



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

ESCAPE ROOM PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE SEGUNDO BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE”, PERÍODO 2021-2022

TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTORA

Carmen del Rocío Quisnancela Machado

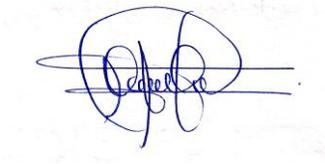
TUTORA

Dra. Cristhy Jiménez

RIOBAMBA, ECUADOR. 2022

AUTORÍA

Yo, Carmen del Rocío Quisnancela Machado con cédula de identidad N° 0602769846 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Carmen del Rocío Quisnancela Machado

C.C.: 0602769846

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Pedagogía Mención Docencia Intercultural con el tema: ESCAPE ROOM PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE SEGUNDO BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE”, PERÍODO 2021-2022; ha sido desarrollado por la licenciada Carmen del Rocío Quisnancela Machado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, enero 2023



.....
Dra. Cristhy Jiménez

TUTORA DE TESIS

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO DIRECCIÓN DE POSGRADO CERTIFICACIÓN

El Tribunal de Defensa de Trabajo de titulación designado por la Comisión de Posgrado., para receptor la Defensa Privada de la investigación cuyo tema es: "ESCAPE ROOM PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE SEGUNDO BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE", PERÍODO 2021-2022 presentada por el maestrante: Carmen del Rocío Quisnancela Machado CERTIFICA que las observaciones realizadas por los Miembros del Tribunal se han superado, razón por la cual, se autoriza presentar el Trabajo Investigativo en la Dirección de Posgrado, para su sustentación pública.

Para constancia de la presente, firman los Miembros del Tribunal.

Riobamba, 09 de diciembre del 2022

Dra. Cristhy Jiménez
TUTOR

Ms. Jorge Silva
PRESIDENTE DE TRIBUNAL

Ms. Ximena Zúñiga
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ms. Fernando Guffante
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



Dirección de Postgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSTGRADO

en movimiento

Riobamba, 12 de enero de 2023

CERTIFICACIÓN

Yo, Jorge Silva Castillo Coordinador del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa Certifico que el Lic. Carmen del Rocío Quisnancela Machado con C.I. No 0602769846, presentó su trabajo de titulación denominado: ESCAPE ROOM PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CENTRADO EN EL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE SEGUNDO BACHILLERATO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE", PERÍODO 2021-2022, el mismo que fue sometido al sistema de reconocimiento de texto **URKUND** evidenciándose un 3% de similitud.

Es todo en cuanto puedo manifestar en honor a la verdad.

Atentamente,



El medio electrónico para:
**JORGE NOE
SILVA**

Ms. Jorge Silva Castillo
COORDINADOR MAESTRÍA
C.I. No 0603137399

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico en primer lugar a Dios por permitirme tener vida, salud y poder hacer realidad uno más de mis propósitos.

A mí amado hijo José por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mi hermosa madre por sus palabras de aliento que no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

A mis hermanos por su ejemplo, quienes me enseñaron que con el trabajo y perseverancia se encuentra el éxito profesional.

Carmen del Rocío Quisnancela Machado

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios, el ente dador de vida, que siempre mantuvo su compañía en este trajinar.

A los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo que con esfuerzo y ahínco ayudaron a concretar este objetivo, impartiendo sus conocimientos y tiempo.

A mi hijo por brindarme su tiempo y esperar con paciencia la culminación de trabajos y clases para poder compartir en familia.

Carmen del Rocío Quisnancela Machado

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN 17

CAPÍTULO I 19

1. PROBLEMATIZACIÓN 19

1.1. Ubicación Geográfica..... 19

1.2. Situación Problemática..... 19

1.3. Formulación del Problema 21

1.4. Preguntas Científicas..... 21

1.5. Justificación..... 21

1.6. Objetivos 23

1.6.1. Objetivo General..... 23

1.6.2. Objetivos Específicos..... 23

CAPÍTULO II..... 24

2.	MARCO TEÓRICO.....	24
2.1.	Antecedentes.....	24
2.2.	Fundamentación Científica.....	25
2.2.1.	Fundamentación Filosófica	25
2.2.2.	Fundamentación Epistemológica.....	25
2.2.3.	Fundamentación Pedagógica.....	26
2.2.4.	Fundamentación Legal	26
2.3.	Fundamentación teórica	27
2.3.1.	Escape Room	27
2.3.2.	Asignatura de Historia.....	30
2.3.3.	Aprendizaje Centrado en el Estudiante	34
	CAPÍTULO III	37
3.	METODOLOGÍA	37
3.1.	Enfoque de la Investigación	37
3.2.	Diseño de la Investigación	37
3.3.	Tipo de Investigación.....	37
3.4.	Nivel y Alcance de la Investigación	38
3.5.	Método Teórico.....	38
3.6.	Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos	38
3.6.1.	Técnicas.....	38
3.6.2.	Instrumentos	38
3.7.	Población y Muestra.....	39
3.7.1.	Población.....	39
3.7.2.	Muestra	39

3.8.	Procedimiento para el Análisis e Interpretación de Resultados	39
3.9.	Validación del Instrumento de Recolección de Datos	40
CAPÍTULO IV		41
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	41
4.1.	Análisis de la Encuesta Aplicada a Estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”	41
4.2.	Análisis de la Destrezas Aplicadas en la Guía Didáctica Basada en la Técnica de Gamificación de Escape Room.....	57
4.3.	Comprobación de la hipótesis.....	70
CAPÍTULO V.....		73
5.	DISEÑO DE LA GUIA DIDACTICA	73
5.1.	Tema.....	73
5.2.	Objetivos	73
5.2.1.	Objetivo General.....	73
5.2.2.	Objetivo Específico.....	73
5.3.	Contenido	73
5.4.	Validación de la guía.....	74
CAPÍTULO VI		77
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
6.1.	Conclusiones.....	77
6.2.	Recomendaciones	78
BIBLIOGRAFÍA		79
ANEXOS.....		82

Anexo 1. Guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”	82
Anexo 2. Instrumento de evaluación	107
Anexo 2. Validación del instrumento	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.2. Etapas del Escape Room	29
Tabla 2.3. Destrezas con criterio de desarrollo, eje temático 3	32
Tabla 3.1. Población.....	39
Tabla 3.2. Profesionales que validan los instrumentos de recolección de datos	40
Tabla 3.3. Validación de instrumento de obtención de datos	40
Tabla 4.1 Competencia digital 1	41
Tabla 4.2 Competencia digital 2	43
Tabla 4.3 Competencia digital 3	44
Tabla 4.4 Competencia digital 4.....	45
Tabla 4.5 Competencia digital 5	47
Tabla 4.6 Competencia digital 6	49
Tabla 4.7 Competencia digital 7	50
Tabla 4.8 Competencia digital 8.....	52
Tabla 4.9 Escape Room.....	54
Tabla 4.10 Asimilación de conocimientos	55
Tabla 4.11 Escape Room.....	56
Tabla 4.12 Destreza 1	57
Tabla 4.13 Destreza 2.....	59
Tabla 4.14 Destreza 3.....	61
Tabla 4.15 Destreza 4.....	63
Tabla 4.16 Destreza 5.....	65
Tabla 4.17 Destreza 6.....	67

Tabla 4.18 Comparativo del antes y después	69
Tabla 5.1 Contenido de la propuesta.....	73
Tabla 5.2. Profesionales que validan la guía	74
Tabla 5.3. Cálculo V de Aiken	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 4.1 Competencia digital 1	41
Gráfico 4.2 Competencia digital 2	43
Gráfico 4.3 Competencia digital 3	44
Gráfico 4.4 Competencia digital 4	45
Gráfico 4.5 Competencia digital 5	47
Gráfico 4.6 Competencia digital 6	49
Gráfico 4.7 Competencia digital 7	50
Gráfico 4.8 Competencia digital 8	52
Gráfico 4.9 Escape Room	54
Gráfico 4.10 Asimilación de conocimientos	55
Gráfico 4.11 Escape Room	56
Gráfico 4.12 Destreza 1	57
Gráfico 4.13 Destreza 2	59
Gráfico 4.14 Destreza 3	61
Gráfico 4.15 Destreza 4	63
Gráfico 4.16 Destreza 5	65
Gráfico 4.17 Destreza 6	67

RESUMEN

El presente trabajo nace de la problemática encontrada en la unidad educativa Carlos María de la Condamine; la cual se resume en que a los docentes les falta conocimientos para la creación de Escape Room para el desarrollo de las destrezas de la asignatura de historia en los estudiantes de segundo año de bachillerato. Ante esta problemática se plantea el siguiente objetivo crear una propuesta didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room, como estrategia de aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de historia de segundo bachillerato, para la consecución del mismo se ha realizado la respectiva consulta bibliográfica que sienta las bases teóricas de esta investigación. El enfoque metodológico de este trabajo es cuantitativo y un diseño cuasi experimental, con una tipología de campo y transversal; esto a través de un nivel propositivo, que engloba el método deductivo; luego de esto se procedió a la construcción de la guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room, en la que se incorpora ejercicios que pueden fortalecer las destrezas de la asignatura de historia. Esto permitió la aplicación de un cuestionario para diagnosticar el nivel de competencias digitales que poseen los estudiantes para utilizar herramientas tecnológicas de gamificación a través de estrategias de Escape Room. Los resultados obtenidos en la etapa de diagnóstico permitieron concluir que los estudiantes en el ámbito de comunicación, si bien saben manejar las redes sociales, no todos manejan correctamente los correos electrónicos y tampoco mantienen un correcto comportamiento al compartir información y mensajes; también se evidencia un desarrollo positivo con la implementación de la guía en el trabajo docente del salón de clase. Con la finalidad de mejorar el manejo de competencias digitales y de fortalecer el desarrollo de las destrezas de la asignatura de historia, se procedió a diseñar una guía con ejercicios que aplican la estrategia del Escape Room.

