

Impact of the Escape Room and Dramatized Reading on the Teaching-Learning Process of the Language Subject
Impacto del Escape Room y Lectura dramatizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje

Autores:

Baño-Flores, Ana Consuelo
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional
Durán – Guayas - Ecuador



acbanof@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-3546-2581>

Cacoango-Yucta, Washington Iván
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas - Ecuador



wicacoangoy@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

Maliza-Cruz, Wellington Isaac
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas – Ecuador



wimalizac@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-1426-583X>

Fechas de recepción: 01-AGO-2025 aceptación: 01-SEP-2025 publicación: 30-SEP-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El presente estudio investigó el impacto de las estrategias de gamificación *Escape Room* y la lectura dramatizada en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de estudiantes de tercer año de educación básica. La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Abogado Cristóbal Ortiz Castro, en la ciudad de Guayaquil, donde se identificaron dificultades en la comprensión lectora y la expresión oral. Para ello, se empleó un enfoque mixto con un diseño cuasi experimental, aplicando un pretest y un posttest, junto con una lista de observación y una entrevista semiestructurada dirigida a docentes, a una muestra de 32 estudiantes. Los resultados del pretest revelaron un bajo desempeño lingüístico inicial en los participantes; sin embargo, tras la implementación de las estrategias durante cuatro semanas, se observó un incremento notable en la motivación, participación y comprensión de instrucciones por parte de los alumnos. La evaluación posttest mostró una mejora significativa en el desempeño lingüístico general, con más de la mitad de los estudiantes alcanzando un nivel alto de evolución. Se concluyó que el *Escape Room* y la lectura dramatizada son metodologías pedagógicas efectivas para fomentar el aprendizaje activo, mejorar las habilidades comunicativas y aumentar el compromiso estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguaje, conclusión respaldada tanto por los datos cuantitativos como por la percepción de los docentes recogida en la entrevista.

Palabras clave: Gamificación; Escape Room, Lectura dramatizada; Habilidades lingüísticas,



Abstract

This study investigated the impact of Escape Room gamification strategies and dramatic reading on the development of language skills in third-year elementary school students. The research was carried out at the Abogado Cristóbal Ortiz Castro Educational Unit in the city of Guayaquil, where difficulties in reading comprehension and oral expression were identified. To this end, a mixed approach with a quasi-experimental design was used, applying a pretest and a posttest, together with an observation list and a semi-structured interview aimed at teachers, to a sample of 32 students. The results of the pretest revealed low initial linguistic performance among the participants; however, after implementing the strategies for four weeks, a notable increase in motivation, participation, and comprehension of instructions was observed among the students. The posttest evaluation showed a significant improvement in overall linguistic performance, with more than half of the students achieving a high level of progress. It was concluded that the Escape Room and dramatic reading are effective pedagogical methodologies for promoting active learning, improving communication skills, and increasing student engagement in the language teaching-learning process, a conclusion supported by both quantitative data and the teachers' perceptions gathered in the interview.

Keywords: Gamification; Escape room; Dramatized reading; Language skills



Introducción

En la actualidad el escenario educativo presenta desafíos significativos y constantes para los profesores quienes buscan constantemente captar la atención y motivar al estudiante durante el proceso de enseñanza (Bustos-Godoy et al., 2025). A lo largo del tiempo, las metodologías tradicionales han sido la base de la educación. Sin embargo, los retos actuales nos invitan a enriquecer los procesos de enseñanza buscando desarrollar las destrezas de los alumnos para fomentar el razonamiento y la comprensión de lo aprendido.

Esta situación se manifiesta en el desempeño de las habilidades de los estudiantes, lo cual se refleja en evaluaciones dónde aún se requiere fortalecer la capacidad para resolver problemas y potenciar sus aptitudes. Esta situación puede explicarse, en parte, por la limitada variedad de estrategias didácticas implementadas en el aula por parte de los docentes. Esto sumado a la desmotivación estudiantil y la carencia de recursos especializados resulta en clases poco atractivas. Además, se han identificado desfases entre el conocimiento teórico y la aplicación de estrategias innovadoras en el aula, lo que genera un ambiente en el aula poco estimulante (Vélez Quijije y Tejeda Díaz, 2022). Ante esta realidad surge la necesidad de implementar metodologías innovadoras para evitar que estas dificultades persistan y se acrecienten en el futuro escolar y profesional de los estudiantes.

