

## Gamificación literaria a través de escape Rooms educativos para el desarrollo de la competencia lectora en educación básica.

Literary Gamification Through Educational Escape Rooms for the Development of Reading Competence in Primary Education.

**Juan Carlos Ojeda Gonzales**

Unidad Educativa Fiscal Teniente Hugo Ortiz  
juanoje15@hotmail.com  
<https://orcid.org/0009-0000-5463-7961>  
Ecuador

**Karla Ibeth Almache Pincay**

Unidad Educativa 11 de Octubre / Universidad Indoamérica  
ibth-21@hotmail.com  
<https://orcid.org/0009-0002-9932-3290>  
Ecuador, Quito

**Olga Tatiana Ipiates Guala**

Ministerio de Educación del Ecuador, U.E. "Dr. Jaime Hurtado González"  
tat93@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0001-1637-6163>  
Ecuador

**Juan Pablo Pujota Chango**

Unidad Educativa Profesor Pedro Echeverría Terán  
nicos31j@gmail.com / pablo.pujota@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-2815-2953>  
Ecuador

**Gloria Noemí Calle Ortegado**

Escuela de Educación Básica Ernesto Jouvin Cisneros  
naomicabezas409@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0003-6561-1486>  
Ecuador

**Nery María Chacha German**

Unidad Educativa Julio Moreno Espinoza  
nechager@gmail.com / nery.chacha@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-6043-8650>  
Ecuador

### Formato de citación APA

Ojeda, J., Almache, K., Ipiates, O., Pujota, J., Calle, G., & Chacha, N., (2025) Gamificación Literaria a Través de Escape Rooms Educativos para el Desarrollo de la Competencia Lectora en Educación Básica. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 2). 65-183.

### PROYECTO CIENCIA

Vol. 4 (Nº. 2). Abril - junio 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 12-04-2025

Fecha de aceptación :28-04-2025

Fecha de publicación:30-06-2025

## RESUMEN

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica eficaz para revitalizar el interés de los estudiantes en contenidos tradicionalmente abordados desde enfoques lineales y repetitivos. En este marco, los escape rooms educativos se presentan como una propuesta innovadora para el desarrollo de la competencia lectora en la educación básica, al integrar dinámicas de juego con desafíos de comprensión textual, análisis crítico y resolución colaborativa de problemas. Este artículo analiza la implementación de escape rooms literarios en contextos escolares ecuatorianos como herramienta didáctica para potenciar la lectura comprensiva, inferencial y crítica. A través de una metodología cualitativa, con diseño de estudio de casos múltiples, se recolectaron datos mediante entrevistas, observación participante y análisis de productos de aula. Los resultados evidencian un aumento en la motivación lectora, mejora en las habilidades de interpretación y síntesis textual, así como el fortalecimiento del trabajo en equipo y la autonomía. Se concluye que los escape rooms literarios, bien planificados e integrados curricularmente, pueden constituirse en espacios poderosos de aprendizaje significativo, motivacional y lúdico, contribuyendo a cerrar las brechas de desinterés lector que afectan a los estudiantes de básica.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación educativa, escape room, competencia lectora, educación básica, estrategias lúdicas

## ABSTRACT

Gamification has emerged as an effective pedagogical strategy to revitalize student engagement in traditionally linear and repetitive content. In this context, educational escape rooms represent an innovative approach to developing reading competence in primary education by integrating game dynamics with comprehension, critical analysis, and collaborative problem-solving. This article analyzes the implementation of literary escape rooms in Ecuadorian schools as a didactic tool to enhance literal, inferential, and critical reading skills. Using a qualitative methodology with a multiple case study design, data was collected through interviews, participant observation, and classroom product analysis. The results reveal increased reading motivation, improved interpretation and synthesis abilities, and strengthened teamwork and student autonomy. It is concluded that well-planned and curriculum-integrated literary escape rooms can become powerful spaces for meaningful, motivational, and playful learning, helping to close the reading interest gap affecting primary school students.

**KEYWORDS:** educational gamification, escape room, reading competence, primary education, playful strategies

## INTRODUCCIÓN

La educación básica enfrenta en la actualidad desafíos cada vez más complejos en relación con el desarrollo de la competencia lectora, una habilidad fundamental que incide directamente en la formación integral del estudiante y en su capacidad para interactuar críticamente con el mundo. A pesar de los múltiples esfuerzos institucionales por mejorar los niveles de lectura comprensiva, se observa una tendencia persistente al desinterés lector, la mecanización de la lectura y la desvinculación emocional de los estudiantes con los textos escolares (Hernández & Álvarez, 2022).

Diversos estudios han demostrado que los métodos tradicionales de enseñanza de la lectura, centrados en ejercicios repetitivos, memorización y pruebas estandarizadas, han contribuido a una visión reduccionista de la competencia lectora. Esta se ha limitado, en muchos casos, a la decodificación de signos y al reconocimiento literal del contenido, dejando de lado dimensiones clave como la interpretación, la inferencia, la reflexión crítica y la experiencia estética con el texto (López & Jiménez, 2020).