Palabras claves: Escape Room, aprendizaje centrado en el estudiante, Historia, gamificación.

ABSTRACT

The present work was born from the problems found in the educational unit Carlos María de la Condamine; which is summarized in that teachers lack of knowledge for the creation of Escape Room for the development of the skills of the subject of history in the second year of high school students. Faced with this problem, the following objective is proposed to create a didactic proposal based on the Escape Room gamification technique, as a student-centered learning strategy in the history subject of the second baccalaureate, for the achievement of the same the respective consultation has been carried out literature that lays the theoretical foundations of this research. The methodological approach of this work is quantitative and a quasi-experimental design, with a field and cross-sectional typology; this through a propositional level, which includes the deductive method; After this, the didactic guide was built based on the Escape Room gamification technique, which incorporates exercises that can strengthen the skills of the history subject. This allowed the application of a questionnaire to diagnose the level of digital skills that students have to use technological gamification tools through Escape Room strategies and an evaluation of the skills worked on in the didactic guide based on the Escape room gamification technique "I learn History", both before and after its application, in which an advance in skills from 21% to 44% is observed, thus proving that the Escape Room promotes student-centered learning in the subject of history of the second baccalaureate, of the Carlos María de la Condamine Educational Unit, period 2021-2022.

Keywords: Escape Room, student-centered learning, History, gamification.

Revisado por la docente: Alison Tamara Varela Puente
CI: 0606093904



ALISON TAMARA
VARELA PUENTE

INTRODUCCIÓN

El Escape Room es una gamificación tecnológica que se la puede realizar de manera individual o grupal, aprovechando el internet y la factibilidad del diseño del juego. El mismo que puede ser aplicado en cualquier área o asignatura, puesto que se puede configurar las preguntas con temas específicos

Con este preámbulo la presente investigación está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I problematización, en el mismo se reúne ámbitos como la situación problemática, en la que se parte de un análisis macro, meso y micro, para poder plantear la pregunta de investigación de la cual se deslindan los objetivos bases de este trabajo.

Capítulo II marco teórico, en el cual se encuentra la teoría del presente trabajo, la cual se deriva de una investigación de libros y artículos científicos, que permitieron tener sentado las bases teóricas que sustenten este trabajo.

Capítulo III metodología, en el mismo se encuentra enfoque, diseño, tipo y nivel de investigación aplicado, también el método utilizado para la realización del presente trabajo, lo que ayudo a plantear los respectivos instrumentos con su respectiva validación, así como las técnicas a ser aplicadas para recolectar los datos.

Capítulo IV la exposición y discusión de resultados, después de haber obtenido los datos derivados de la aplicación de instrumentos, se procedió a tabularlos, graficarlos, analizarlos e interpretarlos; para que de esta manera se puedan a portar en las conclusiones y desarrollo posterior de la guía educativa.

Capítulo V lineamientos alternativos, en este capítulo se da conocer la propuesta educativa, sus objetivos y metodología que utilizará dicha propuesta.

Capítulo VI conclusiones y recomendaciones, en este capítulo se plantea las conclusiones respondiendo a los objetivos específicos y recomendaciones que responden a las conclusiones.

Al último se encuentra la bibliografía utilizada, así como los anexos.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMATIZACIÓN

1.1.Ubicación Geográfica



(Google Maps, 2021). Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”. [Ilustración 1]. Recuperado de <https://www.google.com/maps/place/Pallatanga/@-2.018415,-78.9749913,472m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x91d2e91c560919eb:0x6042aa88f5ce2c15!8m2!3d-2.0202543!4d-78.973717>

Provincia: Chimborazo

Cantón: Pallatanga

Parroquia: Matriz

Sostenimiento: Fiscal

Institución Educativa: Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”

Dirección: Av. Carlos Muñoz Vinuesa vía a las Palmas en el barrio Yanayacu

Teléfono: 2919-813

Correo: eeblacondaminepallatanga@hotmail.com

1.2.Situación Problemática

De acuerdo con la (UNICEF, 2017), la tecnología ha cambiado al mundo y por ende ha cambiado la infancia de muchos niños que tienen al alcance la tecnología; la idea de conectividad digital y transformación educativa, atrajo el interés mundial de los actores

educativos, abriendo muchas posibilidades para un intercambio social y mejora del proceso socio educativo, pues se tiene al alcance de la mano información y actividades digitales actualizadas e innovadoras. Lamentablemente no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a la tecnología, dando como resultado un desarrollo desigual de los conocimientos que deben tener los niños, favoreciendo a los que más tienen y perjudicando a clases sociales medias y bajas.

Actualmente atravesamos una época digital en la que la persona que no sabe utilizar o no tiene habilidades informáticas, se convierte en un analfabeto tecnológico, y esto no solo afecta a los estudiantes, sino también a los profesores, debido a que en algunos casos no aprovechan la creación de espacios informáticos para utilizarlos como mediadores de aprendizaje.

En el Ecuador el Ministerio de Educación desde el mes de marzo del año 2020, decidió suspender actividades académicas presenciales y pasar a una virtualidad, la misma que obligó a los docentes a reinventarse y al ministerio de educación a crear estrategias que favorezcan el aprendizaje de los niños. Estrategias tecnológicas que no siempre se saben usar o crear y como tal no se las aplica de la mejor manera; esto da como resultado, clases aburridas y que no generan el interés del alumno al otro lado de la pantalla. La pandemia en la que se vive hace más de un año, ha desnudado falencias en los docentes, en el momento de incorporar metodologías activas, basadas en aspectos informáticos. Si bien en este tiempo se ha desarrollado una educación virtual no se puede asegurar que la misma ha sido de calidad y ha fortalecido las destrezas.

En este contexto tecnológico, en la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, se puede evidenciar que, a los docentes al no tener los suficientes conocimientos, no han creado estrategias educativas basadas en juegos, como el Escape Room para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Se debe entender que, este tipo de aplicaciones y gamificaciones informáticas

benefician al estudiante, debido a su facilidad de uso y disponibilidad que permite al estudiante desarrollar una actividad en cualquier momento del día.

1.3. Formulación del Problema

¿Cómo la creación de propuesta didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room permite a los estudiantes alcanzar destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de historia de segundo bachillerato, de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine?

1.4. Preguntas Científicas

¿Cuál es el nivel de conocimiento de los estudiantes de segundo bachillerato de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, acerca de las competencias digitales y uso de gamificación en el aula?

¿Cómo el estudio teórico del Escape Room, aporta al desarrollo de las destrezas de la asignatura de historia de segundo de bachillerato?

¿El diseño de la guía didáctica utilizando técnicas de Escape Room, brinda mayor eficacia de la propuesta creada?

1.5. Justificación

El avance de la tecnología en los últimos años, ha generado un cambio en la sociedad, pues se ha pasado de vivir una era en la que la tecnología se veía como un desarrollo muy lejano y ha pasado en muy pocos años a ser parte del diario vivir, en la que los niños y adolescentes, son los que más conocimientos tienen en esta área y su manejo en especial en las redes sociales; pero si se habla de herramientas digitales y tecnológicas que permitan al estudiante avanzar en su desarrollo cognitivo, todavía como sociedad tenemos una gran falencia.

(Sierra & Fernández, 2019) mencionan que las TIC, se encuentran masificadas y que el porcentaje de acceso a internet de las personas ha ido en aumento exponencial en los últimos

años, convirtiéndose poco a poco en un servicio básico y en una necesidad, antes que en un lujo. En la educación se ha insertado herramientas digitales, que permiten diversificar los aprendizajes, fortaleciéndolos a través de estas herramientas, creando un ambiente propicio para el aprendizaje, al presentar al estudiante juegos que permitan desarrollar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje; lo que se necesita como docente es saber cómo aplicar y desarrollar estas herramientas digitales, radicando en este punto la importancia de la investigación, pues así se va a investigar la técnica de gamificación Escape Room, como una herramienta didáctica, que permita al docente y al estudiante fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

La época actual en la que se encuentra la sociedad obliga a los docentes a transformar la educación e irse adaptando a las nuevas tecnologías y por ende aprovechar las mismas en el proceso socio educativo, en especial en una educación virtual, en la que se está llamado a ser creativo e innovador, generando en este punto la pertinencia del presente trabajo. El docente debe al mismo tiempo generar nuevas herramientas medidoras de aprendizaje e instruir al estudiante a usarlas; siendo este el punto de relevancia de la presente investigación; de esta manera se brindará múltiples opciones de aprendizaje al estudiante, respetando su ritmo de aprendizaje. Este trabajo es pertinente realizarlo, pues presentará al final del mismo una propuesta que ayude a contribuir el proceso socio educativo a través de la técnica de gamificación Escape Room.