Paralelamente a nivel mundial el ámbito educativo evoluciona mediante el uso de nuevas tecnologías pedagógicas que demandan cambios urgentes en los métodos tradicionales. Estos avances transforman el acceso al conocimiento y la comunicación conllevando a que los profesores deban actualizarse en sus técnicas de enseñanza. En este contexto la gamificación definida como la incorporación de dinámicas y elementos de juegos en contextos no lúdicos se presenta como una estrategia pedagógica prometedora (Arévalo-Guerrero, 2022). La intención de la gamificación se basa en potenciar la motivación, crítica reflexiva, concentración y el aprendizaje significativo en los estudiantes transformando su proceso de enseñanza -aprendizaje (Moreno-Lozano et al., 2023).

La implementación y adopción de estas estrategias en las aulas genera ambientes educativos divertidos e interactivos que estimulan los estudiantes y los involucra a tomar decisiones para mejorar su aprendizaje denotando un progreso y su predisposición para el estudio. Sin

embargo, existen docentes que presentan resistencia al uso de estas estrategias la cual resultan importantes para lograr en los estudiantes una formación sólida y continua en diversas áreas de estudio (Malvasi y Recio-Moreno, 2022).

La presente investigación resalta la relevancia y la necesidad de su realización ante los persistentes desafíos en la motivación y comprensión en el aula de clases donde la desmotivación y el bajo rendimiento de parte de los estudiantes subraya la urgencia de proponer soluciones (Tatés Anangonó, 2022). En este contexto surge la gamificación como una estrategia eficaz para incentivar el compromiso estudiantil al incorporar actividades como juegos que fomentan la concentración y la crítica reflexiva mediante un aprendizaje significativo. Diversos estudios respaldan las actividades ludificadas como una herramienta para incrementar el rendimiento y el compromiso emocional; al favorecer la retención del conocimiento (González, 2022). Estas estrategias son aplicables en cualquier situación aún en falta de recursos tecnológicos ofreciendo una vía para solucionar problemas como las dificultades en la lectura y escritura promoviendo un aprendizaje activo y no únicamente mecánico.

La investigación contribuirá a superar la disonancia entre las antiguas prácticas pedagógicas con las necesidades de las actuales generaciones de estudiantes inmersos en un ambiente digital. La implementación de estas estrategias activas como la gamificación responde a la demanda de experiencias más dinámicas y centradas en el alumno buscando su involucramiento para mejorar su predisposición aprender ante las demandas del siglo XXI. La gamificación fomenta la lectura activa desarrollando la comprensión y el pensamiento crítico, junto a competencia fundamentales para analizar y valorar la información (Bilbao et al., 2023). En este sentido la investigación busca apoyar a los docentes para que adapten este tipo de prácticas, fomentando así un desarrollo activo y cerrando esta brecha metodológica. En el ámbito de las estrategias de gamificación como el escape Room y la lectura dramatizada se presentan como una metodología innovadora que transforma la experiencia de la enseñanza y el aprendizaje mejorando la captación de materias específicas para adquirir habilidades y competencias.

La dinámica de escape Room es intrínsecamente colaborativa, fomentando el trabajo en equipo y la comunicación mientras se desarrollan y se enfrentan a desafíos crecientes donde



el docente introduce normas y observa el progreso al ofrecer pistas a los equipos (González-de la Torre, y otros, 2024). Esta experiencia permite reflexionar sobre estrategias y aprendizaje consolidando el conocimiento al exigir participación activa y resolver desafíos en una narrativa envolvente que potencia la motivación y el compromiso facilitando la competencia académica mientras se desarrolla el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Bilbao et al., 2023). Específicamente en el contexto del desarrollo del lenguaje en niños de tercero de básica, el escape Room fomentará destrezas de lectoescritura y ejercicios gramaticales haciendo el aprendizaje de una forma atractiva y significativa.

Complementariamente la lectura dramatizada surge como una opción de aprendizaje que busca transformar el aula en un laboratorio social para abordar temas complejos que permite a los estudiantes involucrarse activamente con los textos mediante la interpretación oral explorando recursos vocales e incorporando elementos como música o vestuario. Esta estrategia implica trabajo imaginario para situar a los personajes generando el aprendizaje dinámico y efectivo para la comprensión lectora y la expresión oral donde el docente actúa como mediador proporcionando el diálogo para generar el conocimiento (Tatés Anangón, 2022).

Esta estrategia mejora la comprensión lectora en sus niveles; literal, inferencial y crítico intertextual fomentando la participación activa y colaborativa de todo el equipo. Cabe señalar que facilita el abordaje de obras literarias de diferentes áreas y propicia un ambiente motivador e interactivo durante las sesiones empleando guías de aprendizajes para evaluar la comprensión siempre que los objetivos pedagógicos y contenidos lingüísticos estén claros. Logrando crear un entorno de aprendizaje que conecta la ficción con la realidad al enfocar la mejora continua en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes (Arévalo-Guerrero, 2022).