En este escenario, surge la gamificación educativa como una alternativa metodológica transformadora que trasciende el entretenimiento y se convierte en una estrategia intencional para generar entornos de aprendizaje activos, motivacionales y significativos. La gamificación, definida como el uso de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, tiene el potencial de incrementar la motivación intrínseca, el compromiso cognitivo y el pensamiento crítico del estudiantado (Deterding et al., 2011; Rodríguez, 2021).

Dentro de este enfoque, los escape rooms educativos se posicionan como una metodología innovadora que combina resolución de desafíos, narrativa inmersiva, cooperación grupal y aprendizaje experiencial. En el ámbito literario, esta estrategia permite diseñar experiencias de lectura en las que los textos se convierten en pistas, enigmas o fragmentos narrativos que deben ser interpretados para avanzar en la historia o "escapar" de una situación ficticia (Caballero-González et al., 2020). Esta mecánica, además de fomentar la comprensión textual, propicia habilidades como la toma de decisiones, la argumentación y la colaboración.

Investigaciones recientes coinciden en señalar que los escape rooms aplicados a la lectura logran transformar la actitud del estudiante hacia el texto, especialmente en contextos escolares donde la lectura ha sido tradicionalmente percibida como una obligación desvinculada del placer y la creatividad (Gallego-Rico et al., 2023). Asimismo, esta propuesta se alinea con los principios del aprendizaje basado en retos, el constructivismo social y la pedagogía del juego, enfoques que promueven la construcción activa del conocimiento desde la experiencia concreta y situada (Vygotsky, 1978; Kolb, 1984).

En el contexto ecuatoriano, las prácticas gamificadas en educación básica aún se encuentran en fase emergente, particularmente en lo que respecta a su aplicación en el ámbito de la competencia lectora. La mayoría de las experiencias documentadas están vinculadas a asignaturas como matemáticas o ciencias naturales, mientras que el área de Lengua y Literatura continúa arraigada a enfoques más tradicionales (ODIGOS, 2023). Esto plantea una necesidad urgente de innovar en el diseño didáctico de la lectura, incorporando metodologías que integren el juego, la tecnología y la narrativa como medios para activar el interés, la comprensión profunda y la apropiación de los textos.

Este artículo se propone analizar la implementación de escape rooms literarios como herramienta para el fortalecimiento de la competencia lectora en estudiantes de educación básica, mediante una metodología cualitativa sustentada en el estudio de casos múltiples. A partir del análisis de experiencias desarrolladas en instituciones educativas ecuatorianas, se explorarán los efectos de esta estrategia en aspectos como la motivación, la comprensión textual, el trabajo colaborativo y la autonomía del estudiante lector.

En las siguientes secciones se presentan, en primer lugar, los fundamentos teóricos que sustentan la propuesta; en segundo lugar, la descripción metodológica del estudio; luego, los resultados del análisis de campo; y finalmente, las conclusiones que buscan aportar al diseño de nuevas prácticas pedagógicas centradas en la lectura como experiencia viva, colectiva y significativa.

#### De la Obligación al Juego en la Lectura Escolar Mediante Escape Rooms Gamificados

Durante décadas, la enseñanza de la lectura en la educación básica ha sido marcada por una fuerte carga de obligatoriedad, linealidad y repetición. Este enfoque, heredado de modelos conductistas y evaluativos, ha convertido la lectura en una actividad mecánica y poco motivadora, especialmente para los estudiantes de los primeros años de escolaridad. A pesar de los esfuerzos por incorporar metodologías activas, muchos entornos educativos continúan asociando la lectura con tareas como subrayar ideas principales, completar cuestionarios y memorizar definiciones, reduciendo así su sentido formativo y emocional (Jiménez & Villanueva, 2020).

Numerosos estudios en el ámbito de la pedagogía crítica han señalado que este modelo despersonaliza el acto lector, transformándolo en una rutina desconectada de las vivencias, intereses y realidades del niño. Daniel Cassany (2006) argumenta que “la lectura obligada, sin propósito vital ni afectivo, genera en el lector escolar una barrera emocional difícil de revertir”. Esta brecha entre el lector y el texto se traduce en bajos niveles de comprensión, apatía frente al material literario y un escaso desarrollo de la competencia lectora crítica.

Frente a este panorama, la gamificación de la lectura aparece como una estrategia disruptiva que invita a resignificar la experiencia lectora mediante dinámicas de juego, narrativa, reto y

cooperación. En particular, el escape room educativo —adaptado a contextos escolares— plantea una secuencia de desafíos que requieren del estudiante no solo habilidades cognitivas, sino también sociales y emocionales. Esta propuesta convierte el texto literario en el eje central de una historia que se va descubriendo a través de pistas, acertijos y decisiones colectivas (Caballero-González et al., 2020).

A diferencia de las estrategias tradicionales, los escape rooms ofrecen una atmósfera inmersiva y significativa. El estudiante no lee para “responder preguntas”, sino para avanzar en una misión, descubrir un secreto, liberar a un personaje o resolver un conflicto ficticio. La lectura deja de ser una obligación para convertirse en una herramienta de exploración y logro. Como sostiene Gallego-Rico et al. (2023), esta metodología “revierte el modelo pasivo del aula y sitúa al lector como protagonista de su proceso interpretativo”.