Esta investigación es relevante, en el momento de unir a la educación actual con las TICs, brindando de esta manera una herramienta al docente para ser aplicada en el salón de clase, ayudando en el proceso socioeducativo de los estudiantes que viven en una sociedad tecnificada, permitiéndoles no quedarse atrás en esta sociedad. La propuesta que presenta en esta investigación conjugará y unirá la educación tradicional con el espacio informático que se ha venido desarrollando e impulsando en los últimos años. Con este preámbulo la aplicabilidad

de la propuesta es factible, debido a que en la mayor parte de los hogares existen equipos informáticos y tecnológicos, que permitan acceder fácilmente a lo creado, fortaleciendo de esta manera a la educación.

Esta investigación es factible porque hay bibliografía necesaria y adecuada que permita generar la base teórica de la misma, lo que permitirá trabajar en beneficio de la población beneficiaría de este trabajo investigativo, que son los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”, así como los docentes del área de Estudios Sociales, los cuales brindaron las facilidades para la obtención de los datos y aplicación de la propuesta generada.

1.6.Objetivos

1.6.1. Objetivo General

Crear una guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room, como estrategia de aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de Historia de segundo bachillerato, de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”, período 2021-2022.

1.6.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar las competencias digitales y percepción de los estudiantes de segundo bachillerato, respecto a la aplicación de técnicas de gamificación en el aula.

Elaborar el marco teórico respecto al Escape Room y cómo aporta en el fortalecimiento del desarrollo de las destrezas de la asignatura de historia de segundo de bachillerato.

Diseñar una propuesta didáctica basada en la técnica de Escape Room para la asignatura de Historia.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Al iniciar la investigación se ha encontrado diversos trabajos similares en la Universidad Nacional de Chimborazo, lo que permitirá obtener información actual de estas investigaciones.

(Viñan, 2017), en su trabajo *Las TICs en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura, de los niños y niñas del sexto año grado de la Unidad Educativa Particular "Verbo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2017-2018*, plantea el objetivo determinar los tipos de aplicación didáctica y metodológica con TICS en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura de los niños y niñas del Sexto Grado, para cumplir con el mismo desarrolla una investigación con un diseño no experimental de tipología de campo, transversal y básica, concluyendo que la aplicación de estrategias metodológicas utilizando TICs, mejoran el proceso de aprendizaje de los niños de sexto grado.

(Herrera, 2017), en su trabajo *Análisis del uso de las TICs para la enseñanza de la física en el bachillerato de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, período 2016-2017*, plantea el siguiente objetivo Analizar el uso de las TIC para la enseñanza de la física en el bachillerato, esto lo realiza a través de una investigación descriptiva con un diseño no experimental, concluyendo al final de la investigación que las TICs fortalece la enseñanza tradicional.

(Andrade, 2016), en su investigación *Las TIC como estrategia metodológica para el aprendizaje de ecuaciones lineales de primer grado con una incógnita en el noveno año de la Unidad Educativa José Peralta de la ciudad de Cañar, año lectivo 2015-2016*, plantea el siguiente objetivo Analizar de qué manera las TIC, como estrategias metodológicas, incide en el aprendizaje de ecuaciones lineales de primer grado con una sola incógnita en el noveno año

de EGB. Investigación que realiza con un diseño cuasi experimental de tipología aplicada, de campo, relacional, prospectivo y analítico; con una metodología descriptiva, deductiva y cuantitativa; al final del trabajo se llega a la conclusión que: la aplicación de las TIC como estrategia metodológica incide significativamente en la aplicación de ecuaciones lineales de primer grado.

2.2.Fundamentación Científica

2.2.1. Fundamentación Filosófica

(Belvedresi, 2016), menciona que la filosofía de la historia, no solo se denomina un simple acto de un historiador que exponga los hechos de la sociedad, al contrario, se entiende que la historia nace siempre de los actos de los seres humanos que han trascendido en la humanidad; (Kant, 2006), hace mención que la “noción de intención es la acción de la naturaleza que dota al hombre de la razón como motor para la acción” (p. 17).

(Hegel, 2000), hace mención a que la “historia universal es la acción del espíritu en la búsqueda de su autoconocimiento y la historia universal, como ya se ha dicho, es el desarrollo de la conciencia, del espíritu de su libertad y de la efectivización de esa conciencia” (pág. 54). De acuerdo con (Anderson, 1997), el espíritu es infinito y si la historia es la búsqueda de su autoconocimiento y la realización de su esencia, podría también concluirse que la historia como tal no tendría fin.

(Lama, 2018), “la eclosión de las salas de escape como una actividad de ocio extendida por todo el mundo es una realidad que se ha construido en poco tiempo, lo que refleja su éxito como modelo de ocio innovador” (pág. 618).

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

De acuerdo con (Carretero et al., 2013), menciona que la historia es la unión de la realidad y los conocimientos intelectuales que se desea transmitir, es decir la historia va de la

mano con la ciencia. Esto se lo realiza en la construcción del conocimiento dado por las narraciones de los hechos históricos que promueven un interés social.

La historia es la asignatura que ayuda al estudiante a entender los hechos históricos, los cuales se recorren a través de un estudio científico investigativo, al igual que teórico conceptual por el cual se entiende una cultura, un pueblo y una sociedad.

De acuerdo con (Brusi & Cornella, 2020), menciona que los Escape Room nacen a través de la metodología del aprendizaje basado en juegos y consiste en brindar recursos educativos lúdicos al estudiante para obtener resultados positivos en el aprendizaje; esto se le realiza en ambientes físicos y virtuales.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

(Carretero et al., 2013), menciona que “la historia toma en cuenta las mismas premisas didácticas y psicopedagógicas vinculadas con la necesidad de progresión de los niveles de complejidad, las etapas de desarrollo cognitivo de los distintos grupos etarios y sus condiciones y necesidades específicas de aprendizaje” (MINEDUC, 2016, pág. 160)

“En la enseñanza de los Escape Rooms y breakouts los educadores crean una historia, proponen los juegos y los estudiantes usan el pensamiento crítico y las habilidades de aprendizaje cooperativo para resolver acertijos y desafíos sobre uno o varios temas” (Brusi & Cornella, 2020) el Escape Room, basa su accionar en la metodología de aprendizaje basado en juego, por lo que se presenta a los estudiantes herramientas pedagógicas lúdicas, con la finalidad de brindar opciones al proceso de enseñanza aprendizaje que facilite el accionar docente y ayude al estudiante en la asimilación de los conocimientos.

2.2.4. Fundamentación Legal

En la (Constitución del Ecuador, 2008), están artículos citados que favorecen el accionar educativo, es así que en el Art. 26., se menciona que la educación es un derecho ciudadano y

por lo tanto el gobierno debe brindar todas las garantías, mientras que el estudiante adquiere la responsabilidad de ejercer este derecho.

El Art. 27, hace alusión a que la educación gira alrededor del estudiante, respetando sus derechos, individualidades y diversidad, generando un ambiente de calidad y calidez, que estimulen el desarrollo de destrezas y habilidades.

El Art. 44, Niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a una educación de calidad que promueva el desarrollo integral, promoviendo las relaciones en el medio en el que se desenvuelve, así como potenciando su desarrollo cognitivo, para lo cual creará políticas adecuadas.

El Art. 343, habla acerca de la integración de la interculturalidad en la educación, pues se tiene un país con múltiples pueblos y nacionalidades.

El (Código de la niñez y Adolescencia, 2014), menciona en su Art. 37, que el estado debe garantizar que el sistema educativo, brinde todas las facilidades al estudiante para su desarrollo.

2.3.Fundamentación teórica

2.3.1. Escape Room

(Navarro, 2022), define al Escape Room, como el juego basado en las novelas de Agatha Christie, en el que se deben resolver misterios para poder salir de la habitación. En este contexto al utilizar las TIC, este juego toma una perspectiva digital en la que se puede programar funciones y preguntas específicas de diferentes áreas. El Escape Room, aplicada a la educación, es una herramienta digital con potencial, debido a su versatilidad y al diseño que tiene como juego y que es lo que más llama la atención a los jóvenes.

Esta gamificación tecnológica se la puede realizar de manera individual o grupal, aprovechando el internet y la factibilidad del diseño del juego. El mismo que puede ser aplicado

en cualquier área o asignatura, puesto que se puede configurar las preguntas con temas específicos.

De acuerdo con (Sierra & Fernández, 2019), la gamificación en las TICs, brindan múltiples beneficios como son: el paso de las metodologías y elementos de los juegos realizados de manera presencial a lo virtual, fomentar la adquisición de conceptos complejos, a través del juego, también dan la oportunidad de realizar retroalimentación a lo aprendido con anticipación, motivando al estudiante a continuar.