Estas estrategias se presentan como una oportunidad para ser implementadas en la unidad educativa Abogado Cristóbal Ortiz Castro ubicadas en el suburbio de la ciudad de Guayaquil donde los estudiantes de tercero de básico presentan dificultades significativas en el desarrollo del lenguaje, especialmente en la comprensión lectora y la expresión oral. La población estudiantil conformada mayoritariamente de personas de escasos recursos tiene limitado acceso a medios digitales lo que restringe sus oportunidades de aprendizaje fuera del aula. Por ende, esta situación afecta directamente su rendimiento académico y limita su

participación comprometiendo su aprendizaje presente y a futuro por lo que genera la importancia en esta etapa de aprendizaje de implementar estrategias para desarrollar habilidades lingüísticas en los estudiantes durante el presente año 2025.

Ante esta problemática se plantea la interrogante de ¿Cuál es el impacto del uso del Escape Room y la lectura dramatizada, en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de tercero de básica elemental de la Unidad Educativa Abogado Cristóbal Ortiz Castro durante el año 2025? En respuesta el objetivo general de la investigación plantea evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de tercero de básica elemental con el fin de identificar metodologías activas para contribuir al desarrollo de sus habilidades comunicativas favoreciendo su aprendizaje significativo en esta etapa fundamental del proceso educativo de los estudiantes.

Material y métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto de tipo aplicado ejecutándose en un campo de estudio con un subdiseño cuasi experimental donde su alcance fue de tipo descriptivo y explicativo y la obtención de datos fue realizada mediante fuentes primarias. El estudio aplicado adoptó un corte transversal debido a que la recolección de datos se realizó únicamente en el periodo 2025. En la fundamentación teórica se emplearon métodos de tipo analíticos, sintéticos e inductivo bajo un paradigma socio-crítico donde la validez de los instrumentos usados para la recolección de información se efectuó mediante el juicio de expertos integrados por un panel de docentes especializados en pedagogía y didáctica que revisó la pertinencia, claridad y relevancia de cada ítem para garantizar la adecuación de las herramientas de recolección de datos.

En este contexto, la investigación tuvo como objetivo principal evaluar el impacto del Escape Room y Lectura dramatizada en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de tercero de básica elemental enfatizando en los estudiantes de la unidad educativa abogado Cristóbal Ortiz Castro perteneciente a la zona 8 en el régimen Costa ubicado en la zona del suburbio de la ciudad de Guayaquil, quienes enfrentan dificultades en comprensión lectora y expresión oral.



Para abordar esta situación se adoptó una investigación con enfoque mixto combinada con técnicas cuantitativas y cualitativas para lograr una comprensión integral del fenómeno.

Se buscó implementar estrategias pedagógicas específicas en el desarrollo del lenguaje a partir de una necesidad directa en el aula. El alcance de la investigación permitió observar y analizar las dificultades existentes para explicar el impacto específico que las estrategias de lectura dramatizada y escape Room literario tuvieron en el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto el estudio se enmarcó en un diseño de campo basado en la recolección de datos de manera directa en el contexto escolar involucrando activamente a los alumnos. El diseño cuasi experimental aplicado permitió una intervención y medición de los cambios antes y después de la implementación sin recurrir a un grupo de control.

Además, fue de corte transversal debido a que la recopilación de los datos se efectúa en un periodo único de tiempo en el año 2025. Cabe señalar que los modelos teóricos incluyeron el analítico sintético para descomponer y luego integrar los elementos de la gamificación y las habilidades de lenguaje junto al método inductivo para generar conclusiones a partir de las observaciones específicas donde la investigación se sustentó en el paradigma socio crítico para mejorar la enseñanza a través de la participación activa de los estudiantes. La población de estudio la conformaron 269 alumnos de todos los niveles académicos de la institución tercero de básica elemental enfatizando en los estudiantes de la unidad educativa abogado Cristóbal Ortiz Castro de los cuales la muestra comprendió un total de 32 estudiantes de tercero de básica.

Para la obtención de datos los instrumentos utilizados fueron una prueba diagnóstica (pretest) de lenguaje junto a una post intervención (postest), y una entrevista semiestructura a tres docentes tomando en consideración Alineación curricular y pertinencia, Impacto percibido, Motivación y compromiso estudiantil e Inclusión y diferenciación. Para el tratamiento y análisis de los datos cuantitativos se emplearon tablas y gráficos descriptivos de Microsoft Excel y SPSS. Las metodologías educativas de la lectura dramatizada y el Escape Room se complementaron a través de una propuesta didáctica específica durante cuatro semanas en la institución, con el fin de fomentar la comprensión lectora, la expresión oral, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico en un ambiente motivador e interactivo.