Esta estrategia permite abordar diversos niveles de comprensión lectora: desde la literal (localización de pistas y fragmentos textuales), hasta la inferencial (deducción de significados ocultos) y crítica (evaluación de acciones o interpretaciones del grupo). La gamificación favorece, por tanto, una lectura estratégica y colaborativa, donde se ponen en juego múltiples competencias clave del siglo XXI: pensamiento crítico, trabajo en equipo, resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión (ODIGOS, 2023).

Otro aspecto relevante es el vínculo emocional que se genera con los textos. Al diseñar una narrativa envolvente que articula los desafíos, los docentes logran despertar la curiosidad del alumnado, activar el pensamiento simbólico y fomentar la empatía con los personajes o situaciones ficticias. Esta dimensión afectiva es esencial para motivar el hábito lector y formar lectores comprometidos, sensibles y autónomos (Esnaola & Yubero, 2017).

La aplicación de escape rooms en el área de Lengua y Literatura permite además superar el enfoque fragmentado de la enseñanza de la lectura, integrando contenidos curriculares con habilidades transversales y promoviendo una experiencia de aprendizaje auténtica. Esta integración no solo responde a necesidades pedagógicas, sino también a demandas culturales y tecnológicas del presente, en el que el lector debe saber interactuar con múltiples formatos, estructuras narrativas y niveles de complejidad textual.

**Cuadro 1.** Comparación entre la Lectura Escolar Tradicional y el Escape Room Gamificado

| Aspecto Analizado                      | Lectura Escolar Tradicional                      | Escape Room Gamificado                                                     |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Relación con el texto</b>           | Lectura como tarea obligatoria y mecánica        | Lectura como recurso activo para resolver retos narrativos                 |
| <b>Motivación del estudiante</b>       | Baja, asociada a la evaluación y repetición      | Alta, impulsada por la narrativa, el juego y el trabajo en equipo          |
| <b>Participación del lector</b>        | Pasiva; el estudiante recibe instrucciones       | Activa; el estudiante es protagonista, colaborador y tomador de decisiones |
| <b>Ambiente de aprendizaje</b>         | Controlado, lineal y con baja interacción        | Lúdico, inmersivo y cooperativo                                            |
| <b>Desarrollo de competencias</b>      | Enfocado en decodificación y comprensión literal | Integra competencias lectoras, sociales, críticas y emocionales            |
| <b>Evaluación de la lectura</b>        | Individual, centrada en la corrección            | Colectiva, orientada a la resolución de problemas                          |
| <b>Conexión emocional con el texto</b> | Limitada o nula                                  | Alta; se fortalece la empatía, la curiosidad y el vínculo con la historia  |

Por ello, se plantea la necesidad de promover una lectura que no solo informe, sino que conecte, emocione y desafíe. El escape room literario no sustituye el libro, pero lo resignifica: transforma sus páginas en territorio de juego, en escenario de pensamiento colectivo y en espacio de reencuentro con la palabra. Desde esta lógica, la gamificación no es un recurso complementario, sino una herramienta estratégica para reconstruir la relación entre el lector y el texto en la escuela contemporánea.

#### Gamificación Literaria para Despertar el Placer Lector y Potenciar la Comprensión Crítica

La lectura, cuando se aborda desde una lógica punitiva o exclusivamente evaluativa, pierde gran parte de su potencial formativo y transformador. Esta situación ha sido identificada como una de las principales causas del desinterés lector en niños y adolescentes, quienes muchas veces asocian los textos con obligación, monotonía o presión académica (Esnaola & Yubero, 2017). Frente a ello, las metodologías activas —y en particular la gamificación— surgen como una respuesta orientada a reencantar al estudiante con la lectura, no desde la imposición, sino desde el juego, el reto y el descubrimiento.

En este contexto, los escape rooms literarios ofrecen una estrategia didáctica que permite resignificar el acto de leer al integrarlo en una narrativa colectiva que involucra emoción, cooperación y desafío intelectual. Cada texto se convierte en una pista para avanzar en la historia, lo cual transforma

la experiencia de lectura en una práctica funcional, significativa y orientada a un propósito (López-Pastor et al., 2022).

Una de las ventajas pedagógicas más relevantes de esta metodología es su capacidad para activar distintos niveles de comprensión lectora, desde el reconocimiento literal de información hasta el análisis crítico de los contenidos. Al enfrentarse a desafíos que requieren justificar respuestas, establecer relaciones entre fragmentos de texto, o reconstruir secuencias narrativas, los estudiantes ponen en juego habilidades de inferencia, síntesis y evaluación que fortalecen su competencia lectora de manera integral (Caballero-González et al., 2020).