Para (García, 2019), “la gamificación educativa está teniendo una gran acogida por parte del profesorado debido a la motivación y la implicación que genera”, de igual manera los juegos nacen ante la necesidad de crear alternativas en el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando inmediatamente captar la atención del estudiante. Se puede decir que el ESCAPE ROOM es “un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto, definido por las reglas, la interactividad y la retroalimentación, que da lugar a un resultado cuantificable que provoca a menudo una reacción emocional” (Kapp, 2012).

2.3.1.1. Diseño de los Escape Room.

“Los Escapes Room educativos son considerados juegos donde los alumnos están encerrados en una sala y deben salir de ella solucionando diversos retos en un tiempo determinado” (García, 2019, pág. 73); este tipo de juegos puede ser diseñados de tres maneras:

- a) Lineal. Se debe seguir una secuencia de respuestas para alcanzar a conseguir el objetivo y poder salir de la sala de juego.
- b) Abierto. Los retos se pueden resolver en cualquier orden.
- c) Multilineal. Tiene retos que se deben resolver en secuencia y otros en los que se puede elegir el orden.

2.3.1.2.Función del Docente en el Escape Room.

El docente dentro del trabajo de gamificación tiene la función de guiar y ser el juez del juego; esto lo hace desde la educación presencial en la que se da las reglas del juego, la finalidad y se brinda generalidades a los estudiantes; también es el que crea los desafíos de acuerdo a los objetivos planteados, teniendo en cuenta el “desarrollo emocional, evolutivo y cognitivo” (García, 2019, pág. 72), en fin, el docente es el creador del ambiente de juego y de sus retos. La metodología que se utiliza para resolver este tipo de juegos y retos es el aprendizaje basado en proyectos.

2.3.1.3.Etapas del Escape Room.

De acuerdo con (Brusi & Cornella, 2020), las etapas del Escape Room son ordenadas y estructuradas, con la finalidad de diseñar juegos con finalidad educativa que permitan alcanzar a cumplir con las destrezas con criterio de desarrollo, a continuación, en la tabla 2.1. se hace mención a las etapas que deben ser desarrolladas para el diseño de un Escape Room.

Tabla 2.1.
Etapas del Escape Room

Etapas	
Diseñar objetivos	Ayuda a trazar metas, que permitan guiar el juego con una finalidad.
Crear un punto de entrada	Se debe insertar al estudiante en el juego, a través de un ambiente favorecedor.
Crear la narrativa o indicaciones	Se debe dar instrucciones claras al estudiante, para que este realice las actividades y cumpla con los objetivos.
Preparar material	El material debe ser conciso y concreto, que beneficie la experiencia de enseñanza aprendizaje.

Brindar tiempo necesario	Se debe dar un tiempo prudencial que permita al estudiante concluir con éxito el juego.
Brindar espacio necesario	El espacio puede ser físico o virtual.

Fuente: Elaboración propia

2.3.2. Asignatura de Historia

La asignatura en el currículo de bachillerato general unificado, pertenece a la división de las Ciencias Sociales, en las que se trabaja en conjunto con educación para la ciudadanía y la Filosofía; a través de un diseño flexible y abierto que permite adaptarlo a la realidad de cada institución educativa y realidad social.

La Historia como disciplina independiente y a la vez transversal de las Ciencias Sociales, tiene como eje y columna vertebral de su tratamiento el concepto tiempo, del cual se deriva una serie de conceptos capitales para su estudio, tales como cambio, continuidad, permanencia, evolución, revolución, etc.; sin los cuales no sería posible colocar en perspectiva el movimiento de la sociedad humana y sus transformaciones indisolublemente ligadas al entorno natural, con el que, a través del trabajo y la actividad industriosa del ser humano, se explican las producciones materiales y simbólicas, las representaciones ideológicas y sus correspondientes proyecciones y propuestas teleológico políticas (MINEDUC, 2016).

2.3.2.1. Ejes Temáticos de la Asignatura de Historia.

En el bachillerato general, la asignatura de historia se la trabaja en cuatro ejes temáticos, los cuales se ven durante los tres años de bachillerato, a continuación, se detalla cada uno de los ejes temáticos:

Eje 1, Orígenes y primeras culturas de la humanidad. En este eje se trabajan los conceptos básicos de historia y cultura, lo que permite conocer la evolución de los pueblos,

desde los inicios del ser humano en la tierra y a través de la historia y épocas de la humanidad, conociendo las diversas civilizaciones y su aporte en la línea del tiempo.

Eje 2, de la edad media a la modernidad. En este eje se estudia el paso de la crisis medieval a la modernidad, iniciando con el estudio del imperio romano, el nacimiento del cristianismo y las cruzadas, así como la inquisición. Luego el surgimiento de la revolución francesa como resultado de la reforma y contrarreforma, así como el nacimiento de inventos importantes para la humanidad.

Eje 3, América Latina: mestizaje y liberación. En este eje se trabaja todo lo referente a América Latina, desde las épocas prehispánicas, la colonización, época colonial, como ha evolucionado la cultura, migraciones, depresiones económicas, guerras el desarrollo del boom petrolero, así como la historia de los gobiernos.

Eje 4, economía, trabajo y sociedad. Síntesis y aplicación conceptual del estudio de los sistemas y teorías económicos pre capitalistas: comunismo primitivo, esclavismo y feudalismo en el Viejo Mundo; de las formas de producción agrícola, minera y manufacturera en la América precolombina; del mercantilismo y la primera expansión colonial europea; de la acumulación originaria de capital y el “comercio triangular”; y de las teorías y sistemas económicos contemporáneos: capitalismo y socialismo: origen, desarrollo, grandes revoluciones económicas y políticas, y crisis; el neoliberalismo en América Latina, la globalización y el socialismo del siglo XXI; principales escuelas económicas, principios y representantes: fisiocracia, liberal o clásica, marxista, neoclásica, de Chicago, keynesiana, estructuralista o de la CEPAL y neoliberal (MINEDUC, 2016, pág. 183).

2.3.2.2. Destrezas de la Asignatura de Historia.

En el segundo año de bachillerato se analiza el eje temático 3, que corresponde al análisis de la historia en América Latina. Dentro de este bloque se trabajan 53 destrezas con criterio de desarrollo, las cuales se presentan en la tabla 2.3.

Tabla 2.2.

Destrezas con criterio de desarrollo, eje temático 3

-
- CS.H.5.3.1. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).
 - CS.H.5.3.2. Explicar las diversas formas de vida y de organización social de las grandes culturas nativas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.
 - CS.H.5.3.3. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.
 - CS.H.5.3.4. Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas.
 - CS.H.5.3.5. Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas.
 - CS.H.5.3.6. Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores nativos de los Andes, en función de la equidad y la justicia social.
 - CS.H.5.3.7. Comprender la diversidad productiva en el “archipiélago de pisos ecológicos” en relación con el respeto a los ciclos vitales de la naturaleza.
 - CS.H.5.3.8. Explicar las razones de la distribución poblacional dispersa en la geografía andina a partir de la relación con el modelo productivo.
 - CS.H.5.3.9. Describir y valorar las destrezas arquitectónicas incaicas en la construcción de edificaciones, caminos y canales de riego, muchos de los cuales permanecen hasta el presente.
 - CS.H.5.3.10. Examinar el impacto de la Conquista a través del estudio de la implementación de relaciones de explotación y sometimiento de la población aborígen.
 - CS.H.5.3.11. Analizar el impacto ecológico y el cambio en los hábitos culturales y sociales de la población indígena a partir de la introducción de especies animales y vegetales foráneas.
 - CS.H.5.3.12. Analizar y comprender las causas y consecuencias del proceso de evangelización y “extirpación de idolatrías” en el mundo indígena.
 - CS.H.5.3.13. Establecer las razones de las diferentes formas de extracción de riqueza por parte de los conquistadores españoles.
 - CS.H.5.3.14. Explicar el nuevo papel que se le asignó a la mita andina como forma de distribución de la fuerza de trabajo en la economía colonial.
 - CS.H.5.3.15. Analizar y evaluar las razones por las cuales se decide traer personas esclavizadas a América Latina.
 - CS.H.5.3.16. Examinar y valorar los elementos culturales africanos que se integraron al mundo latinoamericano (música, danza, religión) sobre todo en República Dominicana, Brasil, Panamá, Perú, Venezuela, Ecuador, Colombia y Cuba.
 - CS.H.5.3.17. Explicar los antecedentes históricos de la comunidad afrodescendiente de Esmeraldas y de El Chota y sus formas de expresión cultural.
-

CS.H.5.3.18. Identificar y evaluar el protagonismo de las potencias involucradas en el tráfico de personas esclavizadas a América Latina.

CS.H.5.3.19. Sintetizar el proceso de colonización portugués en Brasil desde el “descubrimiento” hasta 1530.

CS.H.5.3.20. Analizar y diferenciar cada uno de los ciclos económicos: de “descubrimiento”, de la caña de azúcar y del oro.

CS.H.5.3.21. Examinar la economía latifundista y su relación con la mano de obra esclava.

CS.H.5.3.22. Determinar quiénes eran los “bandeirantes” y el rol que jugaron en el tráfico de personas esclavizadas.

CS.H.5.3.23. Contrastar los procesos de colonización hispánico, portugués y anglosajón, y establecer sus semejanzas y diferencias.