Resultados

Resultados de la evaluación inicial

Para conocer el punto de partida de los estudiantes, se aplicó una prueba diagnóstica (pretest) centrada en habilidades de lenguaje. La Tabla 1 presenta los estadísticos descriptivos obtenidos en el Pretest aplicados a la muestra de 32 alumnos donde se observa una media de 3.16 con un error estándar de 0.22 lo que indica que el desempeño inicial tuvo una tendencia a la baja. En este caso la mediana fue de 3.00 con una desviación estándar de 1.27 lo que evidenció una concentración significativa de datos relacionados a los niveles inferior en la escala de calificación. También se observa una asimetría positiva con un rango de 0.19 que confirmo este sesgo hacia las bajas valoraciones con un nivel de curtosis negativa con valor de -0.22 que sugiere una distribución lineal, sin cambios significativos.

Tabla 1

Estadística descriptiva correspondiente al Pretest

Resumen	Resultados
n	32
Media	3.16
D.E.	1.27
E.E.	0.22
CV	40.33
Mín	1
Máx	6
Mediana	3
Suma	101
Kurtosis	-0.22

Nota. Datos estadísticos referente a la evaluación inicial

Resultados de la evaluación final

Para medir el progreso en el desarrollo del lenguaje después de la intervención, se aplicó una prueba post-intervención de lenguaje a los estudiantes. Los resultados se compararon con los del pretest para observar los cambios en el desempeño.

La Tabla 2 detalla estadísticamente los resultados de la evaluación Posttest para los 32 estudiantes, revelando entre los resultados una media de 6.63 y una mediana de 7.00 con valores de un mínimo de 5.00 y un máximo de 8.00 en la escala utilizada, indican una clara mejora en el desempeño lingüístico de los alumnos. De igual manera la desviación estándar con un rango de 1.01 muestra un nivel de variabilidad moderada en los resultados, lo que indica que aún existe un nivel de dispersión o de variabilidad en los resultados logrados en la participación de los alumnos. Finalmente, la curtosis negativa de -1.02 sugiere una amplitud en los niveles positivos obtenidos en relación de los niveles más bajos de la escala.

Tabla 2

Estadística descriptiva correspondiente al Posttest

Resumen	Resultados
n	32
Media	6.63
D.E.	1.01
E.E.	0.18
CV	15.22
Mín	5.00
Máx	8.00
Mediana	7.00
Suma	212.00
Kurtosis	-1.02

Nota. Datos estadísticos referente a la evaluación final

Resultado de la entrevista semiestructurada

Los resultados muestran que los tres docentes consideran que el Escape Room y la lectura dramatizada se alinean adecuadamente con el currículo de Lengua y Literatura. Estas estrategias permiten desarrollar habilidades como la comprensión lectora, expresión oral y análisis textual. Se destacan mejoras en la fluidez lectora y el uso del vocabulario. Además, los docentes resaltan su flexibilidad para adaptarse a distintos contenidos del área. En conjunto, se perciben como recursos didácticos útiles y pertinentes para fortalecer el aprendizaje.



Tabla 3

Resultados de las entrevistas respecto a la Alineación curricular y pertinencia

Participante	Pregunta 1: ¿Cómo se integran el Escape Room y la lectura dramatizada con los objetivos y contenidos establecidos en el currículo de Lengua y Literatura?	Pregunta 2: ¿Estas estrategias permiten trabajar con los componentes curriculares del área, como comprensión lectora, producción escrita o expresión oral?
Docente 1	Se integran bien. El Escape Room lo usé para reforzar lectura crítica e identificar ideas principales. La lectura dramatizada fue clave para expresión oral.	Sí. Con la dramatización mejoraron la fluidez al leer en voz alta y con el Escape Room trabajamos sinónimos y comprensión literal en forma divertida.
Docente 2	Son estrategias muy útiles. Las uso para trabajar textos narrativos, especialmente fábulas y leyendas. Ayudan a cumplir con los objetivos de comprensión.	Claro que sí. Las aplico para mejorar la interpretación de textos, desarrollar ideas principales y fomentar la expresión oral con confianza.
Docente 3	Están alineadas al currículo. Refuerzan la lectura comprensiva, el análisis textual y la participación activa. Se adaptan a varios bloques curriculares.	Sí, permiten trabajar varios componentes. Con la dramatización mejoran la oralidad, y el Escape Room ayuda en escritura e interpretación de textos.