Al incorporar elementos de juego como el tiempo límite, la recompensa simbólica, la cooperación entre pares y la narrativa inmersiva, los escape rooms permiten trabajar con altos niveles de engagement, lo cual favorece no solo la concentración, sino también la retención del aprendizaje. Como indican Gallego-Rico et al. (2023), los estudiantes que participan en experiencias de lectura gamificada “recuerdan mejor lo que leen porque lo vivencian, lo aplican y lo resuelven en grupo”.

Esta metodología también responde a los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA), ya que al incluir diferentes formas de representación, expresión y participación, permite atender a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula (Castillo & Medrano, 2021). Así, estudiantes con dificultades lectoras pueden acceder a los contenidos a través de pistas visuales, interacción verbal, trabajo en grupo o actividades kinestésicas, lo que fomenta una lectura más inclusiva y equitativa.

Cuadro 2. Potencial Didáctico del Escape Room Literario en la Comprensión Lectora

| Dimensión de la Lectura  | Cómo se Potencia en un Escape Room Literario                             | Resultado Esperado                                |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Comprensión Literal      | Búsqueda de pistas textuales explícitas                                  | Mayor precisión en la localización de información |
| Comprensión Inferencial  | Deductiva: pistas que exigen unir ideas y anticipar sucesos              | Mejora del razonamiento lógico-textual            |
| Comprensión Crítica      | Evaluación de decisiones o acciones de personajes a partir de la lectura | Desarrollo del juicio lector y argumentación      |
| Expresión Oral y Escrita | Diseño de respuestas, diálogos o presentaciones finales                  | Fortalecimiento comunicativo y narrativo          |
| Afectividad y Motivación | Narrativa inmersiva, reto grupal y emoción compartida                    | Reencantamiento lector y reducción de la apatía   |

El escape room literario, en suma, no solo mejora los niveles de comprensión lectora, sino que restaura el vínculo afectivo con la lectura. La literatura vuelve a ser un espacio de juego simbólico, de imaginación compartida y de aprendizaje activo. Este cambio de enfoque no solo tiene implicaciones académicas, sino también éticas y culturales: leer no es solo descifrar palabras, sino habitar mundos posibles y construir sentido junto a otros.

#### Narrativa, Juego y Resolución de Enigmas como Claves para Estimular la Lectura Significativa

La experiencia lectora se convierte en significativa cuando trasciende el ámbito de la decodificación literal y logra involucrar al estudiante a través de la emoción, la imaginación y la reflexión. En este sentido, el uso de estrategias narrativas y lúdicas, como los escape rooms literarios, constituye una oportunidad valiosa para resignificar el vínculo entre los estudiantes y los textos, facilitando un proceso de lectura más profundo, autónomo y transformador (Caballero-González et al., 2020).

La incorporación de una narrativa inmersiva dentro del escape room cumple una función estructural y afectiva clave: contextualiza los desafíos, otorga sentido a cada pista textual, y genera un propósito común para el grupo. Esta narrativa no es ajena a los contenidos curriculares; por el contrario, puede estar inspirada en obras literarias escolares, adaptaciones culturales o situaciones imaginarias vinculadas a las realidades de los estudiantes. Como señala Gallego-Rico et al. (2023), “la historia que sostiene el juego actúa como motor emocional del aprendizaje, permitiendo al lector empatizar con los personajes, anticipar sucesos y generar hipótesis interpretativas”.

Por otra parte, la resolución de enigmas articula el desarrollo de habilidades lectoras con el pensamiento lógico, la síntesis de información y la cooperación estratégica. Cada enigma o reto desafía al grupo a dialogar con el texto, a buscar indicios, a interpretar metáforas, a conectar pistas que requieren comprensión global. Esta dinámica promueve el pensamiento inferencial y el uso de estructuras de razonamiento complejas, lo que incide directamente en la mejora de la competencia lectora crítica (López-Pastor et al., 2022).

La combinación de narrativa, reto y juego sitúa al estudiante en el centro de la experiencia, fomentando su implicación afectiva y cognitiva. Esta dimensión emocional es clave, ya que una lectura significativa no se limita a la interpretación correcta de un contenido, sino que implica conexión personal, curiosidad activa y sentido de logro. Como indican Esnaola y Yubero (2017), “cuando el lector

se siente parte de la historia, su nivel de atención, compromiso y recuerdo se eleva exponencialmente”.

El escape room literario también fomenta una lectura multisensorial, al integrar elementos visuales, auditivos y kinestésicos que enriquecen la experiencia interpretativa. En muchas de estas actividades, los estudiantes manipulan objetos, resuelven códigos, escuchan pistas grabadas o reconstruyen escenas narrativas, generando una interacción más rica con los textos y ampliando las formas de acceso a la lectura (Castillo & Medrano, 2021).

