se siente motivado lee con más profundidad y entiende mejor lo que lee y esto va aumentando la potencia en sus habilidades.

Es importante saber que la motivación hacia lectura es unos de los elementos esenciales para el desarrollo de los hábitos de lectura en los estudiantes como un progreso positivo en el dominio de las competencias lingüísticas (Álvarez Trujillo, 2021).

La motivación del estudiante es decir su entusiasmo, dedicación e interés por la lectura juega un rol muy fundamental en el proceso de la lectura, los niños/as que

dicen estar motivados por la lectura leen más y esto incrementa la efectividad las probabilidades de los estudiantes sean unos lectores exitosos.

6.1.10. Textos literarios

Un texto literario se distingue porque se utiliza un lenguaje estético que busca deliberadamente despertar la atención y la emoción del lector a través de su estética, se caracteriza por una cuidadosa selección de palabras, con el objetivo de embellecer las oraciones que se enuncian y llamar la atención de quien lo lee (Ramírez et al., 2022).

La principal función de los textos es comunicar a través de lo bello y lo sublime, reflejando la perspectiva del autor sobre temas variados en la que se manejan recursos discursivos y poseen una naturaleza ficticia donde existe el desarrollo de la imaginación y la libertad creativa plena en cuanto a la composición, por esta razón la lectura de textos literarios es fundamental en la educación, ya que potencia las habilidades del aprendizaje de los estudiantes.

Los textos literarios son una herramienta clave para el desarrollo de los estudiantes en su camino del aprendizaje como expresa Mejía Martínez, (2021) " es una fuente de recursos que mejora las destrezas lingüísticas y fomenta la competencia comunicativa en el alumno" (p. 29).

6.1.11. Elementos fundamentales del texto literario

El texto literario consta de cuatro elementos fundamentales estos son:

Personajes: son los personajes que participan en la historia, pueden ser personajes principales y secundarios.

Trama: son los eventos que suceden en la historia en su inicio, desarrollo y como se concluye la historia.

Tiempo: se refiere a los instantes significativos que ocurren a lo largo de la historia.

Espacio: es el entorno en el que transcurre la narración, puede ser tanto real como ficticio.

Tema: es el mensaje principal que el escritor destaca en su creación.

Narrador: es la persona quien cuenta la historia del inicio al final.

6.1.12. Clasificación de los textos literarios

Pilar A & Rosa V, (2025), señala que los textos literarios se clasifican en tres géneros importantes estos son:

Narrativos: son los que cuentan una historia real o ficticia en un lugar y tiempo.

Ejemplo: leyendas, mitos, crónicas, noticias, reportajes, cuentos y fábulas.

Líricos: el autor expresa sus sentimientos, emociones y sensaciones libremente. Su expresión textual es el poema que se presenta en verso o en prosa.

Ejemplo: poesía, poema

Dramáticos: son los textos que son escritos con la finalidad de que sean interpretados por personajes en una obra de retrato.

Ejemplo: comedia, drama

6.1.13. Importancia de los Textos Literarios en el ámbito educativo

Carrera Garofalo et al., (2024), menciona que "La comprensión de Textos Literarios es un aspecto crucial en la educación, principalmente en el área de Lengua y literatura" (p. 3). Es importante ya que favorece la habilidad lectora y el desarrollo en la comprensión de textos literarios, esto permite que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y su forma de expresar sea correctamente con su medio.

6.1.14. El cuento

El cuento es una narración corta de hechos que pueden ser ficticios o basados en situaciones reales que se utiliza con la intención de entretener, impactar, divertir y enseñar. Su estructura simple que incluye una corta extensión, un tema claro, una línea argumental bien definida, pocos autores y una conclusión directa que permite a los lectores abordar la obra de principio a fin sin interrupciones (Buenaño et al., 2025).

Un cuento es esencialmente una historia breve inventada o basada en sucesos reales, donde un grupo limitado de personajes desarrolla una trama sencilla que gira alrededor de una acción principal y en algunos cuentos debe culminar con un final memorable para despertar una respuesta emocional en quien lo lee, esto facilita un proceso de enseñanza completo, abarcando las actividades previas durante y posteriores a la lectura.

6.1.14.1. Elementos del cuento

El cuento consta de cinco elementos importantes que sirven de punto de partida para conocer la historia estos son:

El narrador: es la persona que cuenta y describe lo que va a suceder en la historia, es quien presenta los personajes y menciona sus características, un punto importante es que el narrador puede o como no puede participar en la historia.

Los personajes: el personaje más importante de la historia es el protagonista, los demás personajes se los conoce como secundarios, algunos son antagonistas es decir que están en contra del personaje principal o del protagonista y otros ayudan al protagonista a lograr sus objetivos. Conforme avanza la narración los personajes van revelando su conducta y carácter.

El espacio: es el lugar o lugares donde se desarrollan las acciones del cuento a veces empieza como "en un lugar muy muy lejano o en un pueblo las montañas", o no dicen específicamente un lugar real, es porque en lo general los cuentos son de ficción.

El tiempo: es el momento en el que se desarrolla una historia y las acciones, en los cuentos infantiles tienden a ser lineales usualmente también se presentan al principio de la historia hace muchos años o había una vez estás frase representa una historia en el pasado, en comparación con los cuentos de adolescentes y adultos el tiempo no es lineal esto quiere decir que se presenta en futuro y así de esta manera se entretiene más al lector.

Las acciones del cuento: son los acontecimientos que pueden ser simultáneos, sucesivos, reales o imaginarios dentro de la historia y todos estos acontecimientos son los que forman el argumento o la trama que va a seguir la historia desde su principio pasando al nudo de la historia hasta el final (Delgado et al., 2023).

6.1.15. Tipos de cuentos

El cuento es una narración breve que puede ser oral o escrita que se va contando la historia que puede ser falsa o inspirada en un hecho real que tiene un pequeño grupo de personajes que interactúan entre ellos, existen dos tipos de cuentos estos son:

Cuento popular: es una narración popular tradicional de hechos ficticios que se presenta en múltiples versiones, consta de tres subtipos:

- Cuentos de hadas
- Cuentos de animales
- Cuentos de costumbres

Cuento literario: es una narración breve y conocida por un autor, a diferencia del cuento popular estos cuentos se transmiten de forma oral (López Martin Juana, 2024).

6.1.16. Importancia educativa del cuento

En el ámbito educativo el cuento es un factor importante como recurso de enseñanza en el aula, donde el docente puede determinar que cuento es apropiado según la edad del estudiante con los que trabaja, esto puede llegar a incentivar a los niños y jóvenes a leer, Delgado et al., (2023), menciona que el Concurso Nacional de escritura "Leer es mi cuento" del Ministerio de Educación, fomenta la lectura en el cuento y con esto el estudiante fortalece sus competencias comunicativas.

Es una guía de aprendizaje para organizar información y transmitir conocimientos, el cuento es un generador de interés y motivación para el estudiante haciendo uso de la dinámica para que pueda interactuar, ya que esto posibilita la expresión del alumno y el desarrollo de las capacidades físicas como la articulación lingüística, expresión corporal y la modulación de voz.

6.1.16. El cuento en el desarrollo de la lectura de textos literarios

Para Ruiz Patricia, (2022) Ruiz, el cuento "es el más moderno de los géneros literarios, es curioso o paradójico, pero también, el más antiguo en cuanto a creación oral y el más moderno en cuanto a obra escrita y publicable" (p, 7). El cuento es importante para el desarrollo de la lectura ya que el estudiante estimula el perfeccionamiento de la lengua, la creatividad y la creación literaria en el ámbito educativo.

6.2. Teoría Legal

6.2.1. Constitución de la República del Ecuador

En primer lugar, el artículo 29 de la Constitución señala que el Estado debe garantizar la libertad de enseñanza y respetar la diversidad cultural y lingüística de la población. Asimismo, reconoce que las familias pueden elegir modelos educativos acordes con sus principios y enfoques pedagógicos. A partir de este marco, se sustenta la utilización de metodologías innovadoras que se adapten a las características culturales y necesidades formativas de los estudiantes, ya que la normativa ampara la diversidad de prácticas educativas.

El articulo 343 en cambio señala que el Sistema Nacional de Educación tiene la obligación de incluir las TIC en los métodos pedagógicos de forma adecuada. Esta normativa apoya a la inclusión de recursos tecnológicos y actividades creativas e interactivas en el aula, puesto que en la Constitución se fomenta el empleo pedagógico de las TIC como un elemento de innovación en la educación. Asimismo, este articulo legitima la realización de actividades que promuevan la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Mientras, que en el artículo 47 en su undécimo numeral, también asegura que las personas con discapacidad puedan acceder a sistemas de educación donde exista la comunicación alternativa como el lenguaje de señas o braille. Se menciona que existe el apoyo de creación de materiales accesibles durante su aprendizaje.

Por otro lado, el articulo 57 reconoce que los pueblos y nacionalidades indígenas tienen derecho a conservar su sabiduría y conocimientos ancestrales. Bajo este enfoque, se incluyen componentes literarios y culturales que son característicos a su territorio fomentando la inclusión de su identidad cultural.

Finalmente, el artículo 343 también orienta al sistema educativo hacia la flexibilidad, la inclusión y el desarrollo integral de los estudiantes. Bajo esta directriz, la propuesta se alinea con el mandato constitucional de promover ambientes de aprendizaje que fortalezcan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, garantizando así una educación de calidad para todos (*CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008 Decreto Legislativo 0 Registro Oficial*, 2008)

6.2.2. Unesco

La UNESCO plantea que la educación constituye la prioridad esencial al ser reconocida como un derecho humano fundamental. En este sentido, propone una transformación orientada a asegurar la equidad, la inclusión y la calidad educativa. Para lograrlo se menciona que hay que dar prioridad y aumentar el financiamiento a la educación inicial. De igual manera, se enfatiza a incrementar programas de becas, acceso a la tecnología en zonas rurales y la educación intercultural.

Finalmente, el artículo amplía el concepto de lectura hacia una visión integrada de alfabetización, promoviendo la creación de clubes de lectura en las instituciones como actividades colaborativas y extracurriculares, e impulsando la alfabetización

mediática, informacional y digital como componentes esenciales de la formación contemporánea (Unesco, 2024)

6.2.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 1.- Ámbito: Esta Ley garantiza el derecho a la educación y establece los principios y fines generales que orientan el sistema educativo ecuatoriano dentro del marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. También regula la estructura, niveles, modalidades, financiamiento y participación de los actores del Sistema Nacional de Educación, excluyendo a la educación superior.

Art. 4.- Derecho a la educación: Se reafirma que la educación es un derecho humano fundamental y una condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Todos los habitantes de Ecuador son titulares del derecho a una educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal.

Art. 17.- Derechos de la Comunidad: las personas pertenecientes a comunidades tienen el derecho de acceder a la educación bien sea formal o informal, e involucrarse en el uso de recursos educativos.

Art. 51.- Educación en situaciones excepcionales: El Estado garantiza el acceso y permanencia a la educación básica y bachillerato para personas que, por cualquier motivo (privación de libertad, enfermedades prolongadas, etc.), no puedan asistir a instituciones educativas regulares (Orgánica De Educación Intercultural, 2021

6.2.4. Plan Nacional de Desarrollo Ecuador no se detiene 2025

Fortalecer a la ciudadanía: Educación, Cultura y Vida Activa

El objetivo principal es darle más herramientas a toda la ciudadanía para que puedan crecer. Todo esto se basa en lo que manda la Constitución, que es nuestra hoja de ruta: garantizar que cada persona pueda desarrollar su máximo potencial humano. ¿Cómo? Brindando acceso justo, oportuno y de calidad a:

- La educación.
- La cultura y el arte.
- La ciencia, la tecnología y la innovación.
- La actividad física y el deporte.

Nuestra ley máxima también establece que la educación debe enfocarse en el desarrollo de nuestras capacidades (aprender a pensar y hacer), el respeto a los derechos humanos, la igualdad de género, la justicia social y la valoración de nuestra rica diversidad cultural.

Por eso, el Estado debe asegurar una educación que:

- Incluya a todos (inclusiva).
- Respete nuestras culturas (intercultural).
- Sea de alta calidad.

"Garantizar el acceso universal a una educación inclusiva, equitativa e intercultural para todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, asegurando su permanencia y la culminación de los estudios en todos los niveles del Sistema Nacional de Educación." (*Plan Nacional de Desarrollo Ecuador No Se Detiene 2025,* 2025)

6.2.5. Instituto Nacional de Evaluación Educativa Ecuador (PISA)

Ecuador participa en la evaluación PISA-D con la meta de entender el nivel de sus estudiantes en comparación con los parámetros internacionales y con otras naciones que enfrentan retos similares. Para el país, es fundamental identificar los motivos por los que algunos estudiantes obtienen rendimientos bajos y así poder corregirlos de forma efectiva.

El área de Lengua y Literatura ha mostrado una recuperación notable y estadísticamente significativa en los niveles de aprendizaje de todos los subniveles evaluados, de acuerdo con la prueba Ser Estudiante, si se compara con el ciclo 2021-2022. No obstante, es crucial señalar que el sistema educativo aún se mantiene en el nivel elemental, sin alcanzar el estándar mínimo de competencia. Las mayores mejoras se observaron en Bachillerato, con un aumento de 22 puntos, y en el subnivel Media, con 15 puntos. La recuperación fue más moderada en Superior y Elemental, con incrementos de 5 y 6 puntos, respectivamente. Estos resultados demuestran la necesidad de seguir fortaleciendo las competencias en Lengua y Literatura en todos los niveles (*PISA 2025 - Ineval* |, n.d.)

6.2.6. Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de la Provincia Bolívar

El Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial Bolívar analiza la educación desde dos dimensiones fundamentales: la infraestructura escolar y la participación

comunitaria. Se identifica la necesidad de fortalecer los espacios físicos de las instituciones educativas junto con indicadores como el nivel de instrucción y la asistencia estudiantil. Asimismo, se destaca el papel de la gestión social, promoviendo la intervención activa del Comité Central de Padres de Familia en tareas de mantenimiento y mejora de los ambientes educativos, en concordancia con lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Estas acciones buscan asegurar que la población adulta desarrolle habilidades básicas de lectura y escritura, esenciales para su participación social, laboral y comunitaria (*Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de La Provincia Bolívar*, n.d.)

6.3. Teoría Referencial

6.3.1. Herramienta tecnológica Escape Room como metodología Educativa

La Herramienta Tecnológica Escape Room como Metodología Educativa tiene una gran conexión en la enseñanza y aprendizaje en la que plantea un misterio por resolver en donde los estudiantes se convierten en los protagonistas de la historia, es decir el Escape Room es un juego donde los participantes deben superar retos, acertijos y esto se va combinando con la diversión de un juego de aventuras y desafíos así promoviendo el pensamiento crítico, es más pone a prueba las capacidades físicas y mentales de los participantes como por ejemplo el trabajo en equipo, liderazgo, agilidad mental, comunicación y la capacidad resolutiva.

Título de la investigación	Autor/res	Año de publicación	Referencia	Formato	Resumen	Contribución
Escape Room como estrategia didáctica	Uzhca & Cárdenas	2024	Uzhca Guallpa, C. I., & Cárdenas Cordero, N. M. (2024). *Escape room como estrategia didáctica: Propuesta de utilización en bachillerato*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9784732	Revista en línea	Los autores en su estudio presentan la implementación del Escape Room en las aulas y demostraron que esta herramienta fomenta un aprendizaje dinámico debido a que permite motivar y desarrollar habilidades y capacidades del estudiante, y a la vez fortalece el aprendizaje significativo.	Al usar el Escape Room en el aula se puede conseguir un aprendizaje dinámico, no solo se logra que los estudiantes se sientan motivados, sino que también les ayuda a potenciar sus habilidades garantizando que su aprendizaje que adquieren mediante el juego sea profundo y duradero.
Llevado el Escape	Navarro & Pérez	2022	Navarro, M. C., & Pérez, L. I. J. (2022). *Llevado el Escape Room a*	Libro en línea	Los autores destacan que para mantener la	Si queremos que los alumnos mantengan su

Room a otro nivel			*otro nivel: Skype Room*. 375-390 Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8770879		atención del alumno implica aspectos claves en el proceso de aprendizaje y enseñanza, con la herramienta tecnológica Escape Room el aprendizaje es mucho más dinámico basado en juegos y dejando experiencias que generan una gran inmersión.	mente despierta y aprendan de una manera diferente, la clave está en que dejen de ser oyentes pasivos y se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje, es necesario usar metodologías activas donde los estudiantes aprenden jugando, para ello se puede implementar la herramienta tecnológica Escape Room para que su aprendizaje sea mucho más efectivo.
Juegos de escape en educación	Martínez & Chivite	2020	Martinez, F. M., & Chivite, P. D. (2020). *Juegos de escape en educación*. Dialnet.	Artículo en línea	En su estudio los autores señalan que los juegos de escape	La herramienta tecnológica Escape Room es un método de

			https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7577574		son aceptados en la educación, tanto como en los estudiantes y docentes porque aprenden de una manera más divertida.	enseñanza donde los estudiantes resuelven misterios y aprenden de una manera mucho más divertida.
Escape Room: Nueva Tecnología	Nacho Márquez	2020	Márquez, N. (2020). *Escape room: la nueva metodología*. Dialnet. 56-61 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7644361	Revista en línea	El autor menciona que el Escape Room consiste en escapar de la sala resolviendo en equipo una serie de juegos mentales, escapistas y de colaboración, es necesario saber la temática que se quiere implementar para trabajar con la	La herramienta Escape Room es una aventura donde la magia sucede cuando se trabaja en equipo, en la que se ve la capacidad de colaborar de cada uno de los participantes para descifrar una serie de retos, la clave para que esta herramienta tecnológica funcione es

					herramienta tecnológica.	necesario que el docente defina una historia o temática atractiva para que los estudiantes se mantengan enganchados y entusiasmados en cumplir una misión.
Escape Room como herramienta de autoevaluación	Larruskain y otros	2024	Larruskain, E. D. M., Ranero, O. A., Madina, A. E., & Aio, A. I. (2024). *Escape Room como herramienta de autoevaluación*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9711146	Libro en línea	El estudio muestra que las evaluaciones formativas cumplen un propósito cuando son motivadoras, realizaron autoevaluaciones por medio del escape room con efecto de mejorar efectos positivos en el aprendizaje, promoviendo un	La motivación es un factor clave para que los estudiantes aprendan de una mejor manera, es interesante utilizar el Escape Room para que los estudiantes sean autoevaluados donde el desafío y el juego se colombiana para que el estudiante pueda superarse, lo que se traduce en un

					aprendizaje más profundo.	aprendizaje positivo y pueda asimilar los temas a un nivel mucho más profundo.

6.3.2. Desarrollo de la literatura de textos literarios

El desarrollo de la lectura de textos literarios pretende que los lectores, en este caso estudiantes, vayan más allá de solo descifrar palabras. Se busca que puedan crear un proceso esencial donde comprendan de manera profunda y construyan significados que conecten con lo leído. Al fomentar este proceso los estudiantes se convierten en personas reflexivas, críticas y creativas, capaces de analizar el mundo y progresar en su rendimiento académico. Para lograr este objetivo es necesario implementar estrategias innovadoras que transformen a la lectura en una actividad activa y divertida. Esto se puede lograr a través de actividades lúdicas, el uso de la tecnología, entre otras. El desarrollo de la lectura debe capacitar al estudiante a ir más allá de la comprensión literal, fortaleciendo habilidades superiores como la inferencia y el pensamiento crítico.