Fuente. Base de datos

Los docentes coinciden en que el uso del Escape Room y la lectura dramatizada ha mejorado notablemente el desempeño comunicativo de los estudiantes. Se observan avances en la fluidez verbal, organización de ideas y ampliación del vocabulario. Además, los estudiantes muestran mayor seguridad al expresarse. En cuanto al aprendizaje significativo, los docentes destacan que los contenidos se recuerdan con más facilidad y se aplican a situaciones reales. Estas estrategias fortalecen la comprensión profunda y duradera de los textos.



Tabla 4

Resultados de las entrevistas respecto al Impacto percibido

Participante	Pregunta 3: ¿Qué mejoras ha identificado en el desempeño lingüístico o comunicativo de los estudiantes tras aplicar estas metodologías?	Pregunta 4: En términos de aprendizaje significativo, ¿qué resultados ha podido evidenciar tras el uso del Escape Room y la lectura dramatizada en el aula de Lengua y Literatura?
Docente 1	Han mejorado en cómo explican sus ideas. Antes respondían con una palabra, ahora usan oraciones completas y con más seguridad.	Recuerdan los textos mucho mejor y hacen relaciones con su vida diaria. Un estudiante relacionó un cuento con su familia, eso no pasaba antes.
Docente 2	Vi avances en la lectura en voz alta y en cómo estructuran sus ideas al escribir. También se equivocan menos al redactar.	Los estudiantes se apropian del contenido. No solo responden preguntas, sino que pueden contar lo que entendieron con sus propias palabras.
Docente 3	Se expresan con mayor claridad y mejor entonación. Usan más vocabulario y hacen menos pausas innecesarias al leer.	Aprenden con más profundidad. Lo que antes olvidaban en una semana, ahora lo recuerdan y lo aplican incluso en otras materias o situaciones cotidianas.

Fuente. Base de datos

Los tres docentes señalaron mejoras evidentes en la comunicación oral y escrita de los estudiantes tras aplicar el Escape Room y la lectura dramatizada. Se observan avances en la fluidez, la claridad al expresarse y el uso de oraciones completas. Además, los estudiantes muestran mayor comprensión y retención de los contenidos. También destacan la capacidad de relacionar lo aprendido con experiencias personales o con otras asignaturas. Estas metodologías promueven un aprendizaje más profundo, práctico y significativo.



Tabla 5

Resultados de las entrevistas respecto a la Motivación y compromiso estudiantil

Participante	Pregunta 5: ¿Cómo describiría el nivel de motivación y participación de sus estudiantes cuando se implementan estas estrategias en clase?	Pregunta 6: ¿Qué diferencias ha notado entre la participación en actividades tradicionales y la participación durante el Escape Room o la lectura dramatizada?
Docente 1	Se emocionan mucho. A veces me piden repetir las actividades. Incluso los más tímidos quieren participar.	Con las actividades tradicionales algunos se distraen. Con estas estrategias, todos están atentos y quieren aportar.
Docente 2	El entusiasmo es evidente. Los estudiantes se involucran más, trabajan en equipo y hasta se organizan solos para actuar o resolver.	Hay más energía en el aula. Antes hablaban poco, ahora hasta los más callados quieren actuar o ser parte del juego.
Docente 3	Altamente motivados. La clase se vuelve dinámica y participativa. Se nota que disfrutan aprender de esta forma.	La diferencia es grande. En clases tradicionales solo unos pocos participan. Con dramatizaciones o juegos, todos quieren estar activos.

Fuente. Base de datos

Los tres docentes coinciden en que el Escape Room y la lectura dramatizada favorecen la participación de todos los estudiantes, respetando sus diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas. Las estrategias permiten que cada alumno asuma un rol según sus habilidades, lo que fomenta la inclusión. Además, los docentes aplican adaptaciones como tareas opcionales, roles variados, textos accesibles y apoyo personalizado. Estas acciones aseguran que todos se involucren activamente en el proceso. En conjunto, las metodologías promueven un aprendizaje más equitativo y participativo.

Tabla 6

Resultados de las entrevistas respecto a la Inclusión y diferenciación

Participante	Pregunta 7: ¿Cree que estas estrategias promueven la participación de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas?	Pregunta 8: ¿Qué recursos o adaptaciones ha utilizado para garantizar que todos los estudiantes puedan involucrarse activamente en estas actividades?
Docente 1	Sí, porque cada estudiante encuentra algo que puede hacer: unos escriben, otros actúan, otros ayudan con las pistas.	Les doy opciones de tareas. Por ejemplo, si no quieren actuar, pueden narrar o armar materiales. Siempre trato de que se sientan cómodos.
Docente 2	Totalmente. Hay estudiantes más visuales, otros kinestésicos, y estas estrategias los involucran a todos. Incluso quienes tienen barreras de aprendizaje.	Uso pictogramas, textos adaptados y roles diversos. Así cada estudiante se siente parte del grupo y tiene algo valioso que aportar.
Docente 3	Sí. Son metodologías flexibles que permiten incluir a todos, sin importar su ritmo o estilo de aprendizaje.	Ajusto el nivel de dificultad, organizo equipos equilibrados y doy apoyo personalizado cuando es necesario. Nadie queda excluido.