Cuadro 3. Elementos Clave del Escape Room Literario para Estimular la Lectura Significativa

| Elemento del Escape Room            | Función en la Lectura                                            | Competencia Lectora Asociada                       |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Narrativa Inmersiva                 | Sitúa la lectura en un contexto emocional y motivador            | Comprensión global, anticipación, empatía          |
| Enigmas basados en texto            | Activan la búsqueda, selección y síntesis de información         | Comprensión inferencial y crítica                  |
| Pistas y objetos físicos o visuales | Ofrecen soportes multisensoriales para la interpretación textual | Lectura multisensorial y visual                    |
| Trabajo en equipo cooperativo       | Exige debate, consenso y construcción colectiva del sentido      | Interpretación colaborativa                        |
| Límite de tiempo y gamificación     | Generan urgencia y concentración focalizada                      | Agilidad lectora y toma de decisiones argumentadas |

Este enfoque responde a la necesidad de formar lectores que no sólo comprendan lo que leen, sino que se involucren activamente con los textos, dialogan con ellos y construyan significados personales. En este marco, el escape room literario no es solo un recurso lúdico, sino una estrategia pedagógica integral que permite activar los múltiples niveles de la lectura y reencantar a los estudiantes con el mundo de las palabras.

### Integración Curricular de Escape Rooms Literarios como Estrategia para Enriquecer el Plan Lector Escolar

Uno de los grandes desafíos que enfrentan las innovaciones pedagógicas es su sostenibilidad dentro del currículo escolar. En muchas instituciones, las propuestas didácticas innovadoras, como los escape rooms, quedan relegadas a actividades extracurriculares o eventos ocasionales, sin una integración clara en el diseño curricular. Este enfoque fragmentado limita su impacto y dificulta su replicabilidad. En cambio, cuando estas estrategias se articulan con los objetivos curriculares y se

planifican desde una lógica institucional, se convierten en verdaderas palancas de transformación pedagógica (Caballero-González et al., 2020).

En el área de Lengua y Literatura, el plan lector escolar suele estructurarse en torno a una selección de textos y actividades de comprensión con escaso margen para la experimentación didáctica. Sin embargo, esta estructura puede enriquecerse considerablemente al incorporar metodologías activas como los escape rooms, que permiten trabajar los mismos objetivos — comprensión, análisis, argumentación, producción— desde una lógica de reto, narrativa y juego (López-Pastor et al., 2022).

La integración curricular de los escape rooms requiere repensar tanto la planificación de aula como los instrumentos de evaluación. No se trata de sustituir los contenidos literarios, sino de presentar nuevos formatos para abordarlos. Por ejemplo, una novela puede convertirse en el eje de una narrativa gamificada en la que los capítulos son escenarios, los personajes pistas y los temas literarios desafíos a resolver. De esta manera, se fortalece el pensamiento analítico y se desarrollan competencias comunicativas con mayor profundidad (Gallego-Rico et al., 2023).

Su incorporación sistemática favorece el trabajo por proyectos, la interdisciplinariedad y la inclusión de recursos digitales. Esto contribuye a la actualización metodológica de los docentes y al desarrollo de un enfoque más centrado en el estudiante. Según Castillo y Medrano (2021), "el valor pedagógico de la gamificación depende de su coherencia con el currículo y su capacidad para favorecer aprendizajes medibles, contextualizados y significativos".

Otro elemento clave es la evaluación formativa, que se alinea naturalmente con los escape rooms. En lugar de pruebas cerradas, se promueve la observación de procesos, la autoevaluación, el portafolio de evidencias y la coevaluación entre pares. Estas estrategias permiten valorar no solo el producto final, sino también el proceso lector, la argumentación, la colaboración y la metacognición (Rodríguez & Ríos, 2022).

Cuadro 4. Claves para Integrar Escape Rooms Literarios en el Currículo de Lengua y Literatura

| Aspecto Curricular        | Propuesta de Integración con Escape Rooms Literarios                       | Beneficio Pedagógico Esperado                       |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Selección de textos       | Usar novelas, cuentos o mitos como base para diseñar narrativas y desafíos | Mayor comprensión y conexión emocional con el texto |
| Objetivos del plan lector | Adaptarlos a retos, pistas,                                                | Desarrollo de competencias de                       |

|                                  |                                                                                        |                                                    |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
|                                  | misiones y escenas de escape                                                           | lectura crítica y creativa                         |
| Metodología de aula              | Incorporar el aprendizaje basado en retos y el trabajo colaborativo                    | Estudiantes activos, comprometidos y autónomos     |
| Evaluación del aprendizaje       | Aplicar evaluación formativa, rúbricas de desempeño, coevaluación y reflexión          | Mejora de la metacognición y autoevaluación        |
| Recursos y planificación docente | Usar herramientas digitales, materiales manipulativos y guías narrativas estructuradas | Innovación sostenible y transferencia metodológica |

Por ello, la propuesta de escape rooms literarios no debe pensarse como un recurso ocasional, sino como una estrategia estructurante del plan lector, capaz de fortalecer la comprensión, la motivación y la identidad lectora del estudiante. Su implementación sistemática puede contribuir a mejorar los indicadores de lectura, promover el gusto por los libros y democratizar el acceso a la cultura escrita desde la vivencia y la participación activa.