CS.H.5.3.24. Determinar y valorar las características del mestizaje y el sincretismo en el arte colonial hispanoamericano.

CS.H.5.3.25. Comprender la función evangelizadora que cumplía el arte colonial por medio de la pintura, la escultura y la arquitectura.

CS.H.5.3.26. Establecer las características y la función social del arte barroco y el arte mudéjar y sus diferencias.

CS.H.5.3.27. Analizar y explicar la función de los conventos y las misiones dentro del proceso de consolidación y expansión religiosa de la Colonia.

CS.H.5.3.28. Analizar y comparar la situación y los roles de la mujer de los diversos estratos sociales en la Colonia.

CS.H.5.3.29. Determinar la vinculación de las instituciones educativas a las órdenes religiosas y los niveles de acceso de los distintos estamentos sociales.

CS.H.5.3.30. Determinar y contextualizar el origen y función de la hacienda y la plantación en la economía colonial en relación con el mercado interno y externo.

CS.H.5.3.31. Establecer las semejanzas y diferencias entre la hacienda y la plantación, considerando los factores fundamentales de producción.

CS.H.5.3.32. Conceptualizar los términos casta, clase y estamento con el fin de comprender los procesos de lucha y movilidad social.

CS.H.5.3.33. Identificar y diferenciar los distintos estamentos, castas y clases existentes en la Colonia.

CS.H.5.3.34. Analizar y valorar las motivaciones y repercusiones de las principales sublevaciones indígenas en el siglo XVIII.

CS.H.5.3.35. Investigar la biografía y protagonismo de Julián Apaza Nina (Túpac Katari), José Gabriel Condorcanqui Noguera (Túpac Amaru II) y Fernando Daquilema en las respectivas sublevaciones que lideraron.

CS.H.5.3.36. Analizar la contradicción entre los procesos de independencia política y la dependencia económica de Latinoamérica como proveedor de materias primas al mercado internacional.

CS.H.5.3.37. Comprender y evaluar el proyecto político republicano criollo sobre una base social excluyente de indígenas y afrodescendientes.

CS.H.5.3.38. Identificar y comprender las diversas oleadas migratorias a América Latina, su procedencia y sus aportes al desarrollo económico y cultural de la región.

CS.H.5.3.39. Comprender y evaluar las revoluciones liberales y los alcances y limitaciones de sus proyectos nacionales.

CS.H.5.3.40. Analizar la Revolución mexicana desde sus protagonistas individuales y colectivos, sus motivaciones y principales propuestas de cambio.

-
- CS.H.5.3.41. Determinar las posibles razones por las cuales Francisco Villa y Emiliano Zapata carecieron de un sólido proyecto político.
- CS.H.5.3.42. Determinar la influencia de la Revolución mexicana en posteriores movimientos de liberación en América Latina (Tupamaros, EZLN, FARC, ELN, Sendero Luminoso).
- CS.H.5.3.43. Analizar las causas y repercusiones de la Gran Depresión en la economía latinoamericana y ecuatoriana.
- CS.H.5.3.44. Identificar el contexto en el que surge la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) y evaluar sus propuestas para la región.
- CS.H.5.3.45. Identificar y evaluar las motivaciones del proceso revolucionario cubano y sus repercusiones en América Latina.
- CS.H.5.3.46. Examinar los principales logros y limitaciones de la Revolución cubana dentro del contexto del embargo económico norteamericano.
- CS.H.5.3.47. Resumir las biografías de Ernesto Guevara de la Serna y Fidel Castro Ruz y analizar su controvertido liderazgo revolucionario.
- CS.H.5.3.48. Determinar la relación entre el auge petrolero, el endeudamiento externo ecuatoriano y su posterior crisis.
- CS.H.5.3.49. Explicar las consecuencias del feriado bancario y la dolarización en la economía del país, empleando diferentes fuentes.
- CS.H.5.3.50. Describir y explicar el proceso de migración de los años noventa a partir de una experiencia personal cercana y su relación con la crisis económica del país.
- CS.H.5.3.51. Analizar el proyecto de la “Revolución Ciudadana” (R.C.) en el contexto de la crisis de los partidos políticos tradicionales y de la caída de los gobiernos de Abdalá Bucaram Ortiz, Jamil Mahuad Witt y Lucio Gutiérrez Borbúa.
- CS.H.5.3.52. Discutir el impacto del proyecto político actual en el área social y económica de los ciudadanos
- CS.H.5.3.53. Contrastar la situación política actual del país con la de gobiernos anteriores, analizando las propuestas de educación, salud y vivienda de distintos regímenes.
-

Fuente: tomado de (MINEDUC, 2016)

2.3.3. Aprendizaje Centrado en el Estudiante

Este tipo de aprendizaje es aquel en el que el estudiante pasa de ser un mero ente receptor, a un ente activo que crea su propio conocimiento; esto a través del constructivismo, el mismo que se lo consigue a través de la implementación de planificaciones curriculares, pedagógicas, las mismas que deben ser valoradas constantemente, para así observar o no los avances cognitivos de los estudiantes y así sea modificado o aprobado lo implementado.

De esta manera se creará en los estudiantes oportunidades de auto crecimiento, dando al mismo la responsabilidad de seguir avanzando en la adquisición de los conocimientos

necesarios que impulsen la adquisición de las destrezas con criterio de desempeño necesarias en la edad de investigación.

“El verdadero aprendizaje centrado en el estudiante requiere más que un simple aumento en la implementación de tecnología. Representa un cambio en la cultura educativa hacia un sistema que apoya la tecnología para el aprendizaje basado en estándares y la resolución de problemas del mundo real” (ISTE, 2022).

2.3.3.1. Características del Aprendizaje Basado en el Estudiante.

Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En la enseñanza tradicional en la mayoría de las clases de los profesores trabajan mucho más que los estudiantes, de este modo los estudiantes no desarrollan habilidades de aprendizaje sofisticadas sin la oportunidad de practicar. Con los métodos de enseñanza centrada en el alumno, estos tienen la oportunidad de poner en práctica una tarea real o virtual y adquirir habilidades y las competencias clave a través del proceso de aprendizaje.

La enseñanza centrada en el alumno incluye la formación explícita de habilidades, los estudiantes aprenden a pensar, resolver problemas, tomar decisiones, trabajar en equipo, evaluar pruebas, analizar argumentos, generar hipótesis, todas esas habilidades de aprendizaje esenciales para dominar la materia de la asignatura.

La enseñanza centrada en el alumno invita a los estudiantes a reflexionar sobre lo que están aprendiendo y cómo están aprendiendo. Los docentes que trabajan propuestas centradas en el alumno hablan con sus alumnos sobre el aprendizaje. En las conversaciones, los estudiantes escriben acerca de lo que han aprendido, cuáles son sus dificultades y fortalezas. En la clase que puedan hablar de su propio aprendizaje y realizar la evaluación entre iguales.

La enseñanza centrada en el alumno motiva a los estudiantes dándoles un cierto control sobre los procesos de aprendizaje. Las pedagogías centradas en el alumno buscan formas de

compartir la responsabilidad con los estudiantes, dan a los mismos la oportunidad de establecer plazos, fijar criterios de evaluación, entenderlos...

La enseñanza centrada en el alumno fomenta la colaboración hace posible que los estudiantes puedan aprender de y con los demás. El docente tiene la experiencia y la obligación de compartirlo, pero los profesores pueden aprender también de los estudiantes. Los docentes trabajan para desarrollar estructuras que promueven compromisos compartidos para el aprendizaje.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

Este trabajo tuvo un enfoque cuantitativo, ya que se diseñó y aplicó un cuestionario, el mismo que contiene dos bloques con ocho preguntas que analizan las competencias digitales que tienen los estudiantes y un tercer bloque con tres preguntas que permite evaluar los conocimientos básicos de los estudiantes acerca del Escape Room. También se analizó las destrezas con criterio de desempeño antes y después de la aplicación de la guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”, lo que permitió comprobar la hipótesis planteada y así verificar la efectividad de la propuesta creada.

3.2. Diseño de la Investigación

Este trabajo manejó un diseño cuasi experimental, porque se realizó una propuesta didáctica la misma que es una guía didáctica con el uso del Escape Room, uniendo lo virtual con lo presencial, la misma que fue diseñada y aplicada a un grupo de estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”, para luego evaluar las destrezas trabajadas y analizar el desarrollo de las mismas.

3.3. Tipo de Investigación

Por el lugar, la investigación fue de campo, en vista de que los datos derivados de la aplicación de los instrumentos se la realizaron en la institución en donde se realizó la presente investigación es decir la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”.

En virtud de que se tomaron datos del cuestionario diseñado en un solo momento de la investigación y se evaluaron las destrezas con criterio de desempeño en dos determinados momentos de la investigación, el trabajo tuvo una tipología transversal.

3.4. Nivel y Alcance de la Investigación

El nivel de la investigación fue aplicativo, a causa de que luego de haber analizado la problemática encontrada en relación al uso de estrategias educativas que inserten las TIC en la educación virtual y presencial, se procedió a diseñar y aplicar la propuesta con uso del Escape Room, para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de historia.