Fuente. Base de datos

Discusión

La intervención de las estrategias de lectura dramatizada y Escape Room implementada en 32 estudiantes en la Unidad Educativa Abogado Cristóbal Ortiz Castro demostró un impacto significativo en el desarrollo del lenguaje, conforme a lo establecido en los objetivos planteados. Los resultados del Pretest evidenciaron un punto de partida bajo en relación con el nivel de lectura y comprensión de los alumnos, con una media de 3.16 y una mediana de 3.00 en la escala utilizada, reflejando que la mayoría de los estudiantes se encontraban en



niveles inferiores de desempeño lingüístico.

Esta distribución se caracterizó por una asimetría positiva, indicando bajos niveles de valoración y una variabilidad limitada en las calificaciones iniciales, marcada por bajos niveles de lectura y comprensión. Además, la lista de observación corroboró un incremento en la motivación, junto con mejoras en la comprensión de instrucciones, expresión oral y comprensión lectora durante el desarrollo de las semanas de actividades. Finalmente, el Postest reveló una notable mejora en el desempeño lingüístico de los estudiantes en sus valores de media y mediana, indicando un cambio en la comprensión lectora. Esto afirmó un resultado positivo en la intervención, al lograr que más de la mitad de los estudiantes alcanzaran un nivel de desempeño alto, invirtiendo así la situación inicial registrada en el pretest.

A estos hallazgos cuantitativos se suman los resultados cualitativos derivados de las entrevistas semiestructuradas realizadas a docentes con diferentes niveles de experiencia. En cuanto a la alineación curricular y pertinencia, los tres docentes coincidieron en que ambas estrategias están completamente integradas a los objetivos del área de Lengua y Literatura. Indicaron que permiten trabajar de manera efectiva con la comprensión lectora, la producción escrita y la expresión oral, fortaleciendo así los ejes curriculares esenciales de la asignatura. Respecto al impacto percibido, los docentes señalaron mejoras notables en la manera en que los estudiantes expresan sus ideas, leen en voz alta y redactan textos. Se evidenció mayor claridad, fluidez y uso de vocabulario, lo que también se vio reflejado en los resultados del postest y en las observaciones en aula. Además, indicaron que el aprendizaje fue significativo, ya que los estudiantes no solo retuvieron la información, sino que también la relacionaron con su contexto y la aplicaron a otras materias. En cuanto a la motivación y el compromiso, los tres participantes destacaron que tanto el Escape Room como la lectura dramatizada generaron un ambiente activo, participativo y emocionalmente positivo. Estas estrategias despertaron entusiasmo en estudiantes tradicionalmente poco participativos, promoviendo una actitud más abierta hacia la lectura y el trabajo en equipo, en coherencia con lo evidenciado en la lista de observación.

En la dimensión de inclusión y diferenciación, los docentes resaltaron que las estrategias permitieron adaptar las actividades según las habilidades y estilos de aprendizaje de cada



estudiante. Al ofrecer roles diversos y tareas flexibles, se facilitó la participación de alumnos con necesidades educativas específicas, promoviendo la equidad en el aula. Finalmente, en cuanto a la logística y recursos, se identificaron algunos retos como el tiempo de planificación y la necesidad de adaptar espacios, pero todos coincidieron en que los beneficios superaron ampliamente las dificultades. La creatividad en el uso de recursos básicos permitió implementar ambas estrategias con éxito y sin requerir grandes inversiones.

Además, esto se ve reforzado con el ensayo presentado de parte de Saramago (2020), que indica que la lectura dramatizada favorece el goce literario y mejora la comprensión lectora en diversos niveles incrementando la comprensión y el interés de parte del lector. De igual manera los resultados se ven respaldados en la implementación del escape Room con investigaciones como la aplicada por Moreno et al. (2023). Quiénes en su estudio sobre la aplicación de un escape Room reportaron una valoración positiva del alumnado y un aumento significativo en la motivación y en la adquisición de habilidades para resolver problemas promoviendo el aprendizaje cooperativo.

Esto apoya la satisfacción y la motivación observada en los estudiantes tal como ocurrió en la investigación de Padilla et al. (2024). En su estudio de escape Room que incrementó significativamente el compromiso y la motivación de estudiantes para asimilar mejor los contenidos ocasionando una mayor interacción con los materiales de estudio e incrementando los niveles de desempeño post intervención. De forma similar, Tajuelo y Pinto (2021) demostraron que el escape Room genera una actitud activa y participativa en el trabajo de equipo de parte de los estudiantes transformando su actitud hacia el aprendizaje y promoviendo un entorno dinámico y efectivo.