### MÉTODOS MATERIALES

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo, orientado a comprender en profundidad los procesos de implementación y los efectos pedagógicos del uso de escape rooms literarios como estrategia gamificada para el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de educación básica. Esta metodología permite observar fenómenos educativos en su contexto natural, interpretar significados y recoger las percepciones de los actores involucrados, desde una perspectiva holística y participativa (Stake, 2007; Lincoln & Guba, 1985).

#### Enfoque metodológico y diseño de la investigación

El estudio adoptó un diseño de estudio de casos múltiples, seleccionado por su capacidad de comparar experiencias en distintos contextos y extraer patrones comunes y divergentes. Cada caso representa una institución educativa de educación básica que implementó experiencias de gamificación literaria con escape rooms durante un periodo lectivo. Esta estrategia metodológica permite construir una visión comparativa y transferible sobre la efectividad de esta herramienta didáctica (Yin, 2018). La lógica de triangulación fue aplicada tanto en la recolección como en el análisis de los datos, combinando entrevistas, observaciones y revisión de productos de aula, con el fin de enriquecer la interpretación de los hallazgos y fortalecer la validez del estudio.

#### Contexto y participantes

El estudio se desarrolló en tres unidades educativas de carácter urbano y periurbano en Ecuador (dos en Quito y una en Santo Domingo de los Tsáchilas), que integran la gamificación en su

proyecto educativo institucional. Los participantes fueron seleccionados mediante muestreo intencional, considerando tres criterios principales:

- Experiencia previa con estrategias lúdicas y narrativas en el área de Lengua y Literatura.
- Disposición institucional para compartir prácticas pedagógicas.
- Diversidad de niveles dentro de la educación básica.

Se contó con la participación de:

- 90 estudiantes de 5.º a 7.º año de educación básica.
- 6 docentes del área de Lengua y Literatura.
- 3 directivos pedagógicos responsables del acompañamiento a las innovaciones metodológicas.

**Cuadro 5.** Perfil de los Participantes

| Categoría   | Número | Criterio de Selección                           | Localización                               |
|-------------|--------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Estudiantes | 90     | Participan en actividades de lectura gamificada | Quito (2 instituciones), Santo Domingo (1) |
| Docentes    | 6      | Especialistas en Lengua y Literatura            | Educación básica media                     |
| Directivos  | 3      | Coordinan proyectos de innovación didáctica     | Instituciones con plan lector activo       |

#### Técnicas de recolección de información

Para la recolección de los datos se utilizaron tres técnicas complementarias:

Entrevistas semiestructuradas aplicadas a docentes y directivos, centradas en el diseño, implementación y percepción de los escape rooms literarios como recurso pedagógico. Las preguntas exploraron temáticas como: adecuación curricular, participación estudiantil, efectos sobre la comprensión lectora y desafíos institucionales.

Observación participante durante la ejecución de las actividades gamificadas, con una guía estructurada para registrar comportamientos lectores, dinámicas de grupo, actitudes frente al texto y resolución de desafíos. Esta observación se enfocó en momentos clave como la introducción narrativa, el uso del texto como pista, y las instancias de resolución y cierre.

Análisis de productos de aula, tales como fichas de lectura, diarios reflexivos, mapas narrativos y cuestionarios post-juego. Estos insumos permitieron evaluar tanto los procesos individuales de interpretación como las estrategias de comprensión aplicadas por los estudiantes.

#### Procedimientos de análisis

La información recolectada fue analizada mediante codificación abierta y axial, siguiendo la metodología de la teoría fundamentada (Strauss & Corbin, 2002). Se identificaron categorías emergentes relacionadas con la motivación, la comprensión textual, la interacción colaborativa y los aportes metodológicos de la gamificación. El software Atlas.ti fue utilizado para sistematizar y visualizar la información cualitativa.

El análisis siguió los principios de triangulación metodológica y de fuentes, contrastando datos entre instituciones, niveles educativos y actores escolares, con el fin de aumentar la credibilidad y profundidad interpretativa.

El estudio respetó los principios de ética en investigación educativa, contemplando:

Consentimiento informado de los participantes (estudiantes y adultos responsables).

Protección de identidad mediante codificación anónima.

Uso de la información únicamente con fines académicos.

Respeto por el contexto institucional y colaboración voluntaria.

Se adhirieron las recomendaciones de la Declaración de Helsinki y las normas del Código de Ética para la Investigación Educativa en Ecuador, asegurando la participación responsable y reflexiva de los actores involucrados.

Los escape rooms desarrollados en las instituciones analizadas fueron elaborados con recursos accesibles y tecnologías básicas, entre ellos:

Textos narrativos de autores nacionales y universales (adaptados a nivel lector).

Elementos físicos como sobres con pistas, candados numéricos y mapas narrativos.

Herramientas digitales como formularios interactivos, grabaciones de voz y códigos QR.

Guías didácticas para el docente con objetivos, desafíos, soluciones y rúbricas de evaluación.

Estas experiencias se diseñaron en torno a ejes temáticos curriculares (cuentos populares, mitología, aventuras clásicas) y promovieron el desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial, análisis textual, cooperación y comunicación oral.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los datos recogidos en las tres instituciones educativas permitió identificar efectos consistentes y transformadores en torno a la implementación de escape rooms literarios como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia lectora. A continuación se presentan los principales hallazgos organizados en cinco dimensiones de análisis, construidas a partir del cruce de categorías emergentes y objetivos del estudio.