Título de la investigación	Autor/res	Año de publicación	Referencia	Formato	Resumen	Contribución
Propuesta de Intervención Didáctica para incentivar la Lectura en Estudiantes de Educación General Básica.	Astudillo & Flores	2025	Astudillo Saavedra, G. V., & Flores Suarez, A. (2025). Propuesta de Intervención Didáctica para Incentivar la Lectura en Estudiantes de Educación General Básica. *Tesla Revista Científica*, *5*(2). https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/531	Artículo en línea	En el estudio los autores proponen estrategias didácticas innovadoras que incentivan el hábito y la comprensión de la lectura, sobre todo en textos literarios. Asimismo, estimula el análisis crítico a través de ejercicios de lectura y alienta la utilización de medios tecnológicos como instrumentos que transforman esta actividad en una	La continuada dificultad en la habilidad de lectura entre los alumnos muestra una carencia que afecta de manera desfavorable sus desempeño escolar y entusiasmo. La investigación subraya la necesidad de promover la lectura de textos literarias a través de la aplicación y asistencia de estrategias activas y recursos tecnológicos que incentivan la practica de la lectura.

					experiencia mas activa y valiosa.	
Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica.	Báez & Vera	2025	Vera Yepez, V., & Báez Sepulveda, M. (2025). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom, 5*(1). https://doi.org/10.5281/zenodo.11553641	Artículo en línea.	Los escritores tienen como finalidad principal promover prácticas lectoras que transformen el acto de leer en una vivencia placentera a través de métodos dinámicos como el juego, el arte dramático y diversas actividades recreativas, que refuercen la comprensión y la actitud favorable hacia la lectura.	Al analizar la efectividad de estrategias didácticas innovadoras que proporciona el juego y la interacción para fomentar la comprensión lectora, se revela que la gamificación y las actividades lúdicas son métodos efectivos puesto que se integra el juego para conseguir una interacción con la lectura.

Comprensión lectora en estudiantes de educación general básica media.	Dewendt	2021	Dewendt,R. (2021), Comprensión lectora en estudiantes de educación general básica media. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas, 1*(1). https://doi.org/10.62574/rmpi.v1i1.16	Artículo en línea	El autor hace mención en analizar la comprensión lectora en los estudiantes, resaltando la necesidad de que ellos lean y comprendan los mensajes escritos, dándoles significado para mejorar su rendimiento académico. La propuesta va hacia la interpretación individual para que luego sea expuesta en grupo, promoviendo la participación y el	Al establecer que la comprensión lectora es un problema significativo en los estudiantes, se evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que vayan más allá de la lectura literal. El autor promueve la reflexión y el crecimiento intelectual a través de la interpretación individual y luego compartirla con su grupo. Apoyando así la inclusión de estrategias innovadoras que mantengan el interés y aceleren el proceso de aprendizaje.

					crecimiento en conocimientos.	
Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura y su comprensión.	Barrera, Basante, Sanchez & Villavicencio Barrera et al	2025	Basante, N., Barrera, A., Sánchez, V., & Villavicencio, E. (2025). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura y su comprensión. *Sinergia Académica, 8*(1), 578-599. https://doi.org/10.51736/sa74	Artículo en línea.	En este estudio los autores resaltan la importancia de aplicar estrategias didácticas que fortalezcan la comprensión lectora, entendida no solo como decodificación, sino como análisis y reflexión del texto. A través de metodologías activas, se busca superar dificultades en la inferencia de ideas y en la	El artículo menciona que es más importante la comprensión más que la simple codificación de los textos, con esto impulsa a alcanzar niveles de análisis, reflexión y juicio crítico. Esto se pretende lograr a través de tres fases, empezando por activar los conocimientos previos para establecer conexiones con los temas, luego los estudiantes deben realizar un procesamiento

					evaluación crítica de la información.	minucioso para fortalecer la habilidad de la inferencia al deducir significados no explícitos o intenciones del autor. Y, por último, la fase de la aplicación y transferencia donde el estudiante desarrolla la fase de aplicación y transferencia para lograr la argumentación del texto leído.
Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria.	Llacsa, Meleàn & Paucar	2024	Paucar, A., Llacsa, L., & Meleàn, R. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Aula virtual*, *5*(11), 29-43. https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908	Artículo en línea.	Los autores destacan que el hábito de la lectura es esencial tanto para el aprendizaje académico como para el desarrollo	El autor hace énfasis en el hábito de la lectura al promover aspectos que hacen la lectura de textos, divertidos y que ofrecen información valiosa. Puesto que la lectura para

					personal. La lectura de textos literarios amplía el conocimiento y fortalece habilidades como la reflexión, el pensamiento crítico y la creatividad.	el autor es fundamental para el progreso del ser humano, enriqueciendo su conocimiento y creatividad. También orienta al estudiante a que sea impulsado a leer por entretenimiento más que por obligación. Al enfocarse en la lectura activa el autor establece la base para que los estudiantes se acerquen a los libros, incluyendo los literarios, como una experiencia sorprendente, y no solo como una herramienta educativa, lo que es

						esencial para formar lectores.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de investigación

El enfoque de la presente investigación es Mixto, debido que combina elementos de los enfoques cuantitativo y cualitativo, lo que permite una comprensión más completa del fenómeno estudiado del uso de la herramienta Escape Room en el desarrollo de la lectura de textos literarios.

El enfoque mixto es una estrategia metodológica que se integra con los métodos cuantitativos y cualitativos dentro de un mismo estudio, con el fin de analizar los fenómenos de una manera más amplia y significativa, parte de una idea en la combinación de ambos métodos que permite obtener una comprensión más completa, la integración de diferentes paradigmas, estrategias y técnicas de recopilación y análisis de datos (Romero Medina Ángel et al., 2023)

El enfoque mixto resulto de gran utilidad en la investigación, ya que nos permitió evaluar de una manera integral el uso de la herramienta Escape Room en el desarrollo de la lectura de textos literarios, mediante la aplicación de pre – test y post – test a los estudiantes de la cual se obtiene datos cuantitativos que facilita medir los avances en la comprensión en la lectura. Al mismo tiempo, se realizó una entrevista a la docente de Lengua y Literatura y encuesta a los docentes de 8vo que permitió obtener información cualitativa que permite comprender las experiencias y valoraciones de la implementación de la estrategia didáctica.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño se compone en dos estructuras:

Diseño cuasi – experimental (Enfoque cuantitativo)

Se utilizo un diseño cuasi – experimental de Pre – test / Post – test con un solo grupo.

Se lleva a cabo la aplicación de la intervención experimental del Escape Room.

Se efectuaron evaluaciones de la variable dependiente antes y tras la intervención.

Diseño no experimental (Enfoque cualitativo)

Se empleo un diseño no experimental de tipo transversal o transección, que permitió recoger información para contextualizar los hallazgos a través de las percepciones de la comunidad docente.

Finalmente, el tipo de investigación es descriptiva ya que busca caracterizar y detallar los procesos y resultados durante la aplicación del Escape Room en el aula.

7.3. Métodos

Para el estudio se utilizó los siguientes métodos:

Método Deductivo: parte de una premisa general que comienza con teorías generales y luego se aplica la lógica para llegar a una conclusión especifica de la investigación (Suárez Ernesto, 2024).

Se implemento conceptos en la teoría en la comprensión en la lectura y la herramienta Escape Room para comparar los resultados obtenidos.

Método Inductivo: este método parte de hechos concretos que busca inferir conclusiones generales a partir de observaciones específicas (Suárez Ernesto, 2024). Se utilizó este método en la parte cualitativa, para las observaciones específicas y opiniones recolectadas en la entrevista y encuesta, con esto se buscó conclusiones generales de la efectividad del Escape Room como metodología educativa.

Método Estadístico: este método facilita la comprensión de conjunto de datos en información que nos permite recopilar, organizar, interpretar y presentar datos de una manera efectiva (Ortega Cristina, n.d.)

En el análisis de datos cuantitativos se utilizó la Estadística Descriptiva para sintetizar los resultados obtenidos en el pre – test, post – test y la encuesta. Posteriormente se empleó la Estadística Inferencial para verificar la hipótesis de la investigación.

Método Histórico – Lógico: es una técnica que combina elementos que se basa en hechos estudiados en un contexto y la lógica ayuda a interpretar hechos de manera coherente y sistemática (Piña Méndez Francisco Ariel, n.d.).

Se empleó esta técnica en el ámbito lógico para organizar el análisis de la literatura y el marco teórico, buscando consistencia y un orden en la evolución de los antecedentes del Escape Room.

Método Bibliográfico: presentan datos fundamentales de cada obra que está incluida en el repertorio que garantiza una perfecta identificación (García Martin Araceli, 2023)

Se revisó fuentes primarias y secundarias tales como libros, artículos científicos, tesis; que están relacionadas con la lectura de textos literarios y específicamente el uso de la herramienta escape Room en el ámbito educativo.

7.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Encuesta dirigida a los docentes

Una de las técnicas que se implementó en esta investigación es la encuesta, donde se elaboraron preguntas dirigidas a los docentes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves.

Prueba pre y post

La siguiente técnica es una encuesta para recolectar datos de los estudiantes de octavo año de Polibio Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves

Entrevista a la docente de Lengua y Literatura

Finalmente se aplicó una entrevista a la docente de Lengua y Literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, con el fin de obtener información cualitativa acerca del Escape Room y la comprensión lectora.

7.5. Universo y muestra

Universo

Tabla 1

Se tomó como población total a los estudiantes y docentes de octavo año de Educación General Básica de la Institución Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Nivel	**Paralelo**	**Masculino**	**Femenino**	**Cantidad de estudiantes**
8 EGB	A	17	20	37
	B	19	19	38
	C	17	23	40
	D	16	21	37
Total, de estudiantes		69	83	**152**
Docentes				**6**
TOTAL DE ESTUDIANTES Y DOCENTES				**158**

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Muestra

Tabla 2

Se tomó a 37 estudiantes de octavo año de Educación General Básica paralelo "A" y 6 docentes de octavo.

Octavo año de Educación General Básica			
Población de estudio	**Masculino**	**Femenino**	**Total**
Estudiantes	17	20	37
Docentes	2	4	6
Total	**19**	**24**	**43**

Fuente: *(Autoras, 2025)*

7.6. Procesamiento de la información

Excel

En presente informe de investigación se utilizó el software Excel que facilito en el procesamiento de datos y la recolección por medio de las tabulaciones y graficas que permite una buena organización y en el avance de la investigación. Los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados fueron organizados en tablas estadísticas lo que permitió sistematizar la información de manera ordenada y clara. De esta manera el Excel permite analizar los datos fácilmente para generar reportes con herramientas como gráficos y tablas dinámicas. (García Chema, 2024)

Asimismo, Excel permitió la elaboración de gráficos que facilito la interpretación y la comparación de los resultados para una mejor visualización en los avances obtenidos de la investigación.

8. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

8.1. Análisis e interpretación del Pre – test

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta No. 1

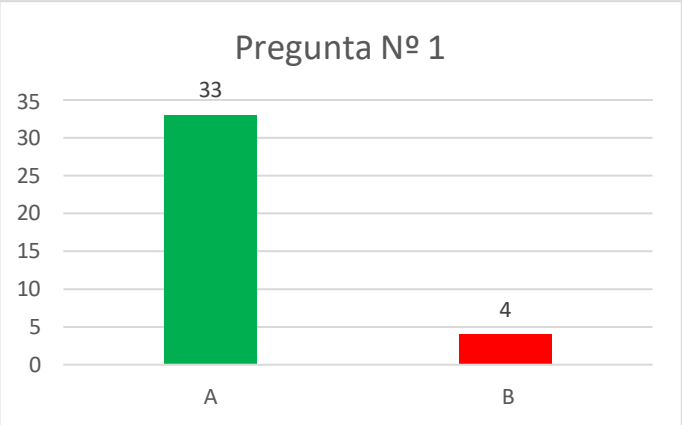
¿Conoces que es la Inteligencia Artificial (IA)?

Tabla 1

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	33	89%
B. No	4	11%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 1



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que el 33 de los 37 encuestados, es decir el 89%, indican que si conocen lo que es la Inteligencia Artificial (IA). En contraste solo 4 personas, en este caso el 11%, manifiestan no tener conocimiento sobre este concepto.

Interpretación

La gran parte de los participantes muestran contestaciones positivas, lo que sugiere que tienen una comprensión elemental o general acerca de la inteligencia artificial, lo que simplifica la ejecución de tareas vinculadas a este asunto. No obstante, existen alumnos que no están familiarizadas con el tema, lo que subraya la necesidad de incorporar explicaciones iniciales o recursos complementarios para asegurar que todos los alumnos entiendan de manera justa los temas relacionados en la inteligencia artificial.

Pregunta No. 2

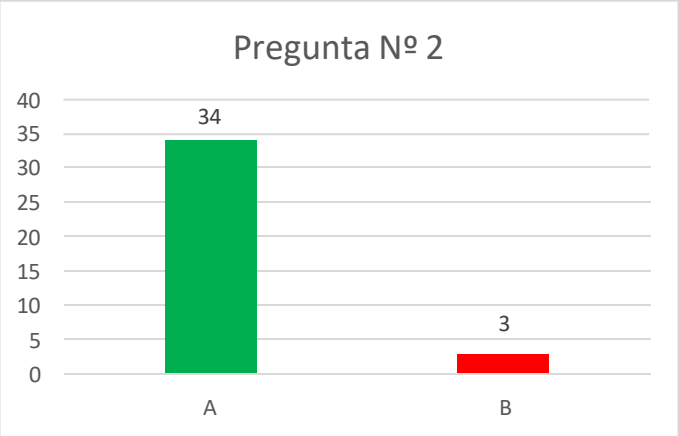
En el futuro, ¿crees qué se podría usar la IA para que la escuela sea mejor?

Tabla 2

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	34	92%
B. No	3	8%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 2



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados evidencian que 34 encuestados (92%) consideran que la IA podría contribuir a mejorar la escuela en el futuro. Solo 3 personas (8%) opinan lo contrario.

Interpretación

La gran mayoría de los participantes en la encuesta manifiestan una actitud positiva hacia la inteligencia artificial como un recurso para enriquecer el entorno educativo, lo que evidencia una opinión alentadora sobre la tecnología en el aprendizaje. Los alumnos demuestran disposición para adaptarse y aprecian las ventajas que la IA puede brindar en áreas como la adaptación del aprendizaje, el apoyo a los docentes y la mejora en la gestión de recursos. No obstante, existe un pequeño grupo de estudiantes que mantiene una perspectiva negativa, lo cual podría sugerir una falta de conocimiento o inseguridades sobre el uso de la IA en el aula.

Este hecho resalta la importancia de seguir fomentando la comprensión y detallando los beneficios tangibles que estas innovaciones pueden aportarle al ámbito educativo.

Pregunta No. 3

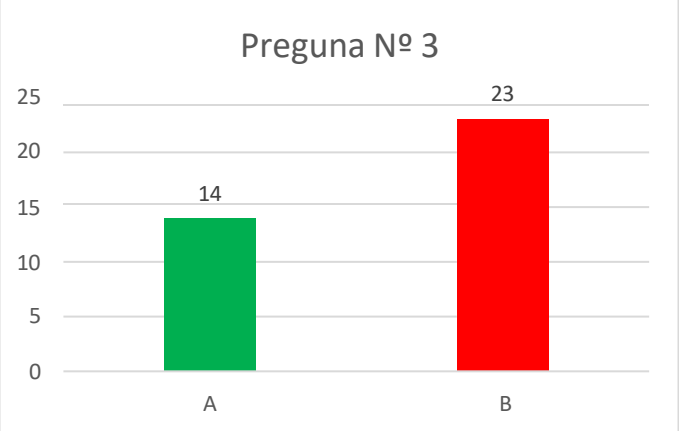
¿Crees que la IA puede ser una herramienta útil para ayudarte en tus tareas escolares?

Tabla 3

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Sí	14	38%
B. No	23	62%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 3



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que solo 14 estudiantes (38%) consideran que la IA puede ser útil para realizar sus tareas escolares, mientras que 23 estudiantes (62%) no la perciben como una herramienta de apoyo.

Interpretación

Una gran parte de los alumnos aún no se da cuenta del valor de la IA como herramienta educativa. Esto puede ser porque no han estado suficientemente expuestos a soluciones de IA. Este hallazgo pone de manifiesto la urgencia de fomentar entornos informativos, exhibiciones prácticas y empleos orientados de la IA, de modo que los estudiantes puedan reconocer sus ventajas reales y adquirir

habilidades digitales que les posibiliten usar estas tecnologías de forma responsable y eficiente.

Pregunta No. 4

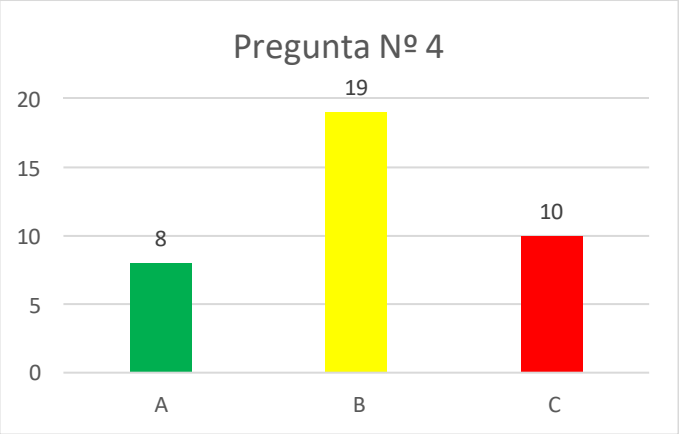
¿Con qué frecuencia lees textos literarios (cuentos, novelas, poemas, obras de teatro) fuera de las tareas escolares?

Tabla 4

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Todos los días.	8	22%
B. Una o dos veces al mes.	19	51%
C. Casi nunca.	10	27%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 4



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

La mayoría de los estudiantes, 19 (51%) lee textos literarios solo una o dos veces al mes, un grupo más pequeño, 8 estudiantes (22%) tiene el hábito de leer diariamente, mientras que 10 estudiantes (27%) casi nunca leen literatura fuera de las tareas escolares.

Interpretación

Los hallazgos indican que, a pesar de que más de la mitad de los alumnos tiene algo de relación con la lectura de obras literarias fuera del aula, este comportamiento no es regular ni intenso. La proporción de estudiantes que se dedica a la lectura a diario es baja, lo cual podría restringir el avance de competencias como la interpretación

de textos, el pensamiento crítico o la valoración literaria. Asimismo, existen estudiantes que raramente leen, lo que puede mostrar una posible falta de interés o de estímulo hacia la literatura.