Propuesta Metodológica

Mediante el análisis de los resultados se planteó una estrategia metodológica enfocada en la implementación de las estrategias de gamificación basadas en lectura dramatizada y escape Room con la finalidad de desarrollar una comprensión más profunda y motivadora de los conceptos lingüísticos. En la tabla 6 se detalla la propuesta diseñada.

Tabla 7

Propuesta metodológica para la implementación de Lectura Dramatizada y Escape Room



Aspecto de la Estrategia	Descripción
Objetivo de la estrategia	- Mejorar desempeño lingüístico (comprensión, expresión). - Incrementar motivación y participación. - Fomentar goce literario y reflexión crítica. - Fortalecer trabajo colaborativo y resolución de problemas en lenguaje.
1. Diagnóstico inicial	- Aplicar pretest para determinar habilidades y dificultades lingüísticas. - Analizar resultados para identificar áreas prioritarias. - Presentar informe a docentes para planificación. - Desarrollar talleres sobre lectura dramatizada y <i>escape Room</i>.
2. Formación y sensibilización docente	- Sensibilizar sobre beneficios de gamificación en lenguaje. - Proveer manuales y recursos digitales para docentes.
3. Infraestructura y recursos tecnológicos	- Evaluar disponibilidad y necesidades tecnológicas. - Asegurar provisión de equipos necesarios. - Crear cronograma de uso equitativo de recursos. - Diseñar lectura dramatizada (comprensión, expresión, empatía).
4. Diseño de actividades educativas	- Desarrollar <i>escape Rooms</i> con desafíos lingüísticos. - Integrar variedad de recursos interactivos. - Establecer criterios pedagógicos para selección y secuencia. - Ejecutar cronograma de aplicación.
5. Implementación y evaluación	- Realizar seguimiento semanal del progreso estudiantil. - Aplicar evaluación final (postest) para medir avances. - Administrar cuestionario de satisfacción (Likert).

Aspecto de la Estrategia	Descripción
	- Recopilar datos de observación (motivación, participación, colaboración). - Mejora significativa en desempeño lingüístico. - Mayor participación y motivación.
Resultados esperados	- Incremento en satisfacción y disfrute. - Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas aplicadas al lenguaje.

Nota. Propuesta para la implementación de Lectura Dramatizada y Escape Room

Tabla 8

Detalle de actividades de las estrategias de gamificación

Duración	Temas	Objetivos específicos de la unidad propuesta	Recursos
Semana 1	Familiarización con la dramatización y creación de personajes. Elementos de historia para Escape Room.	Comprender la narrativa dramática y la creación de historias interactivas y fomentar la creatividad con personajes y escenarios simples.	• Libros de cuentos • Cartulinas • Colores • Lápices • Tijeras.
Semana 2	Práctica de lectura con entonación y expresión.	Mejorar la fluidez lectora y la expresión oral en los alumnos.	• Guiones cortos • Libros de acertijos
	Diseño de enigmas lingüísticos (adivinanzas, trabalenguas).	Desarrollar pensamiento lógico y resolución de problemas de lenguaje con acertijos.	• Papel • Rotuladores.

Duración	Temas	Objetivos específicos de la unidad propuesta	Recursos
Semana 3	Montaje de escenas dramatizadas y la construcción de desafíos de comprensión mediante pistas en textos junto a la ejecución de Escape Room literario.	Estimular comprensión lectora y hallazgo de información clave.	- Textos variados, - Papelógrafos, - Cajas pequeñas, candados (simbólicos), - Mapas.
Semana 4	Presentación final de lectura dramatizada.	Consolidar la confianza al momento de la lectura y mejorar la expresión oral en la presentación.	- Área de presentación - Vestuario/utilería casera,
	Postest final de lenguaje.	Medir el progreso de la comprensión lectora y expresión oral.	- Lápiz, - Hoja de evaluación.

Nota. Plan de actividades con un tiempo de duración de 4 semanas para la aplicación de las estrategias de gamificación; Escapa Room y lectura dramatizada

Figura 2

Aplicación de la estrategia de gamificación de Lectura Dramatizada



Nota. Activiaddes de lectura dramatizada apliucada mediante la crecaion de personajes.



Figura 3

Aplicación de la estrategia de gamificación de Escape Room



Nota. Participación de los alumnos mediante el trabajo en equipo durante el Escape Room, para descifrar pistas y la superación de desafíos.