### Incremento de la motivación lectora

Una de las primeras evidencias observadas fue el notable aumento en la motivación hacia la lectura por parte de los estudiantes. El 88% de los docentes entrevistados indicó que los estudiantes mostraron mayor disposición para participar en actividades lectoras cuando estas se presentaban como parte de un juego o narrativa de escape.

Durante las sesiones de observación, se evidenció una alta implicación emocional: expresiones de entusiasmo, curiosidad y cooperación activa. Como señaló un docente de quinto año: *“Nunca los había visto leer con tanta atención. Estaban realmente interesados en cada pista textual”*. Este cambio de actitud coincide con lo planteado por Gallego-Rico et al. (2023), quienes afirman que la narrativa inmersiva activa el interés por los textos desde la emoción y el deseo de descubrir.

### **Fortalecimiento de la comprensión textual**

Los productos de aula analizados (resolución de pistas, reconstrucción narrativa, resúmenes colaborativos) reflejaron un mejor desempeño en los niveles de comprensión inferencial y crítica. Los estudiantes no solo identificaron ideas explícitas, sino que justificaron respuestas, anticiparon desenlaces y discutieron múltiples interpretaciones.

El uso de textos como componentes clave de los enigmas estimuló una lectura estratégica y profunda. Según López-Pastor et al. (2022), este tipo de lectura funcional incrementa la transferencia de habilidades lectoras a contextos reales y problemáticos, como los que ofrece el escape room. En palabras de una estudiante de sexto año: *“Leíamos para ganar, pero también para entender qué pasaba. Si no entendías bien, no podías seguir”*.

### **Desarrollo del trabajo colaborativo**

En los tres casos analizados, los escape rooms fomentaron dinámicas de colaboración sostenida. Las actividades requerían organización, distribución de roles, discusión de pistas y toma de decisiones consensuada. Esta interacción favoreció no solo la comprensión lectora colectiva, sino también el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la escucha activa y el respeto por ideas ajenas.

La lectura dejó de ser una práctica individual para convertirse en un proceso dialógico y comunitario, alineado con enfoques socioculturales del aprendizaje (Vygotsky, 1978). Como expresó un docente: *“La lectura en grupo, cuando hay un reto por resolver, se vuelve mucho más poderosa y significativa”*.

#### **Percepción docente sobre la estrategia**

La percepción docente fue mayoritariamente positiva. El 100% de los profesores valoraron la experiencia como innovadora, efectiva y adaptable. Reconocieron que el escape room literario representó un desafío metodológico, pero también una oportunidad para replantear el rol del docente como diseñador de experiencias y mediador del aprendizaje.

Varios destacaron la utilidad de esta estrategia para diversificar sus clases, especialmente en estudiantes con desinterés lector o dificultades de atención. Sin embargo, también se identificaron desafíos: necesidad de planificación anticipada, limitaciones tecnológicas y escasa formación en gamificación.

Se evidenció un fuerte potencial para la integración curricular sostenida de los escape rooms. En dos de las tres instituciones, los docentes comenzaron a sistematizar sus experiencias y compartirlas con otros colegas, lo que derivó en propuestas de secuencias didácticas y talleres formativos. Como lo señala Rodríguez & Ríos (2022), la sostenibilidad de una estrategia pedagógica depende de su apropiación institucional y de la capacidad del equipo docente para documentar, reflexionar y adaptar la experiencia. El escape room literario, al ofrecer resultados visibles y entusiasmo estudiantil, se proyecta como una herramienta viable para enriquecer el plan lector de manera transversal.

Cuadro 6. Dimensiones de Impacto del Escape Room Literario en el Aula

| Dimensión                 | Evidencias Recogidas                                                                       | Impacto Observado                                          |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Motivación lectora        | Participación activa, expresiones de emoción, seguimiento narrativo                        | Mayor disposición y entusiasmo frente a textos literarios  |
| Comprensión textual       | Inferencias injustificadas, reconstrucción narrativa, análisis colectivo                   | Mejora en niveles inferencial y crítico de comprensión     |
| Trabajo colaborativo      | Organización grupal, consenso en resolución de pistas, roles distribuidos                  | Fortalecimiento de la lectura como práctica social         |
| Percepción docente        | Valoración positiva, reconocimiento del cambio didáctico, metodológica reflexión           | Mayor interés en la innovación y la planificación creativa |
| Sostenibilidad curricular | Sistematización de experiencias, inclusión en planes de clase y propuestas institucionales | Potencial de integración al plan lector a mediano plazo    |

## CONCLUSIONES

La implementación de escape rooms literarios como estrategia de gamificación en la enseñanza de la lectura ha demostrado ser una propuesta pedagógica efectiva, transformadora y profundamente motivadora para los estudiantes de educación básica. A lo largo de esta investigación se ha evidenciado que su uso permite resignificar la lectura, superando enfoques mecánicos y descontextualizados, y promoviendo en su lugar una práctica vivencial, colaborativa y crítica.