Pregunta No. 5

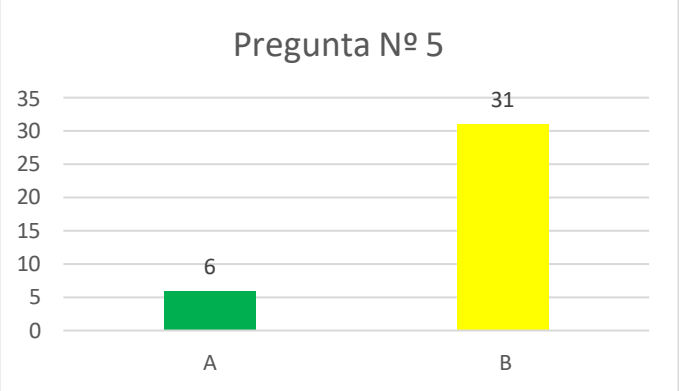
Cuando terminas de leer un cuento o una novela, ¿entiendes fácilmente cuál fue el problema principal (conflicto) de la historia?

Tabla 5

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Siempre.	6	16%
C. Nunca.	31	84%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 5



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que solo 6 estudiantes (16%) afirman comprender con facilidad el conflicto principal de un texto literario. En contraste, 31 estudiantes (84%) indican que no logran identificarlo con claridad.

Interpretación

El hecho que hay estudiantes que no identifique el conflicto principal de una historia revela una dificultad en la comprensión profunda de textos narrativos. Esto coincide con lo investigaciones donde se menciona que algunos estudiantes leen de forma fluida, pero existen algún tipo de dificultad para construir conceptos o significados a partir de los textos.

Pregunta No. 6

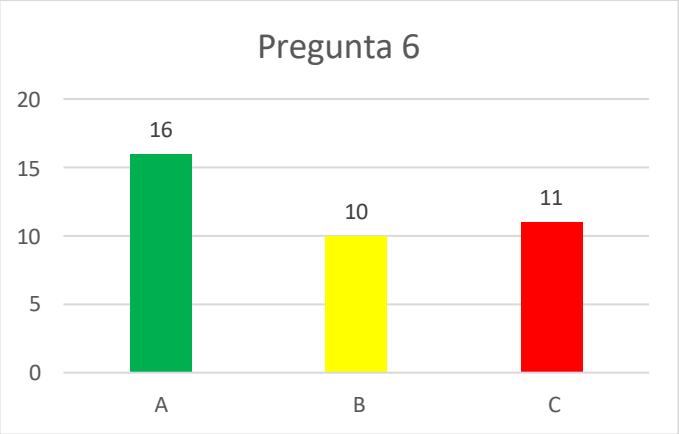
¿Cómo se llamaba el colibrí protagonista del cuento?

Tabla 6

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Lía	16	43%
B. Luna	10	27%
C. Lila	11	30%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 6



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que 16 estudiantes (43%) respondieron correctamente que la protagonista se llamaba Lía, mientras que el 57% restante eligió nombres incorrectos: Luna (27%) y Lila (30%). Esto indica que menos de la mitad de los estudiantes logro recordar con precisión un dato básico del cuento.

Interpretación

Se ha identificado correctamente el nombre de la protagonista revela dificultades en la comprensión literal, es decir, la capacidad de recordar información explicita del texto. Esto coincide con lo encontrado en estudios sobre comprensión lectora, donde se advierte que muchos estudiantes presentan dificultades en el reconocimiento de personajes, hechos y datos explícitos, aun cuando pueden leer con fluidez (Ferroni Marina & Jaichenco Virginia, 2023).

Pregunta No. 7

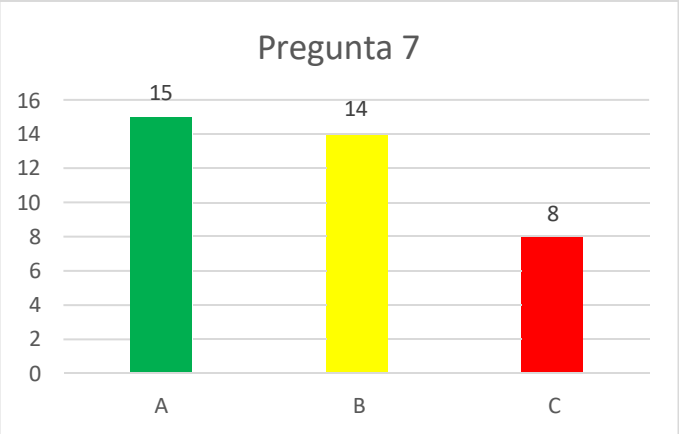
¿Qué descubrió Lía en el sendero que nunca había visitado?

Tabla 7

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Una flor azul brillante	15	41%
B. Un nido abandonado	14	38%
C. Una mariposa herida	8	22%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 7



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que el 41% de los estudiantes selecciono correctamente que Lía descubrió una flor azul brillante, mientras que el 59% eligió opciones incorrectas. Las respuestas incorrectas se reparten entre un refugio desocupado (38%) y una mariposa lesionada (22%), lo que muestra que más de la mitad del conjunto no recordó un aspecto claro de la narración.

Interpretación

Se identifica que menos de la mita de estudiantes responden correctamente lo que muestra dificultades en la comprensión literal, pues la mayoría no logra recordar información explicita del texto. Esta tendencia coincide con hallazgos donde se señala que los alumnos muestran problemas al reconocer detalles principales de un relato lo que afecta su comprensión lectora (Azral & Kher, 2023, p. 3).

Pregunta 8

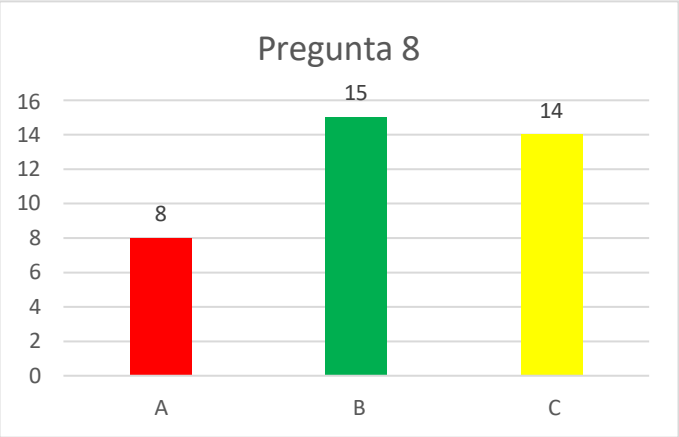
¿Por qué Lía decidió cuidar a la flor cuando la encontró marchita?

Tabla 8

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Porque necesitaba un lugar para dormir	8	22%
B. Porque la flor se lo pidió	15	41%
C. Porque era su amiga y quería ayudarla	14	38%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 8



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que el 41% de los estudiantes respondieron que Lía decidió cuidar a la flor porque esta se lo pidió, mientras que el 38% eligió que lo hizo porque era su amiga y quería ayudarla. Mientras el 22% selecciono la opción que necesitaba un lugar para dormir.

Interpretación

La mayoría de estudiantes no identifican correctamente la respuesta lo que indica una dificultad para comprender las motivaciones explicitas de los personajes, lo que es algo fundamente en la comprensión literal. Este problema refleja que los estudiantes retienen la idea general pero no logran precisar algunas de las causas del problema o suceso principal que se manifiesta en el texto.

Pregunta No. 9

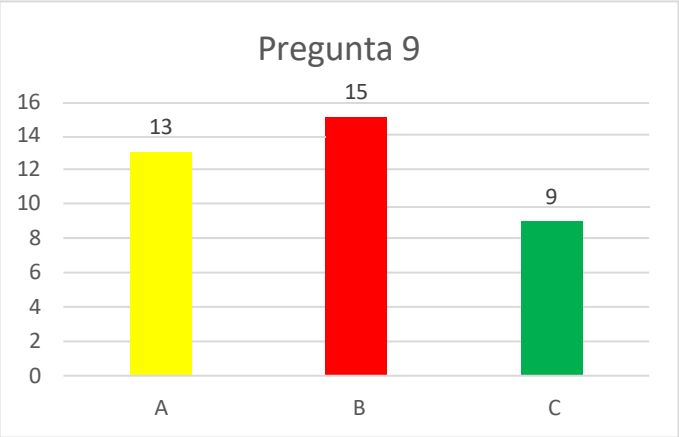
¿Qué indica el resplandor de la flor cuando vuelve a recuperarse?

Tabla 9

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Que estaba asustada	13	35%
B. Que quería mudarse a otro lugar	15	41%
C. Que estaba agradecida y llena de vida	9	24%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 9



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que únicamente 9 estudiantes (24%) respondieron correctamente que el resplandor de la flor indicaba que estaba agradecida y llena de vida. En contraste, el 76% restante selecciono opciones incorrectas como: 15 estudiantes (41%) señalaron que quería mudarse a otro lugar y 13 estudiantes (35%) que estaba asustada.

Interpretación

La mayor parte del grupo entendió incorrectamente el brillo, relacionándolo con el temor o la necesidad de moverse, lo que muestra que los alumnos no pudieron enlazar las imágenes. Esto implica que hay una interpretación limitada enfocada en aspectos triviales, sin captar o deducir ciertas ideas que no estaban claramente expresadas.

Mientras que son pocos los estudiantes que logro identificar correctamente que es lo que representa el resplandor de la flor.

Pregunta No. 10

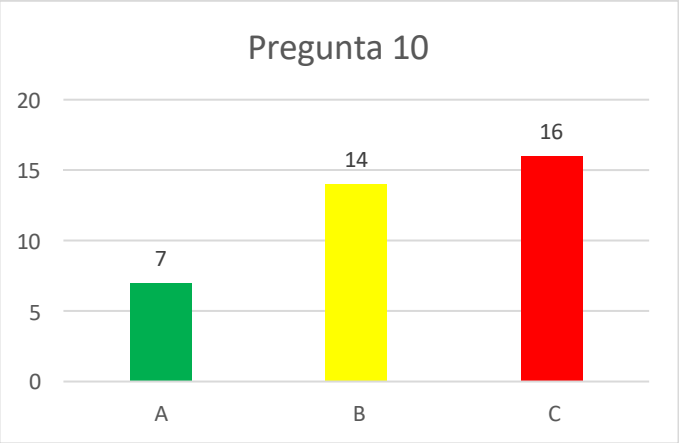
¿Crees que Lía actuó correctamente al dedicar tiempo a cuidar de la flor?

Tabla 10

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Si, porque ayudar a otros demuestra solidaridad	7	19%
B. No, porque debió seguir buscando néctar	14	38%
C. No, porque la flor podía cuidarse sola	16	43%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 10



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que solo 7 estudiantes (19%) respondieron correctamente que Lía actuó bien al cuidar de la flor. Mientras que 14 estudiantes (38%) consideraron que debió seguir buscando néctar y 16 estudiantes (43%) afirmaron que la flor podía cuidarse sola.

Interpretación

Son pocos los estudiantes que reconocen la conducta de Lía como un acto de solidaridad refleja una dificulta para identificar el sentido emocional que expresa el texto. La mayoría interpreto la decisión del personaje desde un enfoque literal. Esta tendencia sugiere que los estudiantes no comprendieron los valores y emociones que expreso el texto literario.

8.2. Análisis e interpretación de datos entrevista a la docente de Lengua y Literatura

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA

Pregunta	Respuesta	Interpretación
Pregunta No. 1 En sus propias palabras, ¿cómo definiría el rol actual y potencial de la Inteligencia Artificial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, más allá del simple uso de herramientas?	Es excelente dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes, es una herramienta muy beneficiosa.	De acuerdo con lo que indicó el participante en la entrevista, se puede ver que hay una opinión favorable acerca de la función y las posibilidades que ofrece la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo. El educador afirma que la IA no es simplemente un recurso tecnológico más, sino que actúa como un instrumento que optimiza el aprendizaje,

		destacando las ventajas que presenta la IA.
Pregunta No. 2 ¿Ha utilizado la herramienta Escape Room en sus clases?	No, porque no están las aulas acondicionadas para utilizar la tecnología.	La entrevistada evidencia que no ha implementado la herramienta Escape Room en sus clases debido a las limitaciones con la infraestructura del aula. Esto revela que, aunque pueda existir interés por parte del docente para innovar la práctica pedagógica, las condiciones materiales y tecnológicas en el aula es una barrera que dificulta la incorporación de estrategias didácticas innovadoras.
Pregunta No. 3 Además de la IA, ¿qué otras herramientas han utilizado para la enseñanza del estudiante?	Genially, Educaplay.	De acuerdo con lo que menciona el entrevistado, se identifica que además de la IA, el docente si incorpora herramientas digitales en su labor docente. Esto evidencia la apertura al uso de recursos tecnológicos interactivos que favorecen a la motivación, creatividad y

		el aprendizaje dinámico en los estudiantes.
Pregunta No. 4 Pensando en la literatura, ¿cómo podría la IA utilizarse para fomentar el amor por la lectura y la reflexión crítica sobre textos literarios en estudiantes, sin reemplazar el valor de la interpretación humana?	Puede ser una herramienta poderosa para fomentar el amor por la lectura, a través de la IA se puede analizar las lecturas.	El entrevistado reconoce que la IA puede convertirse en una herramienta poderosa para fomentar el gusto por la lectura y fortalecer la reflexión crítica en torno a textos literarios. Con la ayuda de la IA el docente destaca que ayudaría a analizar lecturas que apoya la comprensión y reflexión de los estudiantes.
Pregunta No. 5 ¿Cuál es el mayor desafío que observa en el grupo al tratar de fomentar la colaboración?	No he tenido inconvenientes.	De acuerdo con lo que expresó el participante de la entrevista, no han surgido problemas al promover la colaboración en el grupo. Esto indica que los alumnos mantienen una atmósfera favorable para el trabajo en conjunto, mostrando una actitud proactiva para involucrarse, intercambiar ideas y ayudar.

Pregunta No. 6 ¿Cómo evalúa usted el proceso de colaboración y que tipo de retroalimentación da a los estudiantes sobre sus habilidades de trabajo en equipo?	La colaboración y el feedback hacia los estudiantes son esenciales para impulsar el aprendizaje y el crecimiento de competencias en grupo.	La entrevistada evidencia que en su papel como docente considera que la colaboración y la retroalimentación son elementes esenciales dentro del proceso educativo. Igualmente, reconoce que ambos aspectos contribuyen al aprendizaje y al desarrollo de habilidades de trabajo en equipo.
Pregunta No. 7 ¿De qué manera evalúa o recopila evidencia del progreso de cada niño respecto a la comprensión en la lectura?	Técnicas de evaluación como exámenes de entendimiento de lectura, estudio de textos para que los lean y los examinen, conversaciones en equipo.	La contestación dada por el encuestado indica que emplea diferentes técnicas para medir el avance en la comprensión de lectura, tales como exámenes, revisión de textos y diálogos en grupo. Esto demuestra que hay un propósito no solo de fomentar la comprensión básica, sino también de estimular el análisis y la reflexión mediante el intercambio de pensamientos.
Pregunta No. 8	Trabajo colaborativo.	De acuerdo con la respuesta del

¿Cómo promueve la interacción activa y el diálogo en el aula para que los niños puedan conectar con los temas?		entrevistado, la principal estrategia para promover la interacción activa y el dialogo en el aula es el trabajo colaborativo. El uso de esta metodología sugiere una intención de generar participación constante y conexiones significativas con los temas tratados, fortaleciendo tanto la comunicación como el pensamiento colectivo.
Pregunta No. 9 ¿Cómo promueve la interacción activa y el diálogo en el aula para que los niños puedan conectar con los temas?	La interacción activa se promueve mediante discusiones en grupo y respetando las opiniones de cada integrante.	De acuerdo con lo que mencionó el encuestado, se observa que fomentar el intercambio activo y la conversación en clase se realiza en gran medida a través de debates grupales y trabajos en equipo. Estas tácticas permiten a los alumnos intercambiar pensamientos, manifestar sus puntos de vista y crear significados colectivamente.

Fuente: *(Autoras, 2025)*

8.3. Análisis e interpretación de datos encuesta aplicada a los docentes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Pregunta No. 1

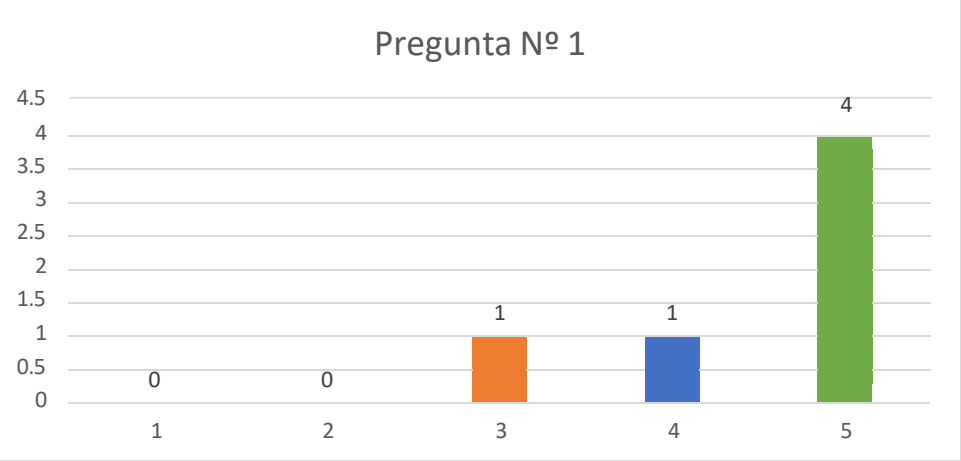
Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en la preparación de clases.

Tabla 1

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1 = Totalmente en Desacuerdo	0	0%
2 = En Desacuerdo	0	0%
3 = Neutral	1	17%
4 = De Acuerdo	1	17%
5 = Totalmente de Acuerdo	4	67%
Total	6	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 1



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que ningún docente selección las opciones de desacuerdo, mientras que 1 docente (17%) se mantuvo neutral, 1 docente (17%) estuvo de acuerdo y 4 docentes (67%) estuvieron totalmente de acuerdo.

Interpretación

El alto porcentaje de docentes que manifiesta usar IA refleja la apertura significativa de la integración tecnológica en su labor educativa, también indica que los docentes reconocen la utilidad práctica de las herramientas tecnológica para planificas sus clases y crear recurso. El bajo nivel de neutralidad y la ausencia de desacuerdo sugiere que la IA no solo es conocida, sino que es aceptada como una herramienta valiosa en la práctica docente.

Pregunta No. 2

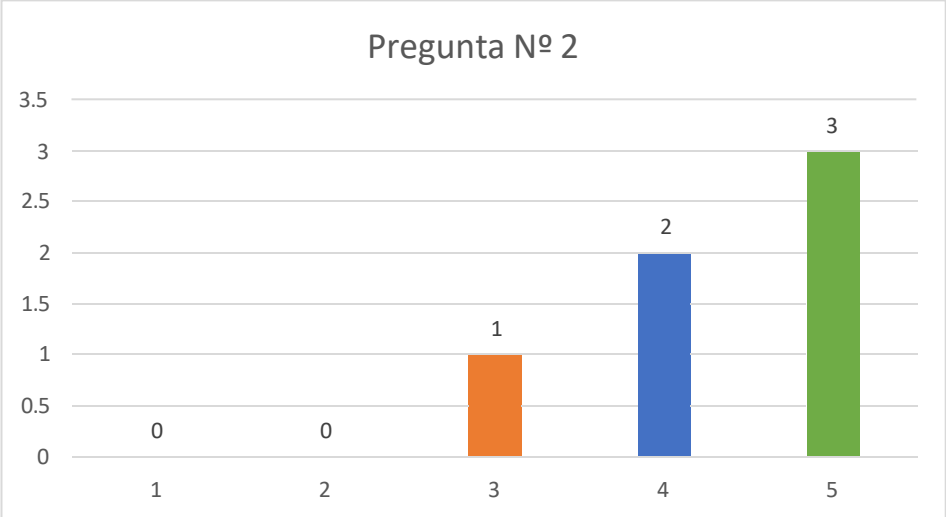
Conoce herramientas de IA que podrían ser útiles para crear contenido, como enigmas, historias o pistas, para un Escape Room.