El alcance del presente trabajo fue descriptivo, con motivo de que luego de la creación y aplicación de la guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”, se analizaron los resultados y se pudo evidenciar la efectividad de la propuesta creada.

3.5. Método Teórico

El método teórico que se utilizó en esta investigación es el deductivo, pues se partió del conocimiento de los docentes y estudiantes acerca del uso de las TIC en la educación hasta llegar al manejo de la estrategia educativa Escape Room para desarrollar las destrezas del área de historia.

3.6. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

3.6.1. Técnicas

Encuesta: receptó datos de los ítems aplicados a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”, los mismos que sirvieron para identificar el desarrollo de las competencias digitales y percepción de la gamificación de los estudiantes, datos que sirvieron para plantear conclusiones.

3.6.2. Instrumentos

Cuestionario: este cuestionario contiene doce preguntas divididas en dos bloques, el primer bloque analiza dos competencias digitales, la comunicación y la solución de problemas y contiene 8 preguntas; el segundo bloque responde al análisis de los criterios que tienen los estudiantes acerca de la gamificación; dichas preguntas son evaluadas en una escala likert.

El primer bloque de este instrumento se lo adapto de Murillo, M. et al. (2020), investigación en la que se evalúa las competencias digitales de los estudiantes del sector rural y urbano de la provincia de Chimborazo, investigación realizada por cuatro docentes de la UNACH.

3.7.Población y Muestra

3.7.1. Población

La población de estudio se la define la siguiente tabla:

Tabla 3.1.
Población

Estrato	Número	Porcentaje
Estudiantes	32	100%
TOTAL	32	100%

Fuente: Elaboración propia

3.7.2. Muestra

Al ser una población pequeña, no hace falta sacar muestra por algún método probabilístico, la asignación de la muestra se la hará por un método no probabilístico, quedando definida la población como muestra.

3.8.Procedimiento para el Análisis e Interpretación de Resultados

Para el procesamiento de los datos se siguió los siguientes pasos:

- Se crea un cuestionario para recolección de datos.
- Antes de la aplicación del cuestionario, el mismo es validado por expertos en el área.
- Se tabularon los datos en cuadros de una y doble entrada.
- Luego de la tabulación se realizó la respectiva graficación.
- Como parte final se procedió a realizar la respectiva interpretación y análisis de los datos.

3.9. Validación del Instrumento de Recolección de Datos

La validación del cuestionario aplicado a los estudiantes, fue realizada por expertos profesionales en el área de educación. Este proceso se realizó a través de la valoración en 5 aspectos: pertinencia, secuencia, claridad, precisión y concordancia de las preguntas con los objetivos; los mismos que fueron evaluados en la escala: no adecuado, adecuado

Tabla 3.2.

Profesionales que validan los instrumentos de recolección de datos

Nombres y apellidos	Grado universitario	Experiencia
Evaluador 1	Máster en educación	Rector
Evaluador 2	Máster en educación	Inspector
Evaluador 3	Doctor en educación	<ul style="list-style-type: none">• Docente nivel medio• Rector nivel medio• Docente nivel medio• Docente universitario

Fuente: Ficha de validación de instrumentos. Elaboración propia

Tabla 3.3.

Validación de instrumento de obtención de datos

Nombres y apellidos	Pertinencia	Secuencia	Claridad	Precisión	Concordancia
Evaluador 1	Si	Si	Si	Si	Si
Evaluador 2	Si	Si	Si	Si	Si
Evaluador 3	Si	Si	Si	Si	Si

Fuente: Ficha de validación de instrumentos. Elaboración propia

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la Encuesta Aplicada a Estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”

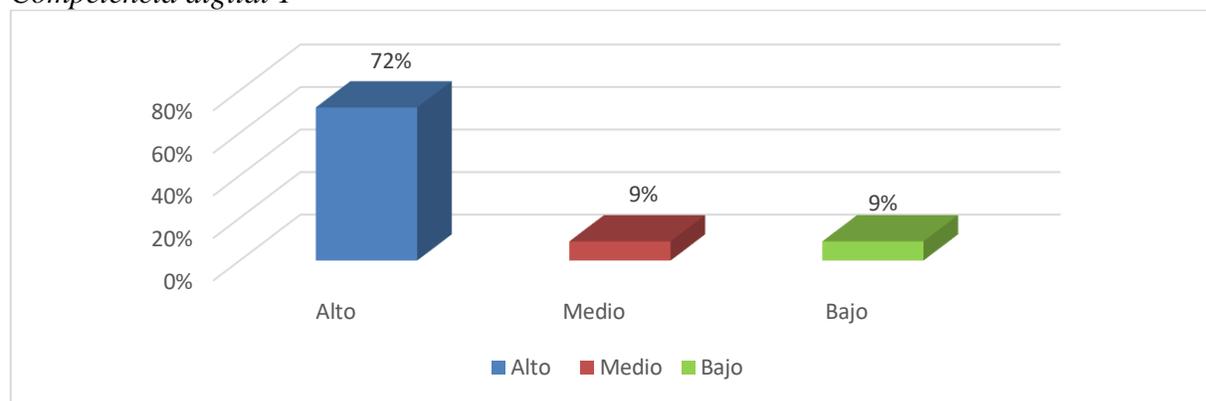
Bloque 1: Competencias digitales comunicación, competencia 1: Interacción a través de: WhatsApp, Telegram, Messenger y otras más.

Tabla 4.1
Competencia digital 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	23	72%
Medio	3	9%
Bajo	3	9%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.1
Competencia digital 1



Fuente: Tabla 4.1. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 1 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 23 estudiantes que representan el 72%, en medio se tiene a 3 estudiantes que representan el 9% y en bajo se tiene a 3 estudiantes que representan el 9%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, tienen interacción a través de las plataformas sociales digitales, como son WhatsApp, Messenger, Telegram; esto evidencia que los jóvenes mantienen comunicación con sus pares y otras personas, debido al avance tecnológico. De acuerdo con la (UNICEF, 2022) los adolescentes, se encuentran familiarizados con la tecnología y por ende con las redes sociales, las cuales se han convertido parte de la vida diaria.

Bloque 1: Competencias digitales comunicación, competencia 2: Comparte información

por correo electrónico.

Tabla 4.2

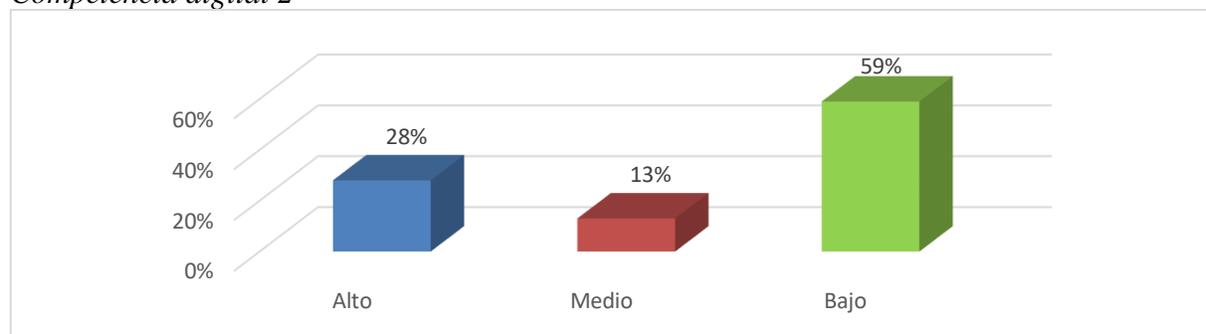
Competencia digital 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	9	28%
Medio	4	13%
Bajo	19	59%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.2

Competencia digital 2



Fuente: Tabla 4.2. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 2 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 9 estudiantes que representan el 28%, en medio se tiene a 4 estudiantes que representan el 13% y en bajo se tiene a 19 estudiantes que representan el 59%.

Análisis

De los datos obtenidos se evidencia que la mayor parte de los estudiantes no comparte información por correo electrónico, esto debido a que se facilita el envío a través de las plataformas sociales de mensajería. (Murillo et al., 2020), mencionan que los estudiantes en la actualidad, han dejado de usar el correo electrónico como un medio de comunicación, pues la mayor parte de redes sociales, permiten transmitir archivos e información en tiempo real, facilitando la comunicación global.