Validación de la propuesta

Los resultados obtenidos en la validación de la propuesta reflejan una alta valoración global, con una calificación final de 4.57/5, lo que evidencia su sólida calidad pedagógica y aplicabilidad práctica. Los expertos coincidieron en puntuar con el máximo valor aspectos clave como la organización y planificación, motivación, impacto académico y alineación con los objetivos. Asimismo, se destacan puntajes elevados en aprendizaje activo, reflexión e innovación pedagógica, lo cual respalda el carácter dinámico y transformador de la propuesta. Si bien dimensiones como factibilidad y sostenibilidad obtuvieron valores ligeramente menores, estos siguen dentro de un rango favorable. En conjunto, los resultados respaldan la viabilidad y relevancia del diseño metodológico implementado.

Tabla 8

Resultados de la validación por juicio de expertos

Indicadores	Peso de los indicadores	E1	E2	E3	Puntuación promedio	Puntuación ponderada
-------------	-------------------------	----	----	----	---------------------	----------------------

Organización y planificación en el módulo	10%	5	5	5	5.00	0.50
Motivación y compromiso	10%	5	5	5	5.00	0.50
Aprendizaje activo	10%	5	5	4	4.67	0.47
Reflexión sobre el aprendizaje	10%	5	5	4	4.67	0.47
Pertinencia	10%	4	4	5	4.33	0.43
Factibilidad	10%	3	5	4	4.00	0.40
Impacto académico	10%	5	5	5	5.00	0.50
Innovación pedagógica	10%	5	4	4	4.33	0.43
Sostenibilidad	10%	4	4	4	4.00	0.40
Alineación con objetivos	10%	5	5	4	4.67	0.47
Calificación final						4.57

Conclusiones

Las estrategias de gamificación Escape Room y lectura dramatizada mejoraron significativamente el desempeño lingüístico de los estudiantes, donde los resultados del post test, con una media superior a la obtenida en el pretest, mostraron una mejora notable en la comprensión lectora y en la expresión oral. En este contexto, la implementación de estas metodologías incrementó la motivación y la participación de los estudiantes. Esta percepción fue confirmada mediante la entrevista semiestructurada a docentes, quienes destacaron un aumento en la implicación activa de los alumnos, una mejora en su expresión verbal y una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Se concluye que las estrategias activas como el Escape Room y la lectura dramatizada son herramientas pedagógicas eficaces para superar



los desafíos educativos contemporáneos. A través de este estudio se evidenció que estas metodologías transforman el aula en un ambiente dinámico e interactivo, superando la desmotivación y fomentando habilidades clave como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Referencias bibliográficas

- Arévalo-Guerrero, P. E. (2022). Lectura Dramática: Una apuesta interdisciplinar para el fomento del pensamiento crítico y el goce literario en estudiantes de grado once de educación media. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 1162–1181. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.4475>
- Argelagós, E., López-Melendo, M., & Privado, J. (2024). Vídeos enriquecidos y aula invertida: multiplicadores del aprendizaje y la satisfacción durante un escape room en Educación Primaria. *Revista de Pedagogía*, 76(2), 147–171. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2024.100692>
- Bilbao Quintana, N., Romero Andonegui, A., Portillo Berasaluce, J., & López de la Serna, A. (2023). Digital Escape Room for the Development of Collaborative Learning in Higher Education. EKS. *Education in the Knowledge Society*, 23(15), 1–15. <https://doi.org/10.14201/eks.27126>
- Bustos-Godoy, Y. C., Cacoango-Yucta, W. I., & Maliza-Cruz, W. I. (2025). Impacto del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de Educaplay en la asignatura de Matemática. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 9(1), 1–26. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e417>
- González Calatayud, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: el uso de las Escape Room. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 111–120. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12120>



- González-de la Torre, H., Hernández-De Luis, M.-N., Mies-Padilla, S., Camacho-Bejarano, R., Verdú-Soriano, J., & Rodríguez-Suárez, C.-A. (2024). Effectiveness of “Escape Room” Educational Technology in Nurses’ Education: A Systematic Review. *Nursing Reports*, 14(2), 1193–1211. <https://doi.org/10.3390/nursrep14020091>
- Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad*, 17(1), 50–63. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- 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*, 47(2), 200–215. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661>
- Tatés Anangonó, P. J. (2022). Aprenda a ser macho: la lectura dramatizada como herramienta de aprendizaje sobre las masculinidades en las aulas. *Chakin*, 17(2), 57–69. <https://doi.org/10.37135/chk.002.17.03>
- Vélez Quijije, I. E., & Tejeda Díaz, R. (2022). Gamificación para desarrollar habilidades cognitivas. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. REFCaLE*, 10(1), 59–78. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/151>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.