Tabla 2

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1 = Totalmente en Desacuerdo	0	0%
2 = En Desacuerdo	0	0%
3 = Neutral	1	17%
4 = De Acuerdo	2	33%
5 = Totalmente de Acuerdo	3	50%
Total	6	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 2



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados evidencian que ningún docente marco desacuerdo, mientras que 1 docente (17%) se declaró neutral, 2 docentes (33%) estuvieron de acuerdo y 3 docentes (50%) estuvieron totalmente de acuerdo.

Interpretación

La mayoría de docentes indican que posee conocimientos sobre herramienta de IA orientadas a la creación de contenido educativo, lo que sugiere un nivel de familiaridad suficiente para desarrollar actividades innovadoras como el Escape Room. La presencia de un pequeño grupo de docentes que se mostró neutral muestra que aún existe áreas donde se necesita capacitación, pero la tendencia general evidencia un entorno docente favorable para integrar IA en dinámicas de aprendizaje lúdico y activo.

Pregunta No. 3

Cree que el uso combinado del Escape Room e IA ofrece una experiencia de aprendizaje más inmersiva y relevante.

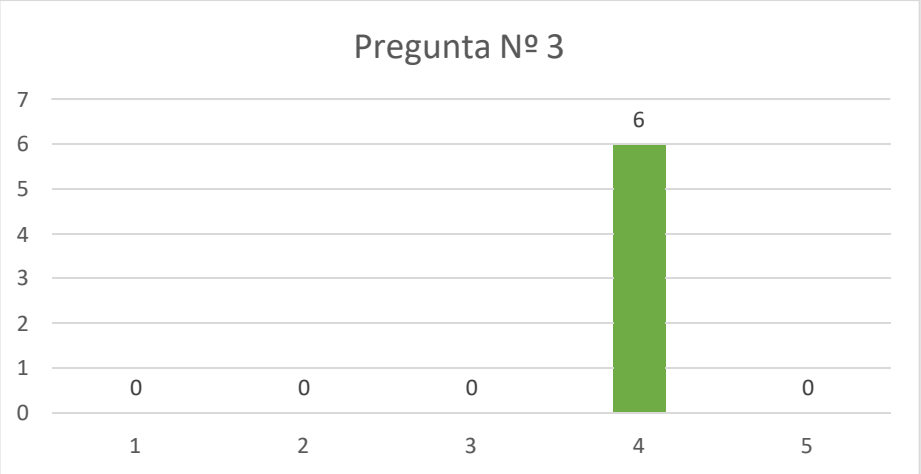
Tabla 3

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1 = Totalmente en Desacuerdo	0	0%
2 = En Desacuerdo	0	0%
3 = Neutral	0	0%
4 = De Acuerdo	6	100%

5 = Totalmente de Acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 3



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que ningún docente se ubicó en desacuerdo y neutral, por el contrario, los 6 docentes (100%) seleccionaron la opción de acuerdo.

Interpretación

La unanimidad en las respuestas revela una fuerte valoración del potencial pedagógico que tiene la integración entre el Escape Room y la IA. Todos los docentes reconocen que esta combinación favorece experiencia dinámicas y adaptadas a las necesidades del estudiantado.

Pregunta No. 4

Utiliza la lectura en voz alta expresiva como una estrategia para modelar la interpretación de textos literarios.

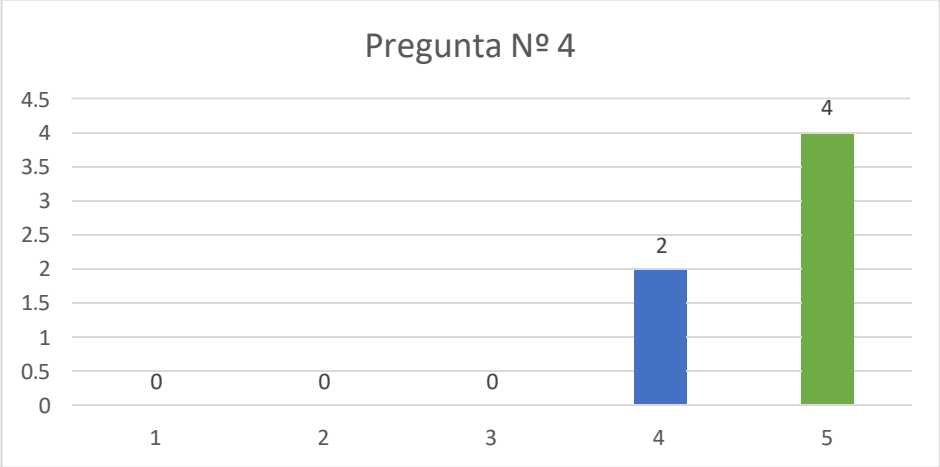
Tabla 4

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1 = Nunca	0	0%
2 = Rara vez	0	0%
3 = A veces	0	0%
4 = Frecuentemente	2	33%
5 = Siempre	4	67%

Total	6	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 4



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos indican que ningún docente selección las categorías bajas de la escala, mientras que 2 docentes (33%) respondieron "frecuentemente" y 4 docentes (67%) respondieron "siempre".

Interpretación

La tendencia hacia las categorías superiores refleja que los docentes valoran la lectura en voz alta y expresiva como una estrategia efectiva para modelar la interpretación literaria. La ausencia de respuestas en categoría inferiores evidencia una práctica ya instalada y coherente.

Pregunta No. 5

Emplea estrategias para ayudar a los estudiantes a identificar el propósito, la intención y el mensaje del autor en textos literarios, interpretaciones de un texto literario entre los estudiantes.

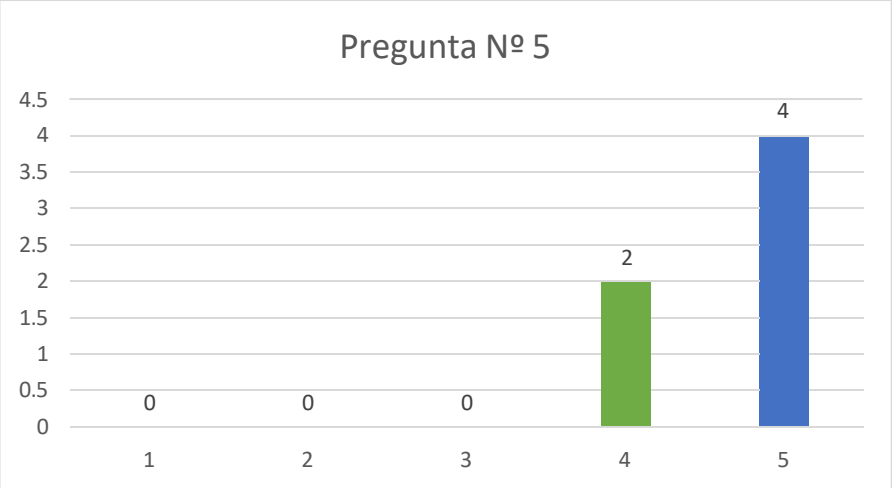
Tabla 5

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
1 = Nunca	0	0%
2 = Rara vez	0	0%
3 = A veces	0	0%
4 = Frecuentemente	2	33%

5 = Siempre	4	67%
Total	6	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 5



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que 2 docentes (33%) indicaron “frecuentemente” emplean estas estrategias y 4 docentes (67%) que lo hacen “siempre”

Interpretación

El predomino de respuestas en los niveles más altos de la escala indica que los docentes priorizan la enseñanza de habilidades interpretativas en la lectura de textos literarios. Por ende, se evidencia una práctica pedagógica centrada en la comprensión profunda, donde los estudiantes no solo leen, sino analizan el mensaje y la intención del autor. La ausencia de respuestas negativas sugiere que el docente dirige su práctica al desarrollo del pensamiento crítico y comprensión literaria.

9. CONCLUSIONES

- En conclusión, la investigación permitió determinar el uso de la herramienta tecnológica del Escape Room, como un método educativo a través de un manual dirigido a los docentes, que influye de manera positiva en el desarrollo de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”. Su utilización promovió un proceso de aprendizaje activo, estimulante y enfocado en el estudiante, mostrando mejoras notables en la comprensión lectora, la participación en clase y el interés por leer.

- El estudio de los fundamentos teóricos mostro que la Inteligencia Artificial y las técnicas activas, como el aprendizaje basado en juegos, son un recurso educativo adecuado para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura de textos literarios. La investigación académica respalda que la implementación de herramientas tecnológicas novedosas, como el Escape Room, aumenta la motivación, el pensamiento crítico y la habilidad de comprensión lectora en sus distintas etapas, afirmándose como una estrategia didáctica acorde a las demandas educativas actuales.
- El diagnóstico del nivel de desarrollo de la lectura de textos literarios los alumnos de octavo año permitieron identificar dificultades en la fluidez lectora, comprensión inferencial y la motivación hacia la lectura. Los resultados de la prueba pre – test mostraron una lectura automática y escaso involucramiento, lo que confirmo la necesidad de adoptar metodologías educativas innovadoras que convierta al estudiante de un rol pasivo a uno activo y central en el proceso de aprendizaje.
- La aplicación de la herramienta Escape Room, apoyada por un manual dirigido a la docente, hizo posible evidenciar su influencia positiva en el progreso de la lectura de textos literarios. Los resultados de la prueba pos – test mostraron mejoras notables en la comprensión del texto, una mayor fluidez, un aumento en el trabajo en equipo y una disposición favorable hacia la lectura. De igual forma, el manual se presenta como un recurso didáctico que orienta al docente en la planificación e implementación de la metodología, mejorando el proceso de enseñanza de una manera creativa e innovadora.

10. PROPUESTA

10.1. Titulo

Guía de actividades lúdicas para la comprensión de la lectura de cuentos con la metodología Escape Room dirigido a los estudiantes de octavo año de educación general básica.

10.2. Introducción

En el presente informe daremos a conocer las actividades dirigidas a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) paralelo “A” en la Unidad

Educativa “Ángel Polibio Chaves” con el fin de desarrollar la comprensión de la lectura de cuentos a través de una metodología lúdica el Escape Room interactivo. La comprensión en la lectura es esencial que trasciende la simple decodificación textual, esto exige la interpretación, el análisis crítico y la capacidad de inferir información compleja para transformar esta habilidad en una experiencia dinámica y motivadora para el estudiante, lo que propone la herramienta Escape Room. Esta metodología convierte al proceso lector en una aventura lógica y colaborativa, que va impulsando el trabajo en equipo y el razonamiento basado en la narrativa de cuentos.

Según, (Parra Sánchez Rubén et al., 2025), afirma que el uso de herramientas innovadoras demuestra una alta efectividad en el rendimiento académico de los estudiantes al conseguir que estos se sientan más motivados y desarrollen activamente habilidades cognitivas como la imaginación y el trabajo en equipo. Por lo tanto, el Escape Room interactivo se posiciona como una guía para que los estudiantes alcancen una comprensión profunda de los cuentos, utilizando las claves textuales como acertijos o enigmas que se deben descifrar.

Luquero Martin Sara, (2023), menciona que para el docente el Escape Room es una herramienta de diagnóstico increíble, puesto que revela sobre las fortalezas y los estilos de aprendizaje del alumno, el juego genera un nivel de compromiso e interacción inmediata: los desafíos lo motivan y el alumnado acepta sin problemas las normas. A medida que van avanzando en los enigmas o retos del juego y siendo reconocidos por sus logros, su interés y autoconfianza aumenta. El docente puede hacer uso de la herramienta en diversas asignaturas y grupos, personalizando los retos con facilidad en función a los contenidos.

10.3. Objetivos

10.3.1. Objetivo General

Desarrollar una guía de actividades lúdicas fundamentada en la herramienta didáctica Escape Room, con el fin de fortalecer el desarrollo de la lectura de cuentos en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica paralelo “A”.

10.3.2. Objetivos Específicos

- Analizar los resultados del diagnóstico inicial en el conocimiento de la IA y la comprensión en la lectura de cuentos en los estudiantes.

- Aplicar las actividades lúdicas para la aplicación del Escape Room en la selección de cuentos mediante la creación de acertijos alineados a la comprensión en la lectura.
- Evidenciar los resultados alcanzados a través de la guía de actividades lúdicas con la aplicación Escape Room para el mejoramiento de la lectura de cuentos en los estudiantes de octavo año de básica.

10.4. Desarrollo

Al desarrollar la investigación se constató dificultades en la comprensión de la lectura en los estudiantes de octavo año, se considera en la propuesta la implementación de la guía de actividades didácticas basadas en el Escape Room, teniendo los siguientes puntos:

- Mejora en la comprensión lectora en sus tres niveles con la aplicación de las actividades basadas en la metodología Escape Room que los estudiantes experimentan un avance significativo a medida que resuelven acertijos, preguntas y desafíos vinculados a los cuentos seleccionados.
- La dinámica lúdica de encontrar pistas y superar niveles aumenta el interés y la curiosidad del estudiante se sienten involucrados activamente en el proceso, adaptando una actitud más entusiasta y participativa.
- La metodología utilizada fomento el desarrollo de habilidades ya que cada desafío requiere de comprender y resolver enigmas y tomar decisiones estratégicas en conjunto.
- El Escape Room constituye un entorno que promueve la comunicación constante y la interacción entre los miembros del equipo, a través de las actividades, los estudiantes practican la escucha activa y el respeto por las ideas de los demás.
- A medida que los alumnos progresan en la superación de los obstáculos, fomentan un aumento en su independencia, autoconfianza y seguridad en su propia educación.
- Se proyectan actividades del Escape Room que generan una experiencia educativa en la que la lectura se convierte en una vivencia dinámica que integra emoción, desafío que surge al combinar elementos lúdicos con contenidos literarios.

En este sentido, la implementación de la metodología del Escape Room es importante ya que promueve la lectura activa de los estudiantes requiriendo el fortalecimiento, especialmente en los procesos inferenciales y críticos, que son indispensables para comprender, interpretar y valorar textos de una manera más profunda. Esta realidad evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que motiven a leer con mayor atención y comprensión. En este sentido, la metodología del Escape Room educativo se convierte importante ya que integra la lectura en retos dinámicos que obligan a analizar pistas, comprender textos breves.

Guía para el uso del Escape Room



Manual Pedagógico para el Docente

1.*Introducción*

Este manual ha sido diseñado para guiar al docente en la planificación, creación y aplicación de un Escape Room educativo como metodología activa para fortalecer la lectura literal, inferencial y crítica en estudiantes de Educación General Básica.

La propuesta incluye el uso básico de tecnología accesible (principalmente Inteligencia Artificial para la planificación) y materiales físicos disponibles en el aula, permitiendo implementar la metodología incluso con recursos tecnológicos limitados.





2.¿Cómo Planificar un Escape Room Educativo con Apoyo de Inteligencia Artificial?

2.1. Pasos para diseñar una planificación de Escape Room

1.Definir el área y el grado. Ejemplo: Lengua y Literatura – Octavo EGB.



2.Seleccionar el tema específico. Ejemplo: Comprensión lectora de un cuento o leyenda local.



3.Establecer los objetivos.

- Diagnosticar niveles literal, inferencial y crítico.
- Promover trabajo colaborativo.



2.¿Cómo Planificar un Escape Room Educativo con Apoyo de Inteligencia Artificial?

2.1. Pasos para diseñar una planificación de Escape Room

4.Elegir el cuento o leyenda. Ejemplo: “La Leyenda de Cantuña” o “El Cura sin Cabeza”.

5.Definir los desafíos del Escape Room (mínimo 4):

- Desafío 1: Nivel literal.
- Desafío 2: Nivel inferencial.
- Desafío 3: Acertijos inferenciales.
- Desafío 4: Acertijos críticos.

6.Determinar materiales físicos y tiempo.

- Sobres, candados simbólicos, tarjetas, rompecabezas.
- Duración sugerida: 40 minutos.

7.Establecer criterios de evaluación.

- Lista de cotejo y rúbrica según niveles de lectura.



2.¿Cómo Planificar un Escape Room Educativo con Apoyo de Inteligencia Artificial?

2.2. Cómo utilizar Inteligencia Artificial para planificar el Escape Room

La IA puede ayudarte a:

- Crear desafíos.
- Redactar acertijos.
- Diseñar preguntas según niveles de lectura.
- Producir materiales listos para imprimir.
- Simplificar la planificación docente.

Recomendación de IA disponible

- ChatGPT (modelo GPT-4o o superior).
- Bing Copilot.
- Gemini.



Todas funcionan con prompts, aunque este manual utiliza ChatGPT por facilidad.

2.¿Cómo Planificar un Escape Room Educativo con Apoyo de Inteligencia Artificial?

2.3. ¿Qué prompt debe usar el docente?

El prompt es una instrucción o mensaje que se escribe en una herramienta de IA para obtener una respuesta específica.



PROMPT MODELO PARA PLANIFICAR UN ESCAPE ROOM:

"Necesito planificar un Escape Room educativo para (área), nivel (curso), sobre el tema (tema específico). El objetivo es desarrollar los niveles de lectura literal, inferencial y crítico. Quiero 4 desafíos, uno por cada nivel, con materiales físicos, duración de 40 minutos y aplicable en un aula convencional. El Escape Room debe ser basado en el cuento (nombre del cuento). Incluye: objetivos, materiales, desarrollo paso a paso, pistas conectadas, evaluación y recomendaciones para el docente."

2.¿Cómo Planificar un Escape Room Educativo con Apoyo de Inteligencia Artificial?

2.3. ¿Qué prompt debe usar el docente?

Prompt alternativo para generar acertijos

"Crea acertijos educativos que permitan evaluar el nivel de lectura (inferencial / crítico) sobre el cuento (nombre del cuento). Cada acertijo debe tener solución y estar conectado al siguiente desafío."

Prompt para generar rúbricas de evaluación

"Genera una rúbrica para evaluar comprensión literal, inferencial y crítica en un Escape Room educativo de (grado), aplicable a un cuento. La rúbrica debe ser clara, breve y con niveles de desempeño."



3.¿Cómo Poner en Práctica el Escape Room en el Aula?

3.1. Preparación previa

1.Imprimir tarjetas, sobres y pistas.

2.Esconder las pistas en puntos estratégicos del aula.

3.Preparar la caja o cofre final.



4.Organizar a los estudiantes en grupos.

5.Tener un cronómetro (celular o reloj).

6.Leer en voz alta el cuento o reproducirlo en audio.



3.¿Cómo Poner en Práctica el Escape Room en el Aula?