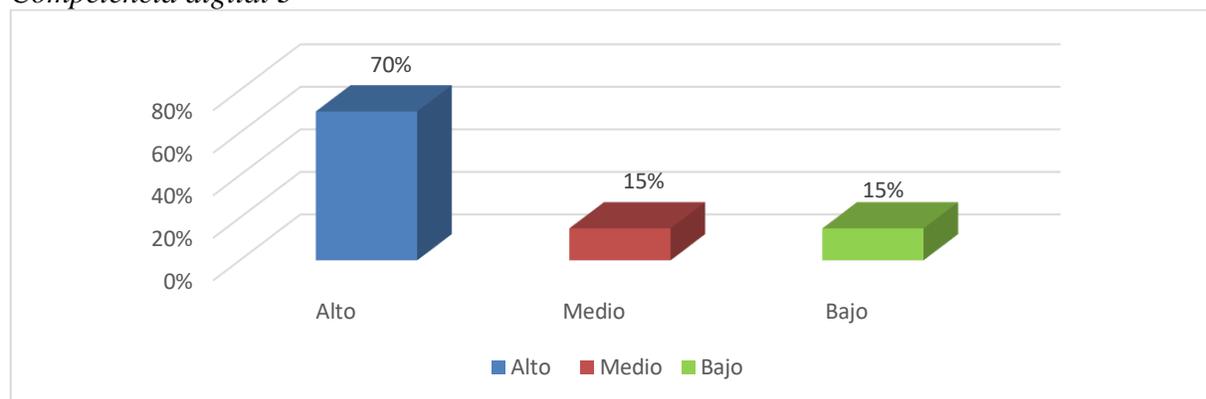
Bloque 1: Competencias digitales comunicación, competencia 3: Participa en redes sociales: Facebook, Twitter, LinkedIn e Instagram

Tabla 4.3
Competencia digital 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	22	70%
Medio	5	15%
Bajo	5	15%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.3
Competencia digital 3



Fuente: Tabla 4.3. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 3 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 22 estudiantes que representan el 70%, en medio se tiene a 5 estudiantes que representan el 15% y en bajo se tiene a 5 estudiantes que representan el 15%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, participa activamente en redes sociales, pues esto se ha convertido en parte del diario vivir. De acuerdo con la (UNICEF, 2022) los adolescentes, se encuentran familiarizados con la tecnología y por ende con las redes sociales, las cuales se han convertido parte de la vida diaria.

Bloque 1: Competencias digitales comunicación, competencia 4: Comportamiento:

Interacción respetuosa con otras personas en Internet.

Tabla 4.4

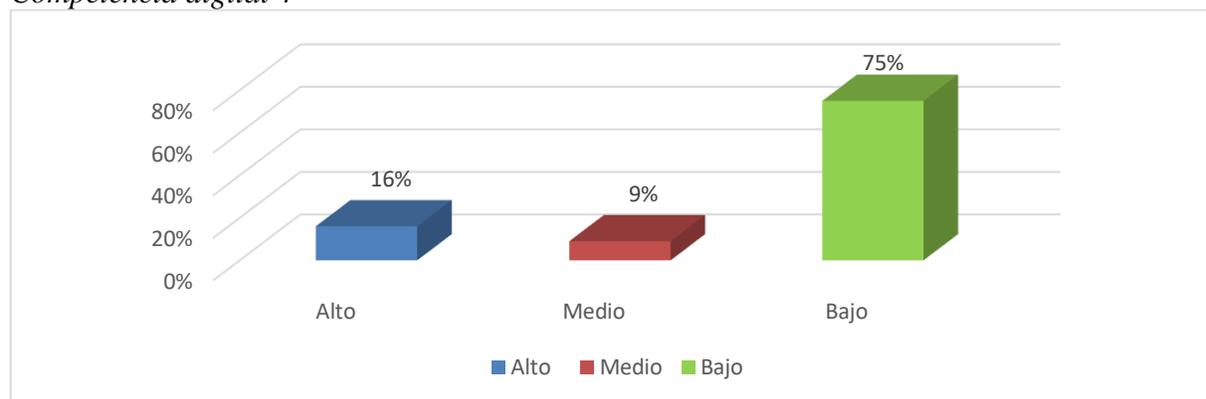
Competencia digital 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	5	16%
Medio	3	9%
Bajo	24	75%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.4

Competencia digital 4



Fuente: Tabla 4.4. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 4 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 5 estudiantes que representan el 16%, en medio se tiene a 3 estudiantes que representan el 9% y en bajo se tiene a 24 estudiantes que representan el 75%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, no mantienen un comportamiento adecuado en redes sociales, pues en la mayoría de casos se escudan atrás de un dispositivo móvil para emitir criterios inapropiados de cualquier situación.

De acuerdo a la (UNICEF, 2022) el cyber bullying está aumentando en un mundo digital que día a día va creciendo, este tipo de bullying genera que los jóvenes no tengan un comportamiento aceptable en las redes sociales.

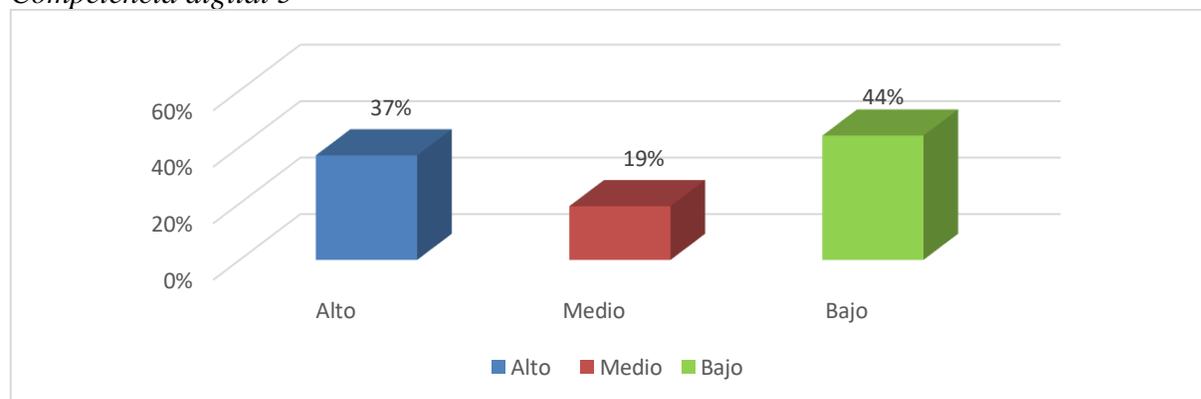
Bloque 1: Competencias digitales comunicación, competencia 5: Gestión: Identidad virtual y reputación por los contenidos que imparte en internet

Tabla 4.5
Competencia digital 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	12	37%
Medio	6	19%
Bajo	14	44%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.5
Competencia digital 5



Fuente: Tabla 4.5. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 5 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 12 estudiantes que representan el 37%, en medio se tiene a 6 estudiantes que representan el 19% y en bajo se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, si tienen un manejo adecuado de su identidad virtual y que comparte contenidos adecuados, pero es preocupante que el 44% de estudiantes no lo hacen, por lo que se debe incorporar talleres acerca del correcto uso de los medios digitales y redes sociales. Como se interpretó en la

pregunta anterior, los adolescentes por lo regular no tienen un buen manejo de lo que comparten en redes sociales, esto de acuerdo con lo mencionado por la (UNICEF, 2022).

Bloque 1: Competencias digitales solución de problemas, competencia 6: Identifica problemas al usar dispositivos digitales

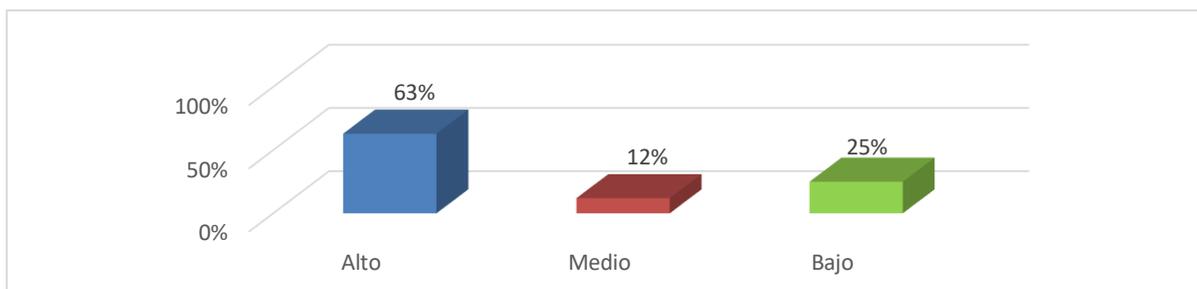
Tabla 4.6
Competencia digital 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	20	63%
Medio	4	12%
Bajo	8	25%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.6

Competencia digital 6



Fuente: Tabla 4.6. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 6 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 20 estudiantes que representan el 63%, en medio se tiene a 4 estudiantes que representan el 12% y en bajo se tiene a 8 estudiantes que representan el 25%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, identifican los problemas existentes al usar dispositivos digitales; lo que ayuda a resolver los mismos. (Sierra & Fernández, 2019) mencionan que los niños y jóvenes actualmente, tienen un manejo de la tecnología bastante amplio, por lo que se les hace fácil solucionar problemas con sus dispositivos electrónicos o digitales.