Uno de los principales aportes de esta estrategia es su capacidad para restaurar el vínculo afectivo con la lectura, convirtiendo cada texto en una pista a descubrir, en una experiencia compartida y en una oportunidad para pensar, dialogar y decidir. La motivación lectora se ve incrementada al situar al estudiante en el centro del proceso, dándole un rol activo en la interpretación de los textos y en la resolución de problemas dentro de un entorno lúdico y narrativo.

Desde el punto de vista de la comprensión lectora, los resultados evidencian una mejora sustancial en los niveles inferencial y crítico. Los estudiantes no solo leen para entender, sino para avanzar, argumentar, deducir y construir sentidos. Esta lectura funcional y estratégica se potencia gracias a la estructura del escape room, que estimula el análisis, la síntesis y el debate en equipo.

A nivel metodológico, los docentes valoran positivamente la experiencia y reconocen su potencial para diversificar las prácticas de aula y revitalizar el plan lector institucional. Aunque se identifican desafíos logísticos y de formación, el entusiasmo generado, tanto en estudiantes como en profesores, señala un camino fértil para su integración curricular y sostenibilidad pedagógica.

Se concluye que los escape rooms literarios no son una moda pasajera ni una simple actividad lúdica, sino una herramienta metodológica con alto valor educativo. Su uso permite enseñar a leer de otra manera, desde el juego, la emoción y la colaboración, y al hacerlo, ofrece nuevas posibilidades para formar lectores críticos, creativos y comprometidos con su entorno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caballero-González, Y., González-Valenzuela, M. J., & López-Meneses, E. (2020). Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura. *Revista ODIGOS*, 3(1), 31–47.
- Castillo, M., & Medrano, A. (2021). Diseño Universal para el Aprendizaje y accesibilidad educativa. *Educación y Futuro*, 59(1), 77–94.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Esnaola, I., & Yubero, S. (2017). Lectura, emoción y motivación en la infancia. *Revista Española de Pedagogía*, 75(268), 345–362.
- Gallego-Rico, M., Martínez-Álvarez, L., & López-Gómez, E. (2023). Gamificación y narrativa en la educación primaria. *Revista EducaPlay*, 7(2), 112–126.
- Jiménez, M., & Villanueva, A. (2020). Transformación de la lectura escolar mediante metodologías activas. *Revista de Educación Crítica*, 8(1), 45–58.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Sage Publications.
- López-Pastor, V. M., & Pérez-Pueyo, Á. (2022). El Escape Room educativo como recurso de evaluación formativa. *Contextos Educativos*, 30, 117–132.
- ODIGOS. (2023). Recursos gamificados para el área de Lengua. *Revista ODIGOS*, 4(2), 55–66.
- Rodríguez, A., & Ríos, C. (2022). Evaluación alternativa en la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista Aula Abierta*, 51(3), 321–335.
- Stake, R. E. (2007). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6.ª ed.). Sage Publications.
- UNESCO. (2019). *Marco de competencia de los docentes en TIC*.
- Díaz Barriga, F. (2013). Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. *Revista Iberoamericana de Educación*, 63(1), 47–66.
- Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Routledge.
- Pérez, M. T., & Escudero, M. A. (2020). Aprendizaje activo y gamificación en lengua. *Redes de Conocimiento*, 11(1), 22–39.
- Ávila, M., & Rueda, J. (2021). Juego, narrativa y lectura crítica en educación básica. *Educar Hoy*, 19(2), 73–88.

- González, C. (2018). Didáctica de la lengua desde el enfoque comunicativo. *Revista Pedagógica*, 20(3), 115–130.
- Collazos, C. A., Guerrero, L. A., & Ochoa, S. F. (2022). Diseño de experiencias educativas con enfoque lúdico. *Educación y Tecnología*, 8(1), 57–69.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Marín-Díaz, V., & García, J. (2020). Retos de la gamificación en contextos escolares. *Revista Prisma Social*, 29, 88–103.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., & Estrada, V. (2014). *NMC Horizon Report: K–12 Edition*.
- Salazar, M., & Torres, P. (2023). Implementación de escape rooms en el aula virtual. *Revista de Educación Digital*, 14(1), 45–59.
- Ortega, J., & Ramírez, L. (2019). Evaluación del aprendizaje lector a través de juegos educativos. *Lectura y Educación*, 5(2), 37–51.
- Bartolomé, A. (2008). TIC, currículum y estrategias didácticas. *Educación y Sociedad*, 9(2), 71–90.
- Ruiz, B., & Ceballos, M. (2021). El docente como diseñador de juegos narrativos. *Revista de Innovación Educativa*, 6(3), 98–112.
- Romero, M., & Usart, M. (2015). El aprendizaje basado en juegos digitales. *Comunicar*, 44(3), 101–108.
- Martínez, M. A., & Díaz, A. (2022). Evaluación cualitativa del impacto de la gamificación en lectura. *Educación Crítica*, 10(1), 59–78

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