3.2. Desarrollo en el aula

Paso 1: Apertura

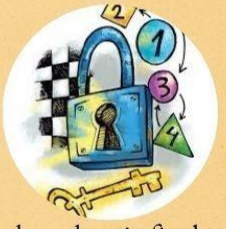
- Explicar las reglas: trabajar en equipo, avanzar por desafíos, respetar tiempos.
- Entregar el primer sobre.



Paso 2: Aplicación de desafíos

- Desafío 1: preguntas literales.
- Desafío 2: preguntas inferenciales.
- Desafío 3: acertijos inferenciales.
- Desafío 4: acertijos críticos.

Cada desafío entrega una pista que conecta con el siguiente.



Paso 3: Cierre

- Los estudiantes abren la caja final.
- Reflexión grupal: qué aprendieron, qué valores se trabajaron.

4.Evaluación del Escape Room

4.1. Lista de cotejo (literal e inferencial)

- Responde correctamente preguntas literales.
- Deduce información no explícita.
- Identifica conexiones entre pistas.



4.2. Rúbrica del nivel crítico

- Emite juicio sobre acciones del personaje.
- Fundamenta su opinión con evidencias del texto.
- Relaciona el cuento con valores y la realidad.



5.Recomendaciones finales para el docente

- Ajustar el nivel de dificultad según el grupo.



- Promover el diálogo y el consenso en cada desafío.



- Felicitar el esfuerzo incluso si no completan todos los desafíos.



- Recordar que el objetivo principal es mejorar la comprensión lectora.



6.Ejemplos Prácticos de Actividades del Escape Room

Ejemplo de Actividad – <u>Desafío 1 (Lectura Literal)</u>

Indicaciones para el estudiante: Lee el siguiente fragmento del cuento "El Cura sin Cabeza" y responde la pregunta:

- "Cada noche, los habitantes del pueblo aseguraban escuchar pasos cerca de la iglesia, como si alguien arrastrara una cadena."

Actividad: ¿Qué escuchaban los habitantes del pueblo?

- A. Voces misteriosas
- B. Pasos y el sonido de una cadena
- C. Risas lejanas
- D. Campanadas

Respuesta correcta: B





6.Ejemplos Prácticos de Actividades del Escape Room

Ejemplo de Actividad – Desafío 2 (Lectura Inferencial)

Reto:
"Si el personaje siempre aparecía de noche y cerca de la iglesia, ¿Qué crees que buscaba?"

- A. Asustar
- B. Ayuda
- C. Encontrar algo perdido
- D. Vigilar la iglesia

Respuesta sugerida: C

Ejemplo de Actividad – Desafío 3 (Acertijo Asociado al Texto)

Acertijo: "Soy parte del escenario, frío y silencioso. Allí descansa lo que ya no vuelve. Fue uno de los lugares donde algunos dijeron verlo. ¿Qué soy?"

Opciones:

- A. El río
- B. El cementerio
- C. La plaza
- D. La escuela

Respuesta correcta: B



6.Ejemplos Prácticos de Actividades del Escape Room

Ejemplo de Actividad – Desafío 4 (Lectura Crítica)

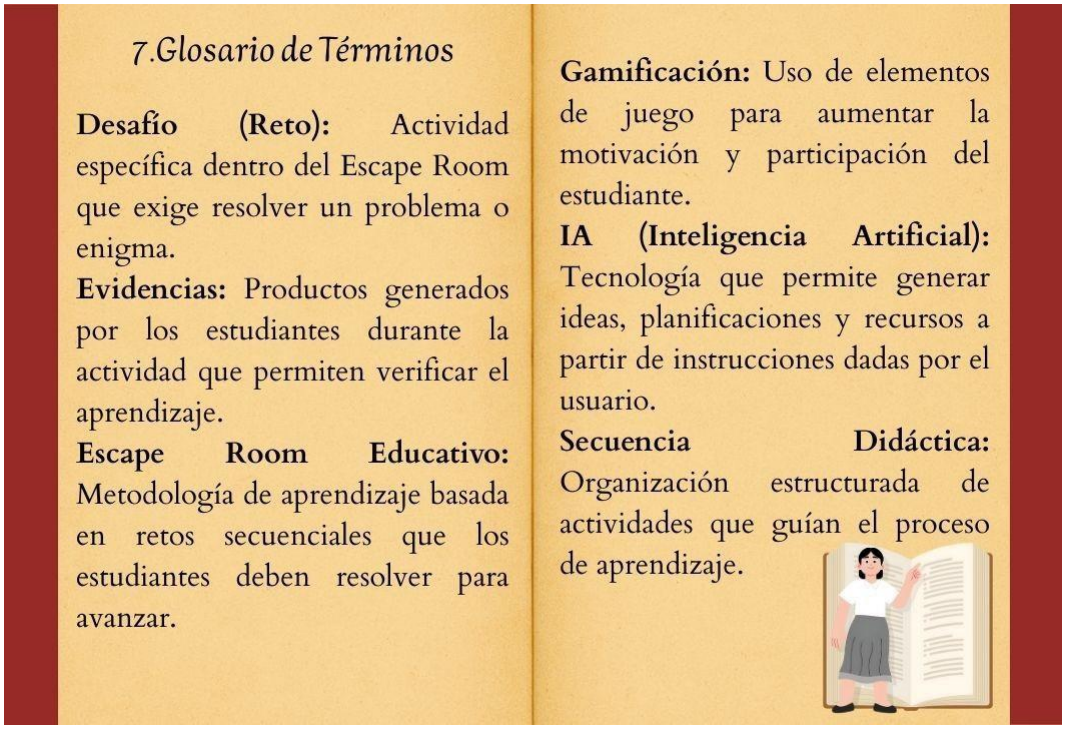
Pregunta crítica: "El relato menciona una figura misteriosa. ¿Crees que la historia busca transmitir miedo, preservar una tradición o enseñar una lección moral? Justifica tu respuesta en una frase."

Criterio para docente:

- Respuestas que reflexionen sobre intención del autor ✓
- Respuestas que relacionen el cuento con creencias populares ✓
- Respuestas copiadas sin análisis ✗









Enlace para la visualización del manual:

https://www.canva.com/design/DAG7i-NGQ38/vm-VpDRy6tonz235n-7RiQ/edit?utm_content=DAG7i-NGQ38&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA DE CUENTOS CON LA METODOLOGÍA ESCAPE ROOM DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA

Actividad Nº1

"Dictado cifrado del cuento"

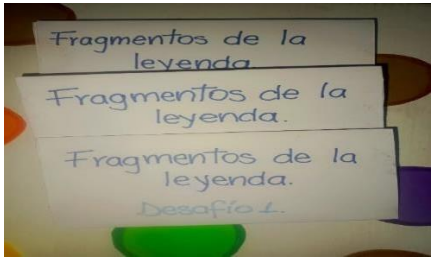
<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Lectura guiada interactiva y búsqueda de evidencia textual.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Promover la lectura concentrada y activa del material, enseñando a los alumnos a reconocer con rapidez los conceptos clave y los personajes involucrados.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
• Computadora
• Internet
• Cuento "El duende"
• Tarjetas con pistas
• Esferos</td><td>Duración:
30 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:
• Formación de equipos de 6 a 7 estudiantes, con un líder en frente.
• Se menciona que cada dirigente selecciona a un socio para que interprete un fragmento del escrito (indicio) y permite acceder a la parte siguiente de la lectura.</td><td>Alternativas
• Trabajo colaborativo Resolución colaborativa
• Promueve la concentración
• Mayor motivación</td><td>Evaluación
Observación de la rapidez y precisión del equipo.
Calidad de las respuestas a cada una de las pistas.</td></tr>
</table>

• Según vayan avanzando en la lectura y desbloqueando las pistas, los estudiantes recibirán una tarjeta de pregunta como pista. • Una vez al descubrir cada una de las pistas o los cimientos de nuestro Escape Room, estas respuestas se usan como una clave para descubrir el misterio. • Finalmente, se realiza una retroalimentación en la lectura trabajada.	• Debate grupal	
Logros alcanzar: • Los estudiantes desarrollan una lectura activa y guiada, manteniendo la atención constante en el texto literario “El duende”, lo que les permite comprender el texto. • Refuerza la capacidad de entender al leer en las categorías básicas y de inferencia. • Reconocer ideas claves y los protagonistas de la narrativa.		

Actividad Nº2

ESCAPE ROOM 1: El cura sin cabeza

Desafío 1 (Fácil): "La noche del camino oscuro"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión literal del cuento.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Identificar información explícita del texto.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Tarjetas con pregunta
Sobre con pista
</td><td>Duración:
10 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
</table>

Desarrollo: • Se forman grupos de 6 estudiantes. • Los estudiantes escuchan atentamente el cuento. • La información del relato será la clave para resolver el enigma y pistas del Escape Room. Enigma: 1. ¿Dónde aparece el cura sin cabeza? a) En el parque b) Cerca de las iglesias del Centro Histórico c) En el mercado 2. ¿Quién era el personaje antes de convertirse en leyenda? a) Un soldado b) Un sacerdote c) Un viajero 3. ¿Qué protegía el sacerdote en el templo? a) La biblioteca b) Objetos valiosos c) Semillas 4. ¿Qué buscaban los ladrones?	**Alternativas** Trabajo colaborativo Resolución colaborativa de acertijos Promueve la concentración Mayor motivación Debate grupal	**Evaluación** Revisión de aciertos a las preguntas literales

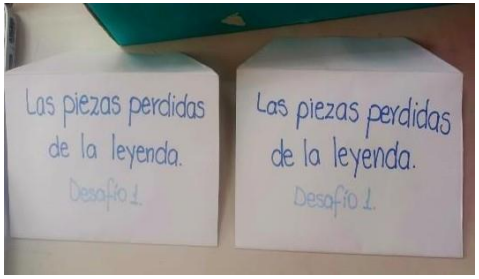
a) Oro b) Ropa c) Libros antiguos 5. ¿Qué perdió el cura y aún busca? a) Un rosario b) Su Biblia c) Una cruz de plata • Responden las preguntas literales • Una vez completado el enigma, pasan al siguiente desafío.		

Logros alcanzar:

- Los estudiantes fortalecen la comprensión literal del texto.
- Identifican la información del texto relacionada con los personajes, lugares, hechos del cuento “El cura sin cabeza”.
- Incremento en la motivación del estudiante.
- Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.

ESCAPE ROOM 2: La leyenda de Cantuña

Desafío 1 (Fácil): "Las piedras perdidas del atrio"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión literal del cuento.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Identificar información explícita del texto.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Tarjetas con preguntas
Sobre con pista
</td><td>Duración:
10 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td>Alternativas</td><td>Evaluación</td></tr>
</table>

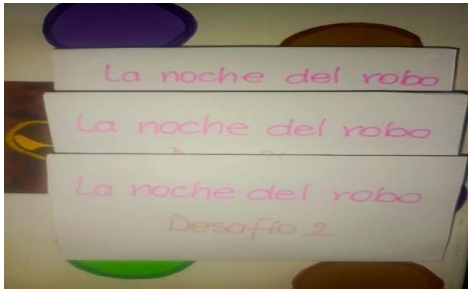
• Se forman grupos de 6 estudiantes. • Los estudiantes escuchan atentamente el cuento. • La información del relato será la clave para resolver el enigma y pistas del Escape Room. Enigma: 1. ¿Qué debía construir Cantuña? a) Una plaza b) El atrio de San Francisco c) Una pared en su casa 2. ¿A quién pidió ayuda Cantuña? a) A soldados b) Al alcalde c) Al diablo 3. ¿Qué esconde Cantuña al final? a) Un ladrillo b) Una piedra **c)** Un pergamino 4. ¿Qué querían los diablos llevarse? a) Su alma	Trabajo colaborativo Resolución colaborativa de acertijos Promueve la concentración Mayor motivación Debate grupal	Revisión de aciertos de las preguntas literales

b) Su dinero c) Su herramienta 5. ¿Por qué no se cumplió el trato? a) Porque faltaba una piedra b) Porque llovió c) Porque Cantuña huyó • Responden las preguntas literales • Una vez completado el enigma, pasan al siguiente desafío.		
Logros alcanzar: • Los estudiantes fortalecen la comprensión literal del texto. • Identifican la información del texto relacionada con los personajes, lugares, hechos del cuento "El Cantuña". • Mejoran la capacidad en la retención de información. • Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios. • Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.		

Actividad N.º 3

ESCAPE ROOM 1: El cura sin cabeza

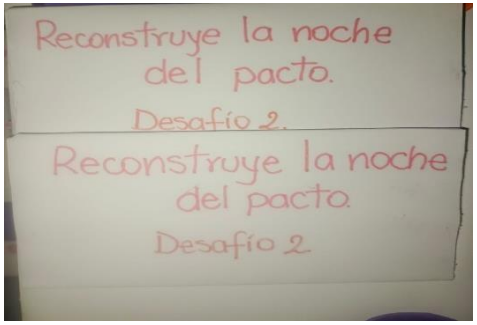
Desafío 2 (Medio): "El secreto del camino empedrado"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión inferencial</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Relacionar causa-efecto e interpretar simbolismos.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Sobre con pista
</td><td>Duración:
12 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Desarrollo:
• En los grupos conformados los estudiantes deben responder a las preguntas y pistas del Escape Room.
Enigma:
<table><tr><td>El cura cuida los objetos valiosos de la iglesia.</td></tr><tr><td>Los ladrones entran al templo por la noche.</td></tr><tr><td>El sacerdote intenta detenerlos.</td></tr><tr><td>Los ladrones huyen con la cruz de plata.</td></tr><tr><td>El espíritu del cura comienza a vagar.</td></tr><tr><td>En Quito lo ven caminar cerca de las iglesias.</td></tr></table>• Una vez logrado el misterio pasan al siguiente enigma.</td>
<td>Alternativas
Trabajo colaborativo en la resolución de acertijos
Mayor motivación</td>
<td>Evaluación
Interpretación del cuento.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Logros alcanzar:
• Los alumnos mejoran la interpretación inferencial del contenido, creando conexiones entre causas y consecuencias.
• Interpretan significados implícitos y simbolismos de la información del texto literario “El cura sin cabeza”.
• Mejoran la capacidad del pensamiento lógico.
• Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios.
• Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.</td>
</tr>
</table>

ESCAPE ROOM 2: La leyenda de Cantuña

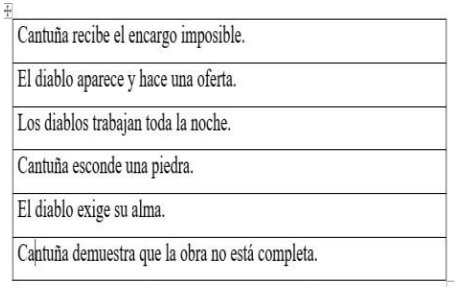
Desafío 2 (Medio): "El pacto secreto"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión inferencial</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Inferir causas e intenciones.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Sobre con pista
</td><td>Duración:
12 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td>Alternativas</td><td>Evaluación</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>

- En los grupos conformados los estudiantes deben responder a las preguntas y pistas del Escape Room.

Enigma:



Cantuña recibe el encargo imposible.
El diablo aparece y hace una oferta.
Los diablos trabajan toda la noche.
Cantuña esconde una piedra.
El diablo exige su alma.
Cantuña demuestra que la obra no está completa.

- Descubren mensajes ocultos y pasan al siguiente desafío.

</td>
<td>Trabajo colaborativo
Resolución colaborativa de acertijos
Promueve la concentración
Mayor motivación
Debate grupal</td>
<td>La evaluación consiste en valorar la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias, deducir causas y mensajes implícitos a partir de las pistas.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">

Logros alcanzar:

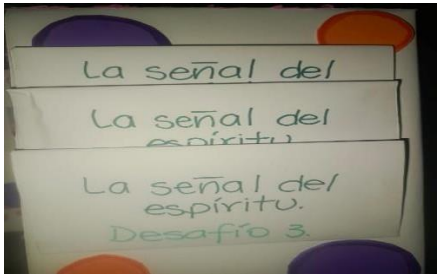
- Los estudiantes fortalecen la comprensión inferencial del texto, estableciendo relaciones de causa y efecto.
- Interpretan significados implícitos y simbolismos de la información del texto literario “El Cantuña”.
- Mejoran la capacidad del pensamiento lógico.
- Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios.
- Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.

</td>
</tr>
</table>

Actividad N.º 4

ESCAPE ROOM 1: El cura sin cabeza

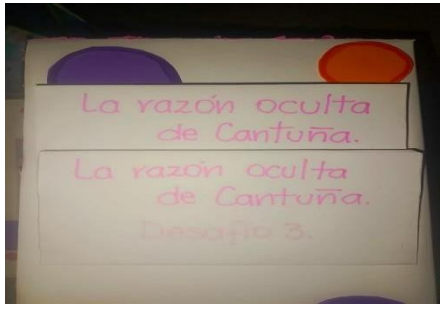
Desafío 3 (Difícil): "La cabeza perdida"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión crítica</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Formular juicios y explicar la enseñanza.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Sobre con pista
</td><td>Duración:
15 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Alternativas</td><td>Evaluación</td></tr>
</table>

• En los grupos conformados resuelven el desafío. **Enigma:** 1. ¿Por qué crees que el espíritu sigue apareciendo? 2. ¿Qué emoción transmiten las descripciones del cura sin cabeza? 3. ¿Por qué los ladrones podrían haber escondido la cruz? 4. ¿Qué representa el brillo que surge del cuello del cura? • Una vez realizado el acertijo pasan al siguiente nivel. • Una vez que los estudiantes resuelven el enigma correctamente, automáticamente desbloquean la siguiente fase del Escape Room.	Trabajo colaborativo Mayor motivación	Se examina cómo los alumnos comprenden, argumentan, discuten y fundamentan sus contestaciones frente a los desafíos.
Logros alcanzar: • Los estudiantes desarrollan la comprensión critica del texto literario, formulando juicios sobre los hechos, personajes del cuento “El cura sin cabeza”. • Analizan el relato de una manera reflexiva, interpretando el significado simbólico de los elementos narrativos. • Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios. • Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.		

ESCAPE ROOM 2: La leyenda de Cantuña

Desafío 3 (Difícil): "La piedra que faltaba"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Comprensión crítica</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Evaluar la acción del protagonista.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Parlantes
Esferos
Sobre con pista
</td><td>Duración:
15 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
</table>

Desarrollo: En los grupos conformados resuelven el desafío. **Enigma:** 1. ¿Por qué Cantuña estaba dispuesto a hacer un pacto tan peligroso? 2. ¿Qué emoción tenía cuando los diablos trabajaban? 3. ¿Qué intención tuvo al esconder la piedra? 4. ¿Por qué el diablo no pudo cumplir su pacto? Una vez realizado el desafío pasan a al siguiente misterio.	**Alternativas** Trabajo colaborativo Resolución colaborativa de acertijos Promueve la concentración Mayor motivación Debate grupal	**Evaluación** No se evaluará solo la respuesta correcta, sino la calidad de razonamiento, la argumentación y trabajo colaborativo.
Logros alcanzar: • Los estudiantes desarrollan la comprensión critica del texto literario, formulando juicios sobre los hechos, personajes del cuento "El Cantuña". • Analizan el relato de una manera reflexiva, interpretando el significado simbólico de los elementos narrativos. • Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios. • Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.		

Actividad N.º 5

ESCAPE ROOM 1: "El cura sin cabeza"

Desafío 4 (Difícil): "De quien es la última palabra"

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Producción crítica y creativa a partir del texto.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Combinar la comprensión directa, interpretativa y analítica para desarrollar una opción creíble para el final de la historia legendaria.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
Computadora
Internet
Hoja de respuesta
Esferos
Tarjeta con acertijos críticos
Un sobre final con la palabra clave</td><td>Duración:
10 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo "A"</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:
Cada grupo recibe 3 acertijos críticos sobre la justicia, memoria y reparación.
Cuando respondan correctamente, recibirán una palabra clave.</td><td>Alternativas
Trabajo colaborativo
Mayor motivación</td><td>Evaluación
La evaluación se centra en cómo se integra la comprensión literal, inferencial y critica del texto para interpretar el enigma.</td></tr>
</table>

Acertijo crítico 1 “Camina sin descanso porque algo quedó sin resolver.” ¿Quién es responsable de su pena: el mismo, el pueblo o ambos? Elige y explica. **Respuesta:** Ambos él por su acción y el pueblo por no reparar. **Palabra clave:** CA **Acertijo crítico 2** “Si un pueblo guarda silencio frente a una injusticia antigua, la historia sana o sigue abierta” Argumenta **Respuesta:** Sigue abierta **Palabra clave:** BE **Acertijo crítico 3**		

“Para que el alma descanse, qué valor debe practicar la comunidad: valentía, olvido o reparación” Justifica **Respuesta:** Reparación **Palabra clave:** ZA **Frase final** **CABEZA** (acertijo resuelto para abrir el cofre final)		

Logros alcanzar:

- Los estudiantes integran los niveles de comprensión literal, inferencial y critica utilizando la información del texto literario “El cura sin cabeza”.
- Desarrollan el desenlace de la historia, basada en argumentos coherentes y reflexivos.
- Fortalecen la capacidad de argumentación.
- Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios.
- Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.

ESCAPE ROOM 2: La leyenda de Cantuña

Desafío 4 (Difícil): Síntesis creativa

<table>
<tr><td colspan="3">Tema: Producción crítica y creativa a partir del texto.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Integrar la comprensión literal, inferencial y crítica para crear una alternativa plausible al desenlace de la leyenda.</td></tr>
<tr><td>Materiales:
• Computadora
• Internet
• Esferos
• Tarjetas con acertijos críticos
• un sobre final con la palabra clave</td><td>Duración:
10 minutos</td><td>Beneficiarios:
Estudiantes de octavo “A”</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:
Cada grupo recibe 3 acertijos críticos, para resolverlos se debe emitir un juicio fundamentado en la historia.
Si el estudiante responde de forma correcta, recibe una frase final.
Acertijo crítico 1
“Tomó un camino rápido y oscuro para cumplir mi deber.”
Si juzgas sus actos, qué pesa más: su miedo o su decisión.
Elige el valor que debe prevalecer.</td><td>Alternativas
Trabajo colaborativo
Resolución colaborativa de acertijos
Promueve la concentración
Mayor motivación
Debate grupal</td><td>Evaluación</td></tr>
</table>

Respuesta: Honestidad **Palabra clave:** HON **Acertijo crítico 2** "Engaño al que le ayudó, aunque su ayuda fuera peligrosa." Es justificable mentir para salvarse. Decide entre: si, no o depende **Respuesta:** no es justificable **Palabra clave:** ES **Acertijo crítico 3** "Si tu hubieras estado en su lugar, qué decisión habría sido la más justa" Responde con un solo valor **Respuesta:** responsabilidad, valentía, respeto, honestidad **Palabra clave:** TO **Frase final** **HON-ES-TO** (acertijo resuelto para abrir el cofre final)		
Logros alcanzar: • Los estudiantes integran los niveles de comprensión literal, inferencial y critica utilizando la información del texto literario "El Cantuña".		

- Desarrollan el desenlace de la historia, basada en argumentos coherentes y reflexivos.
- Fortalecen la capacidad de argumentación.
- Incrementan la motivación y el interés por la lectura de textos literarios.
- Fomenta el trabajo en equipo, participando de una manera organizada y respetando las opiniones de los integrantes.

Resultados de la aplicación de la propuesta del pos – test

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OCTAVO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta No. 1

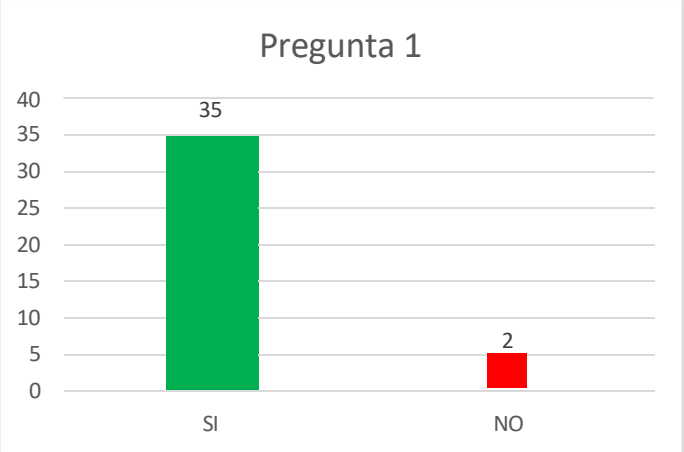
¿Te gusto el desafío y la emoción de intentar "escapar" o completar la misión?

Tabla 1

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	35	95%
B. No	2	5%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 1



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que 35 estudiantes (95%) indicaron que, si les gusto el desafío y la emoción del Escape Room, mientras que únicamente 2 estudiantes (5%) respondieron que no les gusto el Escape Room.

Interpretación

El que la mayoría de los alumnos declare que le gusta el reto indica que la dinámica logró crear estimulación, curiosidad y una vivencia favorable.

También indica que la actividad no solo capto la atención, sino que también creo un ambiente lúdico que favoreció la participación de todos los estudiantes. La baja cantidad de respuestas negativas sugiere que el Escape Room fue bien recibido por casi todo el grupo, convirtiéndose en una estrategia atractiva para el aprendizaje.

Pregunta No. 2

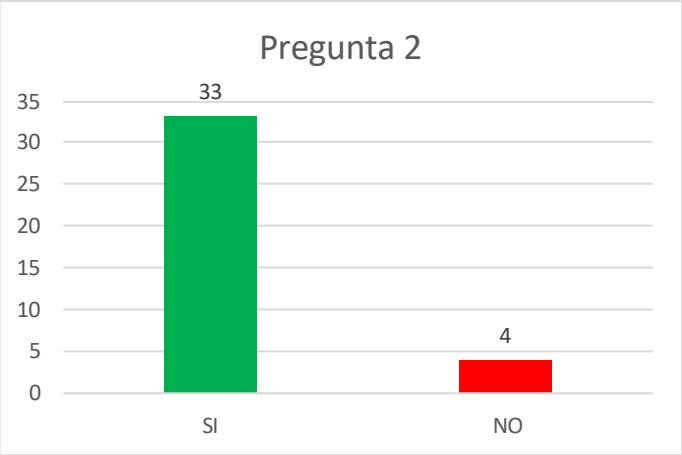
¿Con tu equipo pudieron tomar decisiones de manera conjunta y avanzar en la solución de los códigos del libro?

Tabla 2

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Si	33	89%
B. No	4	11%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 2



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos revelan que 33 estudiantes (89%) respondieron afirmativamente indicando que lograron trabajar en equipo, tomar decisiones y resolver los retos de los sobres, mientras que 4 estudiantes (11%) señalaron que no lo lograron.

Interpretación

Las contestaciones positivas indican que la gran parte de los alumnos consiguió trabajar juntos de forma eficiente en la tarea. Esto implica que el Escape Room promovió el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la comunicación entre todo el grupo.

Pregunta No. 3

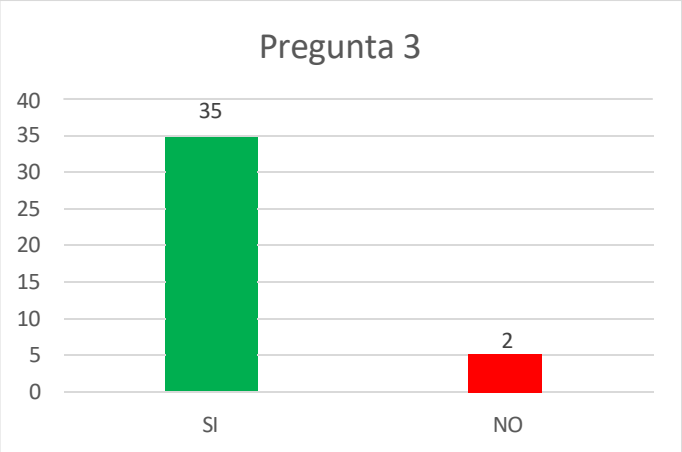
¿Crees que la dinámica del Escape Room hizo la lectura más interesante y divertida que una clase de lectura tradicional?

Tabla 3

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	35	95%
B. No	2	5%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 3



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Un total de 35 estudiantes (95%) expresaron que la dinámica del Escape Room hizo la lectura más interesante y divertida en comparación con la clase tradicional, mientras que 2 estudiantes (5%) no percibieron esta diferencia.

Interpretación

La mayoría de estudiantes que afirmaron que sí, se evidencia que el Escape Room transformo de manera positiva la experiencia de la lectura. Los estudiantes percibieron la actividad como más entretenida que una clase tradicional, demostrando que una clase lúdica puede aumentar la motivación por la lectura en los estudiantes.

Pregunta No. 4

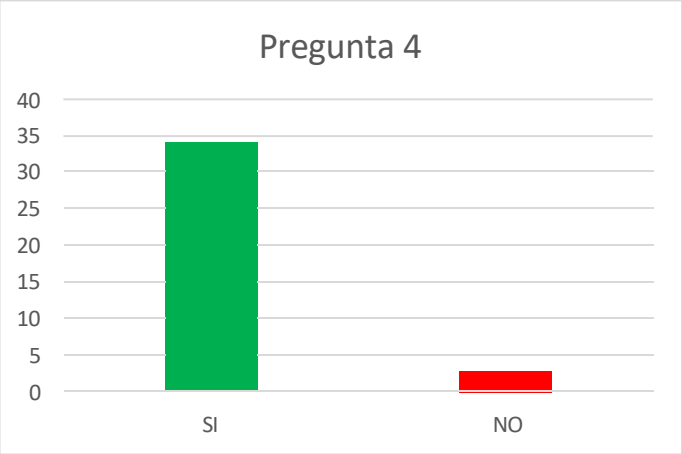
Gracias al Escape Room, ¿crees que puedes recordar y nombrar a los personajes principales de la lectura?

Tabla 4

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	34	92%
B. No	3	8%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 4



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos indican que 34 estudiantes (92%) consideran que el Escape Room les ayudo a recordar y nombrar a los personajes principales, mientras que 3 estudiantes (8%) respondieron que no.

Interpretación

Las respuestas favorables sugieren que la interacción mejoró la capacidad de recordar y reconocer la información, especialmente en relación a los personajes clave. La implementación de retos pareció beneficiar la conservación de datos relevantes.

Pregunta No. 5

¿La dinámica de juego (la "misión secreta") hizo que prestaras más atención a los detalles del texto?

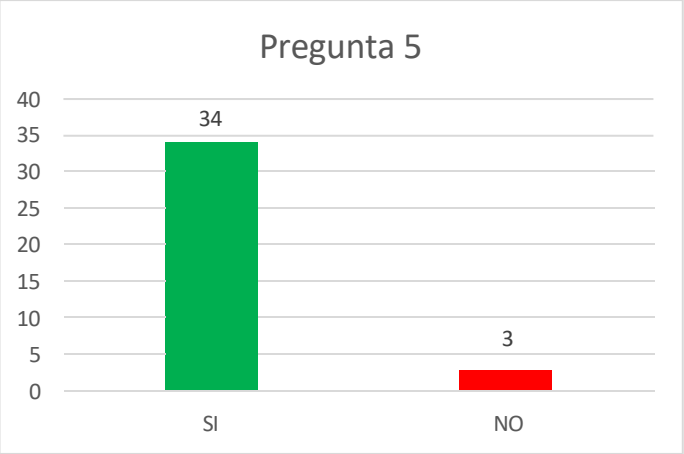
Tabla 5

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Si	34	92%

B. No	3	8%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 5



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que 34 estudiantes (92%) señalaron que la dinámica del juego les permitió prestar mayor atención a los detalles del texto, en contraste con 3 estudiantes (8%) que respondieron negativamente.

Interpretación

La mayoría de estudiantes reconocen haber prestado más atención a los detalles del texto demuestra que el Escape Room logro incrementar la concentración y la lectura profunda. Al recibir las misión, retos y enigmas permitieron que los estudiantes se enfoquen en captar la información importante para avanzar al siguiente reto, lo que refuerza las habilidades de análisis y búsqueda de datos en el texto.

Pregunta No. 6

¿A qué lugar solía aparecerse la figura del cura sin cabeza?

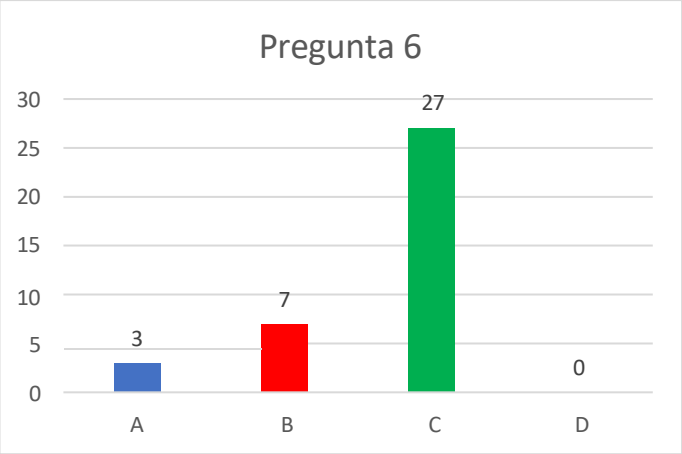
Tabla 6

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. En el cementerio	3	8%
B. En la plaza central	7	19%
C. Cerca de la iglesia y sus alrededores	27	73%

D. A orillas del rio	0	0%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 6



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que 27 estudiantes (73%) identificaron correctamente que la figura del cura sin cabeza aparecía cerca de la iglesia y sus alrededores, mientras que 7 estudiantes (19%) eligieron la plaza central, 3 estudiantes (8%) el cementerio y ninguno eligió la orilla del rio.

Interpretación

El elevado nivel de respuestas correctas sugiere que los alumnos entendieron y recordaron con precisión el contexto clave en el cual se basa la leyenda. Esto indica que la tarea facilitó una lectura más concentrada y la memoria de información esencial. Las respuestas incorrectas revelan que, aunque el número de estudiantes es reducido, experimentaron confusión.

Pregunta No. 7

¿Qué explicación daban algunos habitantes sobre la aparición del cura?

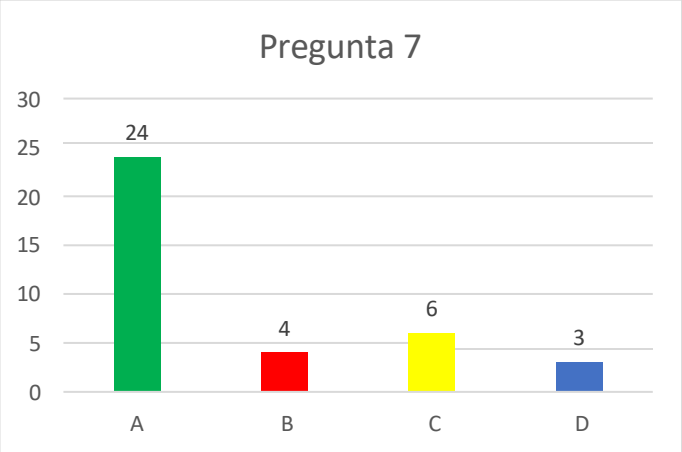
Tabla 7

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Era un castigo por un pecado cometido en vida	24	65%

B. Era un disfraz para asustar a los niños	4	11%
C. Era un animal confundido con un hombre	6	16%
D. Era un reflejo de la luna	3	8%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 7



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos revelaron que 24 estudiantes (65%) respondieron correctamente que la aparición era considerada un castigo por un pecado cometido en vida. Las demás opciones obtuvieron porcentajes menores: 4 estudiantes (11%) dijeron que era un disfraz, 6 estudiantes (16%) creyeron que era un animal confundido y 3 estudiantes (8%) que era un reflejo de la luna.

Interpretación

La elevada proporción de respuestas correctas indica que los alumnos consiguieron entender la causa sobrenatural detrás de la leyenda y el sentido moral que los pobladores asignaban a la manifestación. A pesar de que hay un bajo porcentaje de respuestas erróneas, los resultados evidencian que la dinámica favoreció la comprensión del texto literario.

Pregunta 8

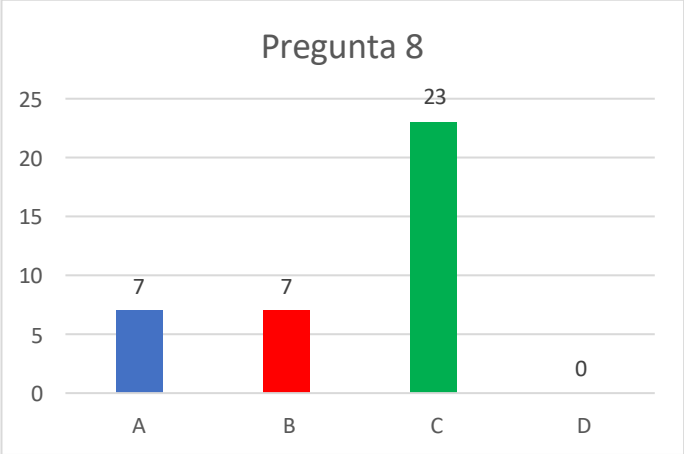
¿Cuál es la enseñanza de la leyenda del cura sin cabeza?

Tabla 8

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
A. Los pueblos pequeños siempre inventan historias	7	19%
B. Los misterios siempre tienen soluciones simples	7	19%
C. Las acciones en vida pueden tener consecuencias después de la muerte y sus alrededores	23	62%
D. Los fantasmas no existen	0	0%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 8



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los resultados muestran que 23 estudiantes (62%) identificaron correctamente la enseñanza de la leyenda, mientras que tanto en la opción A como la B fueron seleccionadas por 7 estudiantes (19%) y la opción D no obtuvo respuesta.

Interpretación

La realidad de que más de la mitad del grupo reconozca la enseñanza refleja una adecuada comprensión del mensaje de la leyenda que no se presentaba de forma clara. No obstante, existen fallos que indican que algunos alumnos entienden el

texto de manera superficial, sin ahondar en el significado que pretende comunicar la leyenda.

Aunque la mayoría comprendió la moraleja, aún existe un grupo considerable que no logro captar el mensaje principal.

Pregunta No. 9

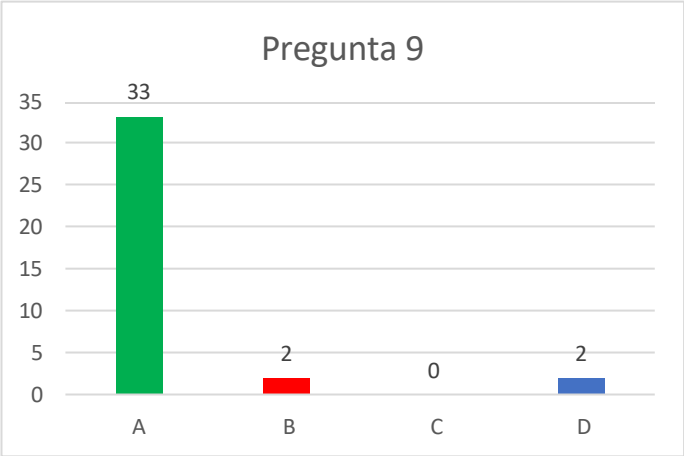
¿Cómo logró Cantuña salvar su alma?

Tabla 9

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Ocultó una piedra para que la obra quedara incompleta	33	89%
B. Corrió hasta la iglesia a pedir ayuda	2	5%
C. Confesó su error al sacerdote	0	0%
D. Quemó el documento firmado	2	5%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 9



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos señalan que 33 estudiantes (89%) respondieron correctamente que Cantuña oculto una piedra para impedir que la obra se completara. Mientras que 2

estudiantes (5%) señalaron que corrió a pedir ayuda y otros 2 (5%) que quemo el documento. Ningún estudiante selección la confesión al sacerdote.

Interpretación

El porcentaje elevado de respuesta correctas indica que los estudiantes comprendieron claramente lo que expresaba la leyenda. Esto evidencia una adecuada retención de información, las ideas principales y acciones del relato, lo que sugiere que el Escape Room fortaleció la compresión literal en los estudiantes.

Pregunta No. 10

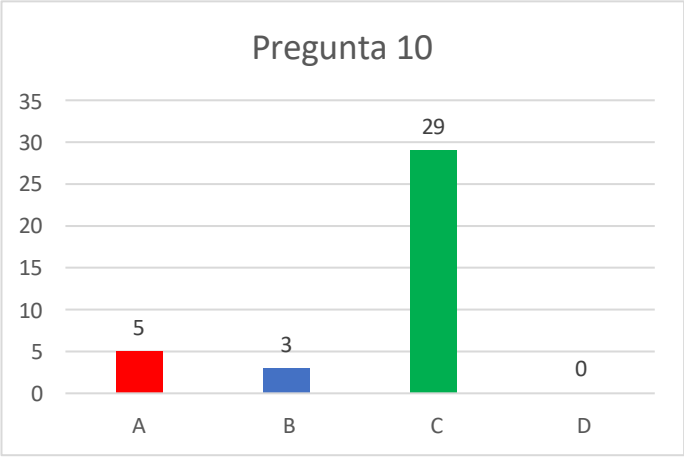
¿Qué enseñanza deja la leyenda de Cantuña?

Tabla 10

Categoría	**Frecuencia**	**Porcentaje**
A. Los trabajos deben hacerse rápido	5	14%
B. Nunca se debe confiar en desconocidos	3	8%
C. Es mejor cumplir con honestidad y no buscar soluciones peligrosas	29	78%
D. Los pactos siempre se cumplen	0	0%
Total	37	100%

Fuente: *(Autoras, 2025)*

Gráfico 10



Fuente: *(Autoras, 2025)*

Análisis

Los datos muestran que 28 estudiantes (78%) identificaron correctamente la enseñanza de la leyenda, mientras que 5 estudiantes (14%) afirmaron que los trabajos deben hacerse rápido, 3 estudiantes (8%) que nunca se debe confiar en desconocidos y ningún estudiante seleccionó que los pactos siempre se cumplen.

Interpretación

La gran proporción de respuestas indica que los alumnos pudieron entender la lección de la historia. Los errores que perduran apuntan a que ciertos estudiantes se concentraron en detalles menores del cuento, sin captar la enseñanza central de la leyenda. Sin embargo, la tendencia general sugiere una adecuada comprensión del texto literario.

Comparación de los resultados del aprendizaje antes y después de la aplicación del Escape Room

Grupos	Cuenta	Suma	Promedio	Varianza
Pre	37	225	6,081081081	1,521021021
Post	37	306	8,27027027	1,758258258

Según los resultados obtenidos del pre y post test, se evidencia que existió una influencia positiva al aplicar la herramienta tecnológica Escape Room en los estudiantes de octavo año de educación general básica. En el pre test, el grupo alcanzo un promedio de 6,08/10, mientras que en el post test el promedio del grupo fue de 8.27/10, lo que representa un incremento significativo en el rendimiento académico. Esto refleja que la herramienta tecnológica contribuyó de manera efectiva a la comprensión de los contenidos trabajados que favorecen a la participación de cada estudiante y el trabajo en equipo. Por lo tanto, el cambio en el promedio de los estudiantes demuestra que esta metodología tuvo un impacto directo y favorable en los estudiantes y su desempeño académico.

11. BIBLIOGRAFÍA

Pérez-Rodríguez Alberto, J. I., María Bracho-Rodríguez III, A., Angélica Henríquez-Coronel, M. V, & Gina Rodríguez-Borges, C. I. (2021). *Challenge-Based Learning as a teaching-learning strategy of the subject resistance of materials A Aprendizagem Baseada em Desafios como estratégia de ensino-aprendizagem da disciplina de resistência de materiais*. *7*, 82–97. https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.1983

Alvarez Trujillo, C. L. (2021). *Motivación lectora en el comportamiento lector en estudiantes de colegios de educación básica regular, El Porvenir*. 1. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=351617&info=resumen&idioma=SPA

Andrade, S., Vladimir, J., Jacinto, M., Vallejos, P., & Quincha, M. L. (2024). LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS NO LITERARIOS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora. ISSN: 2697-3626*, *7*(14), 21–33. https://doi.org/10.56124/TJ.V7I13EP.002

Andruet, A. (2024). Introducción a la presente edición ¿Qué es la inteligencia artificial? *Ius et Praxis*, *057*, 11–13. https://doi.org/10.26439/iusetpraxis2023.n057.6853

Aramburo Ana. (2020). *La gamificación como herramienta de aprendizaje. Escape Room Literario, una propuesta innovadora motivacional*.

Astudillo Saavedra Guisela Verónica, & Suárez Flores Alejandro. (2025, September 17). *Propuesta de Intervención Didáctica para Incentivar la Lectura en Estudiantes de Educación General Básica | Tesla Revista Científica*. https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/531

Azral & Kher, D. (2023). *Dificultades de los estudiantes en la comprensión lectora de textos narrativos*. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3494017

Barrera Jimenez Delia, A., Jacqueline, V., Andrade, S., Eugenia, N., Valle, B., María, E., Vera, V., & Barrera Jimenez, A. D. (2025). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura y su comprensión. *Sinergia Académica*, *8*(Especial 1), 578–599. https://doi.org/10.51736/SA74

Buenaño, M. G. A., Buenaño, M. G. A., & Gaete, J. de la C. B. (2025). El cuento como herramienta didáctica para mejorar la comprensión lectora. *Polo Del Conocimiento*, *10*(8), 781–790. https://doi.org/10.23857/pc.v10i8.10181

Ojeda Gonzales Carlos, J., Tatiana Ipiales Guala Ministerio de Educación del Ecuador, O., Hurtado González, J., Pablo Pujota Chango, J., Noemí Calle Ortegano, G., & María Chacha German Unidad Educativa Julio Moreno Espinoza, N. (2025). Gamificación Literaria a Través de Escape Rooms Educativos para el Desarrollo de la Competencia Lectora en Educación Básica. *PROYECTO CIENCIA*, *4*(2), 2025. https://orcid.org/0009-0001-1637-6163https://orcid.org/0009-0007-2815-2953https://orcid.org/0009-0004-6043-8650

Carrera Garofalo, V. H., Bonilla Armijo, L. G., Lata Herrera, S. F., Ruiz Barragan, L. M., López Lema, E. M., & Patiño Palacios, S. A. (2024). Desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de octavo año a través de la enseñanza de textos literarios: Development of reading skills in eighth grade students through the teaching of literary texts. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *ISSN-e 2789-3855, Vol. 5, No. 4, 2024 (Ejemplar Dedicado a: LATAM ; 1 – 12)*, *5*(4), 89. https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2402

CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008 Decreto Legislativo 0 Registro Oficial. (2008). www.lexis.com.ec

Ortega Cristina. (n.d.). *Métodos estadísticos: Cuáles son y cómo procesarlos*. Retrieved December 12, 2025, from https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-estadisticos/

Delgado, J. D., Liceth, A., Trigos, K., María, R., Ochoa Sánchez, A., Yisela, D., Pabón, H., Yurley, M., & Peña, R. (2023). *El cuento multimodal*

como estrategia didáctica para la promoción y la comprensión de la lectura.

Dewendt, R. (2021). Comprensión lectora en estudiantes de educación general básica media [High school students' reading comprehension]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, *1*(1), 2–8. https://doi.org/10.62574/rmpi.v1i1.16

Erasmo, J., Cuadros, C., Radamés, E., Cruz, B., San, U., De, G., & Manabí, P. (2024). *Benefits and Challenges of Artificial Intelligence in Higher Education*. https://orcid.org/0009-0007-2305-8642

Fernández, V. A., & Lera, C. I. (2024). *Procesos de lectura en niños de primer grado- decodificación, fluidez y comprensión*. https://bibliotecas.ucasal.edu.ar/opac_css/index.php?lvl=cmspage&pageid=24&id_notice=76687

Ferroni Marina & Jaichenco Virginia. (2023). *Dificultades en la comprensión lectora de niños de nivel socioeconómico bajo*.

García Chema. (2024, February 5). *Descubre que es excel, cómo funciona y para qué se aplica*. https://www.cursosfemxa.es/blog/excel-hojas-de-calculo

García Martin Araceli. (2023). *EL MÉTODO BIBLIOGRÁFICO (1). LAS TÉCNICAS BIBLIOGRÁFICAS Y SU EVOLUCIÓN HISTÓRICA | RECENSIÓN*. https://revistarecension.com/2023/08/02/el-metodo-bibliografico-1-las-tecnicas-bibliograficas-y-su-evolucion-historica/

García-Delgado Y, Guadalupe Peñafiel-Zamora, M., Irene Verdezoto-Arias, M., Leticia Muentes-Holguín, M., Yadira García-Laines, G., Educativa Quito, U., & Domingo, S. (2024). *La inteligencia artificial en la educación Artificial intelligence in education Autor*. https://orcid.org/0009-0002-5858-5913

Larruskain Escobal Dunixe, Oihane Abarrategi Ranero, Agurtzane Etxegarai Madina, & Araitz Iturregi Aio. (2024). *Escape Room como herramienta de autoevaluación - Dialnet* (pp. 37–44). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9711146

Loja Loja, C. M., Quito Suco, L. M., Castillo Pinos, K. M., & Castillo Pindo, B. M. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 9814–9826. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7668

López Martin Juana. (2024). *EL CUENTO Y SU VALOR*.

Luquero Martin Sara. (2023). *EL ESCAPE ROOM EN EL AULA: EXPLORANDO LASMETODOLOGÍAS ACTIVAS PARA POTENCIAR ELAPRENDIZAJE*. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62133/TFG-G6295.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=6.36

Márquez Nacho. (2020). *VICEVERSA 110 » Viceversa*. 56–61. https://revistaviceversa.com/viceversa-110/#1

Martínez-Felipe, M., & Pérez, D. C. (2020). Juegos de escape en educación. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, *383*, 37–42. https://doi.org/10.14422/PYM.I383.Y2020.006

Moreira Palacios Mavel, S., & Humberto Chancay-Cedeño, C. (2022). *Comprensión lectora para la construcción de aprendizajes significativos en estudiantes de Educación Básica Superior* (Vol. 4). https://orcid.org/0000-0001-7754-3255

Mejía Martínez, Y. E. (2021). *FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN VICENTE DE PAÚL A PARTIR DE TEXTOS LITERARIOS Autor(es)*.

Mora Avella Laura Ximena. (2022b). *Fortalecimiento de la lectura crítica, en base a la implementación de la unidaddidáctica titulada "Escape Room crítico-digital."* https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/53aa2e67-c0ce-4dd6-b94b-b59856784b4e/content

Moreno Lozano, I., Quílez Robres, A., & Matesanz, J. M. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en

Matemáticas. *Revista Educación*. https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661

Mujica-Sequera, R. M. (2024). Clasificación de las Herramientas de la Inteligencia Artificial en la Educación. *Revista Docentes 2.0*, *17*(1), 31–40. https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.513

Navarro Carmen & Lopez Perez Issac. (2022). Llevado el Escape Room a otro nivel: Skype Room. *El Fomento de La Innovación Docente Como Estímulo Transformador Del Ámbito Educativo En El Siglo XXI, 2022, ISBN 978-84-1122-489-5, Págs. 375-390*, 375–390. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8770879

Ley Orgánica De Educación Intercultural. (2021). *Página 1 de 85*.

Parra Sánchez Rubén, Remache Morocho José, & Gonzales Márquez José Luis. (2025). *Vista de La Gamificación y su efectividad en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica*. https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/4083/7638

Paucar, A. C., Llacsa Puma, L. J., & Meleán Romero, R. A. (2024). *HÁBITO DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.10464908

Pesántez Cristhian et al. (2022). *Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica*.

Piernas, J. M. P., Meroño, M. C. P., & Asenjo, M. D. P. F. (2024). Virtual Escape Rooms: a gamification tool to enhance motivation in distance education. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, *27*(1), 61–85. https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685

Pilar A&Rosa V. (2025). *Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Facultad de Educación Escuela Profesional de Educación Inicial Especialidad: Educación Inicial y Arte Uso de los textos literarios para el desarrollo de la oralidad de los niños de la I.E.I. N° 394 "Capullitos del Señor de la Ascensión"-Amay, 2023 Tesis Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial Especialidad: Educación Inicial y Arte Autoras*.

Piña Méndez Francisco Ariel. (n.d.). *MÉTODO HISTORICO-LOGICO*. Retrieved December 12, 2025, from https://www.calameo.com/read/0077845201b0eda9d22d1

PISA 2025 - Ineval |. (n.d.). Retrieved December 7, 2025, from https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/pisa/

Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de la Provincia Bolívar. (n.d.). Retrieved December 7, 2025, from https://bolivar.gob.ec/wp-content/uploads/2020/07/PDOT-BOLIVAR-2015-FINAL.pdf

Plan Nacional de Desarrollo Ecuador no se detiene 2025. (2025). https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2025/08/PlanNacionalDeDesarrollo25-29_EcuadorNoSeDetiene.pdf

Ramírez, M., Michael, Georgette, E., Bravo, R., Alfredo, W., & Cajamarca, C. (2022). Estrategias didácticas para la producción de textos literarios narrativos. *Sociedad & Tecnología*, *5*(2), 379–393. https://doi.org/10.51247/ST.V5I2.221

Ramírez Quesada, C. B., & De Jesús Villa, P. (2023). Revisión sistemática de la eficacia del escape room educativo como metodología universitaria para incrementar la motivación y el aprendizaje. *EDUCA. Revista Internacional Para La Calidad Educativa*, *4*(1), 160–189. https://doi.org/10.55040/educa.v4i1.76

Rey, R., Tutora, R., Débora, :, & Estébanez, R. (2021). *Escape Room literario*.

Romero Medina Ángel, Raul, D., Tiza, H., Patricio, J., Murillo, M., Oved, D., Cervantez, O., & Izundegui Ordóñez, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. https://doi.org/10.35622/inudi.b.105

Ruiz Patricia. (2022). *"EL CUENTO COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA."*

Suárez Ernesto. (2024, December 1). *Método inductivo y deductivo: definición, características y ejemplos* . https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/

Unesco. (2024). *Transformar la educación para lograr el desarrollo sostenible y un futuro de paz, justicia y prosperidad*. https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-259-en-2024-becas-benito-jua-

Uzhca Guallpa, C. I., & Cárdenas Cordero, N. M. (2024b). Escape room como estrategia didáctica: Propuesta de utilización en bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa, ISSN-e 2992-7927, Vol. 3, No. 1, 2024 (Ejemplar Dedicado a: Aportaciones Relacionadas Con El Enfoque Del Modelo Educativo de La Nueva Escuela Mexicana), 121 Págs.*, *3*(1), 112–121. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9784732&info=resumen&idioma=ENG

Vera Yépez, V. V., & Báez Sepúlveda, M. (2025). *Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.11553641

Yélamos-Guerra, M. S. (2022). THE USE AND PERCEPTIONS ON GAME BASED LEARNING (GBL) ON THE PART OF SCHOOL AND HIGH SCHOOLTEACHERS. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, *11*(Monografico), 1–15. https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3956

12. ANEXOS

ANEXO A

A1. Resolución de tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0618.14– 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (013), realizada el 30 de septiembre de 2025.

EN RELACIÓN AL TRIGÉSIMO QUINTO PUNTO.- Análisis y resolución de los temas de trabajo de Integración Curricular Proyecto de Investigación, validados por los Docentes Tutores del proceso de titulación 02-2025 de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, en el **Reglamento de la Unidad de Integración Curricular** de la Universidad Estatal de Bolívar, capítulo IV del Trabajo de Integración Curricular en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-031 de fecha 25 de septiembre de 2025, la Magister Daniela Ribadeneira como Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar los temas de trabajo de Integración Curricular Proyecto de Investigación, validados por los señores Docentes Tutores del proceso de titulación 02-2025 de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: "HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025", presentado por: PUGLLA CHICAIZA JESSICA VANESSA Y YANEZ QUINATOA EVELYN ABIGAIL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: DR. JORGE ANDRADE SANTAMARÍA, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

A2. Certificado de la Unidad Educativa



Unidad Educativa
Ángel Polibio Chaves

Ministerio de Educación

Guaranda, 12 de diciembre del 2025

CERTIFICADO

En calidad de Rector de la **Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves**

CERTIFICO QUE:

Que las estudiantes **PUGLLA CHICAIZA JESSICA VANESSA** con C.C **1727348649** y **YÁNEZ QUINATOA EVELYN ABIGAIL** con C.C **1725172611,** estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "A" de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolivar, realizaron el proyecto de investigación sobre el tema. **HERRAMIENTA TECNOLÓGICA ESCAPE ROOM COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA DE TEXTOS LITERARIOS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025**. Durante la permanencia en nuestra institución los estudiantes han demostrado capacidad, puntualidad, respeto y colaboración.

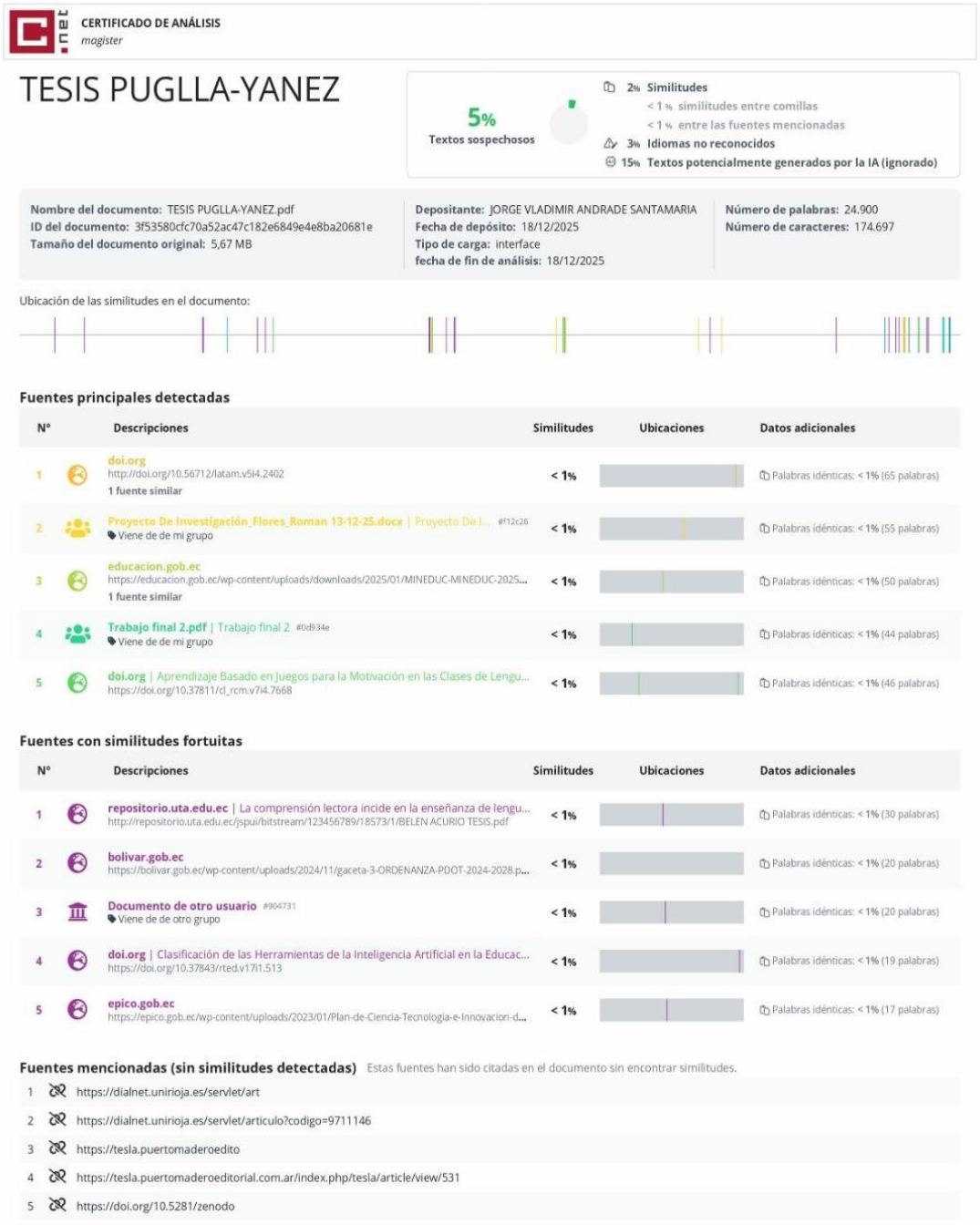
Es todo en cuanto informar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES
RECTORADO

Edison Borja N.
Rector
Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
0201174489
Celular: 0991227460

A3. Certificado Compilatio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS PUGLLA-YANEZ

5% Textos sospechosos

- 2% Similitudes
  - < 1 % similitudes entre comillas
  - < 1 % entre las fuentes mencionadas
- 3% Idiomas no reconocidos
- 15% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: TESIS PUGLLA-YANEZ.pdf
ID del documento: 3f53580cfc70a52ac47c182e6849e4e8ba20681e
Tamaño del documento original: 5,67 MB

Depositante: JORGE VLADIMIR ANDRADE SANTAMARIA
Fecha de depósito: 18/12/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 18/12/2025

Número de palabras: 24.900
Número de caracteres: 174.697

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org http://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2402 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (65 palabras)
2	Proyecto De Investigación_Flores_Roman 13-12-25.docx | Proyecto De I... #f12c26 Viene de de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (55 palabras)
3	educacion.gob.ec https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/01/MINEDUC-MINEDUC-2025... 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (50 palabras)
4	Trabajo final 2.pdf | Trabajo final 2 #0d934e Viene de de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (44 palabras)
5	doi.org | Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengu... https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7668	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (46 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.uta.edu.ec | La comprensión lectora incide en la enseñanza de lengu... http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18573/1/BELEN ACURIO TESIS.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
2	bolivar.gob.ec https://bolivar.gob.ec/wp-content/uploads/2024/11/gaceta-3-ORDENANZA-PDOT-2024-2028.p...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
3	Documento de otro usuario #904731 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	doi.org | Clasificación de las Herramientas de la Inteligencia Artificial en la Educac... https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.513	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (19 palabras)
5	epico.gob.ec https://epico.gob.ec/wp-content/uploads/2023/01/Plan-de-Ciencia-Tecnologia-e-Innovacion-d...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1 https://dialnet.unirioja.es/servlet/art
2 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9711146
3 https://tesla.puertomaderoedito
4 https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/531
5 https://doi.org/10.5281/zenodo

ANEXO B

B1. Prueba de lectura a los estudiantes (Pre – test)

PRUEBA DIAGNÓSTICA DE LECTURA

Cuento: "El colibrí y la flor azul"
Grado: Octavo de Educación General Básica "A"
Fecha: _____

Instrucciones:

Lee atentamente el cuento entregado por la docente y responde cada pregunta eligiendo la opción correcta. Marca con un ✔ la alternativa seleccionada.

1. **¿Conoces que es la Inteligencia Artificial (IA)?**

   SI ( ) NO ( )

2. **En el futuro, ¿crees qué se podría usar la IA para que la escuela sea mejor?**

   SI ( ) NO ( )

3. **¿Crees que la IA puede ser una herramienta útil para ayudarte en tus tareas escolares?**

   SI ( ) NO ( )

4. **¿Con qué frecuencia lees textos literarios (cuentos, novelas, poemas, obras de teatro) fuera de las tareas escolares?**

   SI ( ) NO ( )

5. **Cuando terminas de leer un cuento o una novela, ¿entiendes fácilmente cuál fue el problema principal (conflicto) de la historia?**

   SI ( ) NO ( )

6. **¿Cómo se llamaba el colibrí protagonista del cuento?**

a) Lía
b) Luna
c) Lila

7. **¿Qué descubrió Lía en el sendero que nunca había visitado?**

a) Una flor azul brillante
b) Un nido abandonado
c) Una mariposa herida

8. ¿Por qué Lía decidió cuidar a la flor cuando la encontró marchita?

a) Porque necesitaba un lugar para dormir
b) Porque la flor se lo pidió
c) Porque era su amiga y quería ayudarla

9. ¿Qué indica el resplandor de la flor cuando vuelve a recuperarse?

a) Que estaba asustada
b) Que quería mudarse a otro lugar
c) Que estaba agradecida y llena de vida

10. ¿Crees que Lía actuó correctamente al dedicar tiempo a cuidar de la flor?

a) Sí, porque ayudar a otros demuestra solidaridad
b) No, porque debió seguir buscando néctar
c) No, porque la flor podía cuidarse sola

B2. Entrevista a la docente de Lengua y Literatura

Universidad Estatal de Bolívar

Entrevista dirigida a la docente de Lengua y Literatura

Tema: Herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo lectivo 2025.

Objetivo: Determinar la perspectiva y conocimientos de la docente de Lengua y Literatura sobre el uso potencial de la herramienta tecnológica Escape Room como una metodología educativa.

Orientaciones: Lea cada pregunta con atención. Responda de una manera clara y detallada basándose en su experiencia docente.

BLOQUE 1

Pregunta 1: En sus propias palabras, ¿cómo definiría el rol actual y potencial de la Inteligencia Artificial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, más allá del simple uso de herramientas?

.....

.....

Pregunta 2: ¿Ha utilizado la herramienta Escape Room en sus clases?

.....

.....

Pregunta 3: Además de la IA, ¿qué otras herramientas han utilizado para la enseñanza del estudiante?

.....

.....

Pregunta 4: Pensando en la literatura, ¿cómo podría la IA utilizarse para fomentar el amor por la lectura y la reflexión crítica sobre textos literarios en estudiantes, sin reemplazar el valor de la interpretación humana?

.....

.....

Pregunta 5: ¿Cuál es el mayor desafío que observa en el grupo al tratar de fomentar la colaboración?

.....

.....

.....

Pregunta 6: ¿Cómo evalúa usted el proceso de colaboración y que tipo de retroalimentación da a los estudiantes sobre sus habilidades de trabajo en equipo?

.....

.....

BLOQUE 2

Pregunta 1: ¿De qué manera evalúa o recopila evidencia del progreso de cada niño respecto a la comprensión en la lectura?

.....

.....

Pregunta 2: ¿Cómo promueve la interacción activa y el diálogo en el aula para que los niños puedan conectar con los temas?

.....

.....

Pregunta 3: ¿Cómo promueve la interacción activa y el diálogo en el aula para que los niños puedan conectar con los temas?

.....

.....

Muchas gracias por su colaboración

B3. Encuesta dirigida a los docentes de 8vo EGB

Universidad Estatal de Bolívar

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa "Angel Polibio Chaves"

Tema: Herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo lectivo 2025.

Objetivo: Determinar la perspectiva y conocimientos del docente sobre el uso potencial de la herramienta tecnológica Escape Room como una metodología educativa.

Orientaciones: Lea cada pregunta con atención y marque con una X su respuesta.

Opciones:

1 = Totalmente en Desacuerdo	2 = En Desacuerdo	3 = Neutral	4 = De Acuerdo	5 = Totalmente de Acuerdo

1. Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en la preparación de clases.

1( ) 2( ) 3( ) 4( ) 5( )

2. Conoce herramientas de IA que podrían ser útiles para crear contenido, como enigmas, historias o pistas, para un Escape Room.

1( ) 2( ) 3( ) 4( ) 5( )

3. Creo que el uso combinado de Escape Room e IA ofrece una experiencia de aprendizaje más inmersiva y relevante.

1( ) 2( ) 3( ) 4( ) 5( )

Opciones:

1 = Nunca	2 = Rara vez	3 = A veces	4 = Frecuentemente	5= Siempre

4. Utiliza la lectura en voz alta expresiva como una estrategia para modelar la interpretación de textos literarios.

1( ) 2( ) 3( ) 4( ) 5( )

5. Emplea estrategias para ayudar a los estudiantes a identificar el propósito, la intención y el mensaje del autor en textos literarios.

1( ) 2( ) 3( ) 4( ) 5( )

Muchas gracias por su colaboración

B4. Prueba a los estudiantes (Pos – test) una vez aplicada la propuesta

Universidad Estatal de Bolívar

Test de post aplicación del Escape Room dirigida a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica

Tema: Herramienta tecnológica Escape Room como metodología educativa para el desarrollo de la lectura de textos literarios en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", cantón Guaranda, Provincia Bolivar, Periodo lectivo 2025.

Objetivo: Determinar el nivel de conocimientos y las habilidades iniciales que poseen los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Orientaciones:

Lee con atención: Antes de elegir una opción, lee cada pregunta y marca con una X tu respuesta.

Sé honesto: Responde basándote en lo que tú sabes y no trates de adivinar o copiar.

"Tu esfuerzo de hoy es la clave para un mejor aprendizaje mañana. ¡Demuestra todo lo que sabes!"

1. **¿Te gusto el desafío y la emoción de intentar "escapar" o completar la misión?**

   SI ( ) NO ( )

2. **¿Con tu equipo pudieron tomar decisiones de manera conjunta y avanzar en la solución de los códigos del libro?**

   SI ( ) NO ( )

3. **¿Crees que la dinámica del Escape Room hizo la lectura más interesante y divertida que una clase de lectura tradicional?**

   SI ( ) NO ( )

4. **Gracias al Escape Room, ¿crees que puedes recordar y nombrar a los personajes principales de la lectura?**

   SI ( ) NO ( )

5. **¿La dinámica de juego (la "misión secreta") hizo que prestaras más atención a los detalles del texto?**

   SI ( ) NO ( )

6. **¿A qué lugar solía aparecerse la figura del cura sin cabeza?**

a) En el cementerio

b) En la plaza central

c) Cerca de la iglesia y sus alrededores

d) A orillas del río

7. **¿Qué explicación daban algunos habitantes sobre la aparición del cura?**

a) Era un castigo por un pecado cometido en vida

b) Era un disfraz para asustar a los niños

c) Era un animal confundido con un hombre

d) Era un reflejo de la luna

8. **¿Cuál es la enseñanza de la leyenda del cura sin cabeza?**

a) Los pueblos pequeños siempre inventan historias

b) Los misterios siempre tienen soluciones simples

c) Las acciones en vida pueden tener consecuencias después de la muerte

d) Los fantasmas no existen

9. **¿Cómo logró Cantuña salvar su alma?**

a) Ocultó una piedra para que la obra quedara incompleta

b) Corrió hasta la iglesia a pedir ayuda

c) Confesó su error al sacerdote

d) Quemó el documento firmado

10. **¿Qué enseñanza deja la leyenda?**

a) Los trabajos deben hacerse rápido

b) Nunca se debe confiar en desconocidos

c) Es mejor cumplir con honestidad y no buscar soluciones peligrosas

d) Los pactos siempre se cumplen

ANEXO C

C1. Fotografía de la institución educativa





C2. Aplicación de la prueba Pre – test y Post – test a los estudiantes





C3. Aplicación del instrumento a los estudiantes



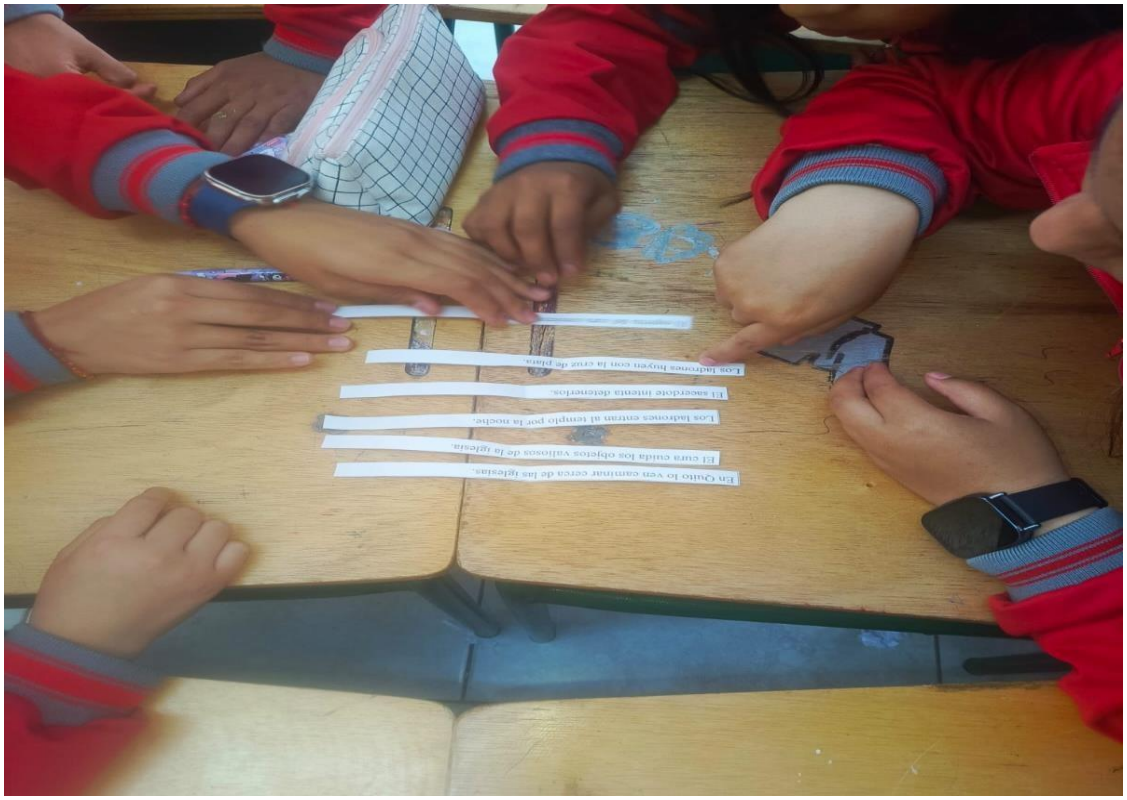











En Quito lo vez caminar cerca de las iglesias.
El cura cuida los objetos valiosos de la iglesia.
Los ladrones entran al templo por la noche.
El sacerdote intenta detenerlos.
Los ladrones huyen con la cruz de plata.



C4. Entrega de la propuesta al docente





C5. Tutorías con el docente tutor de investigación













ANEXO D

D1. Portada del cuento “El colibrí y la flor azul”



D2. Portada del cuento “El cura sin cabeza”



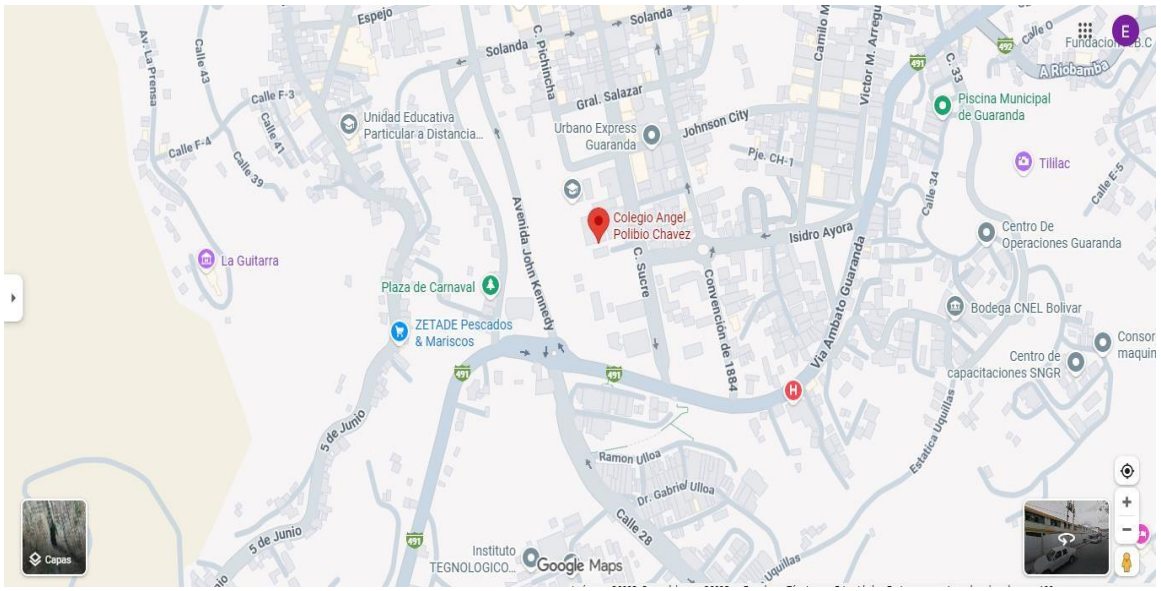
D3. Portada del cuento “El Cantuña”



ANEXO E

E1. Imagen en Google maps

Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, Unnamed Road, Vía Flores, Guaranda



E2. Imagen satelital exacta de la institución (Google earth)