Bloque 1: Competencias digitales solución de problemas, competencia 7: Resuelve adecuadamente los problemas que pueden surgir cuando los dispositivos no funcionan correctamente

Tabla 4.7

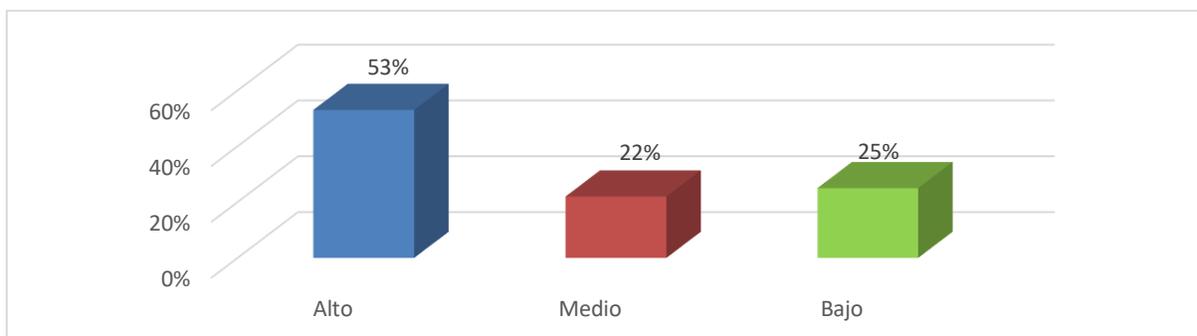
Competencia digital 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	17	53%
Medio	7	22%
Bajo	8	25%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.7

Competencia digital 7



Fuente: Tabla 4.7. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 7 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 17 estudiantes que representan el 53%, en medio se tiene a 7 estudiantes que representan el 22% y en bajo se tiene a 8 estudiantes que representan el 25%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en consecuencia, de la pregunta anterior saben solucionar los problemas que se dan en sus dispositivos electrónicos, esto debido a que la tecnología ha subido de nivel y que la sociedad

actual debe saber de esto para poder desenvolverse. (Sierra & Fernández, 2019) mencionan que los niños y jóvenes actualmente, tienen un manejo de la tecnología bastante amplio, por lo que se les hace fácil solucionar problemas con sus dispositivos electrónicos o digitales.

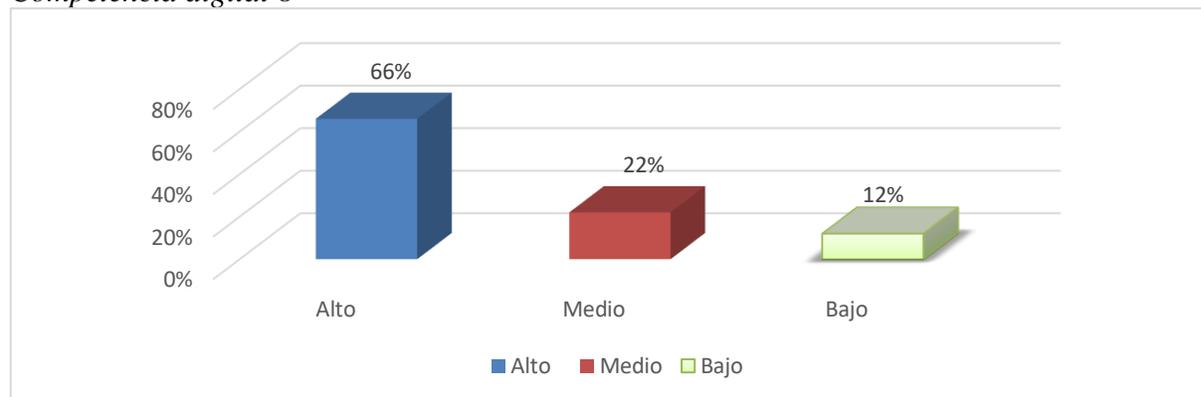
Bloque 1: Competencias digitales solución de problemas, competencia 8: Criterios de elección de tecnologías: evalúa y elige de manera adecuada una herramienta, dispositivo o servicio para realizar las tareas.

Tabla 4.8
Competencia digital 8

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Alto	21	66%
Medio	7	22%
Bajo	4	12%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.8
Competencia digital 8



Fuente: Tabla 4.8. Elaboración propia

Interpretación

De la competencia 8 evaluada, se derivaron los siguientes datos, en alto se tiene a 21 estudiantes que representan el 66%, en medio se tiene a 7 estudiantes que representan el 22% y en bajo se tiene a 4 estudiantes que representan el 12%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, se evidencia que la mayor parte de los estudiantes sabe escoger adecuadamente los dispositivos, herramientas y programas necesarios y adecuados para la consecución de una actividad. Para

(Brusi & Cornella, 2020), menciona que la sociedad actual se encuentra altamente tecnificada y por ende los niños y adolescentes, han desarrollado una educación tecnológica que permite que los mismos puedan elegir la mejor opción para realizar diferentes actividades académicas.

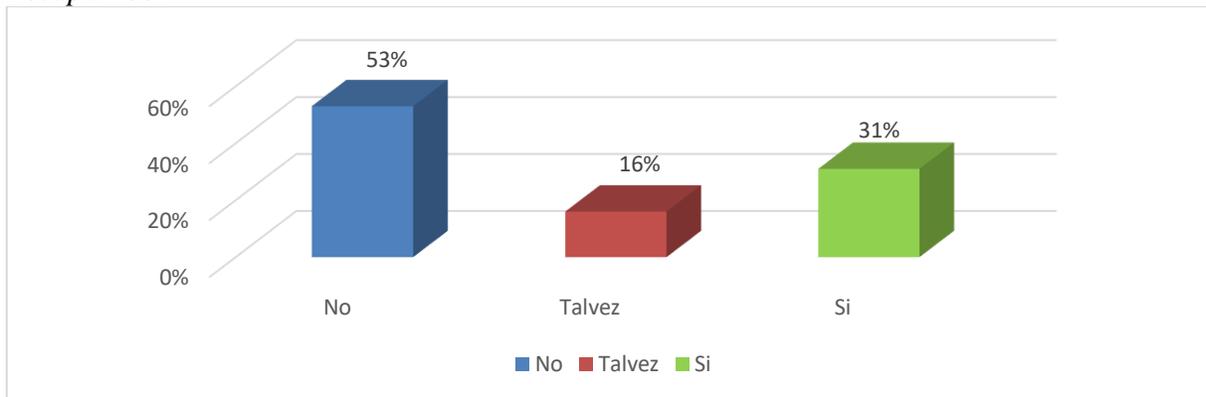
Bloque 2: Escape Room, Ítem 1: Entiende el concepto de Escape Room.

Tabla 4.9
Escape Room

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	17	53%
Tal vez	5	16%
Si	10	31%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.9
Escape Room



Fuente: Tabla 4.9. Elaboración propia

Interpretación

Del ítem 1 evaluado, se derivaron los siguientes datos, en no se tiene a 17 estudiantes que representan el 53%, en tal vez se tiene a 5 estudiantes que representan el 16% y en si se tiene a 10 estudiantes que representan el 31%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, al inicio de la investigación no entendían el concepto de gamificación, pese a resolver juegos y problemas en el área tecnológica. (García & Gallardo, 2018) hace referencia que el Escape Room, es relativamente un término nuevo en educación y que muy pocos docentes y estudiantes lo conocen, así como su aplicación, por lo que se debe a través de la práctica hacer que el estudiante se familiarice con nuevas herramientas tecnológicas educativas.

Bloque 2: Escape Room, Ítem 2: Los juegos le han beneficiado para asimilar los conocimientos de historia.

Tabla 4.10

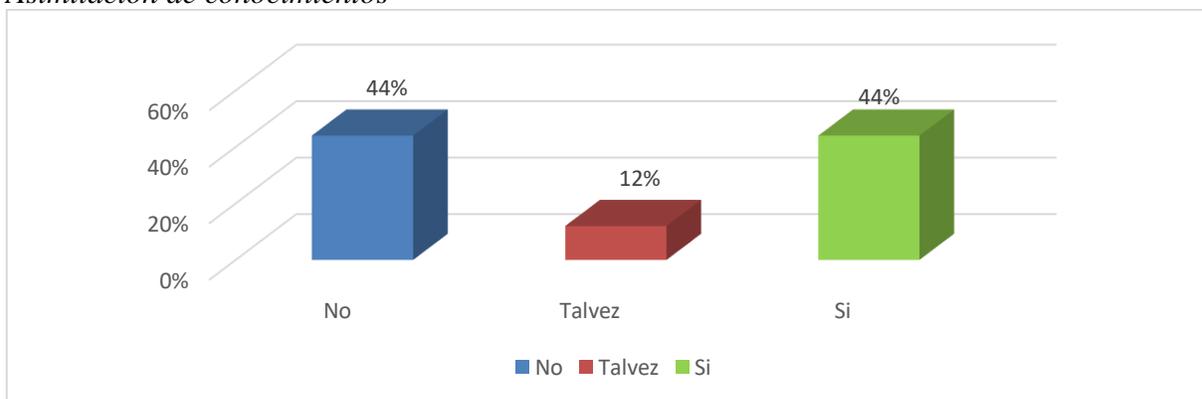
Asimilación de conocimientos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	14	44%
Tal vez	4	12%
Si	14	44%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.10

Asimilación de conocimientos



Fuente: Tabla 4.10. Elaboración propia

Interpretación

Del ítem 2 evaluado, se derivaron los siguientes datos, en no se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%, en tal vez se tiene a 4 estudiantes que representan el 12% y en si se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, asimilan los conocimientos de mejora manera a través de la técnica del Escape Room, lo que cual evidencia que la gamificación es beneficiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje, esto va de la mano con lo mencionado por (García & Gallardo, 2018), el que hace alusión que esta técnica es innovadora y entretenida para el estudiante.

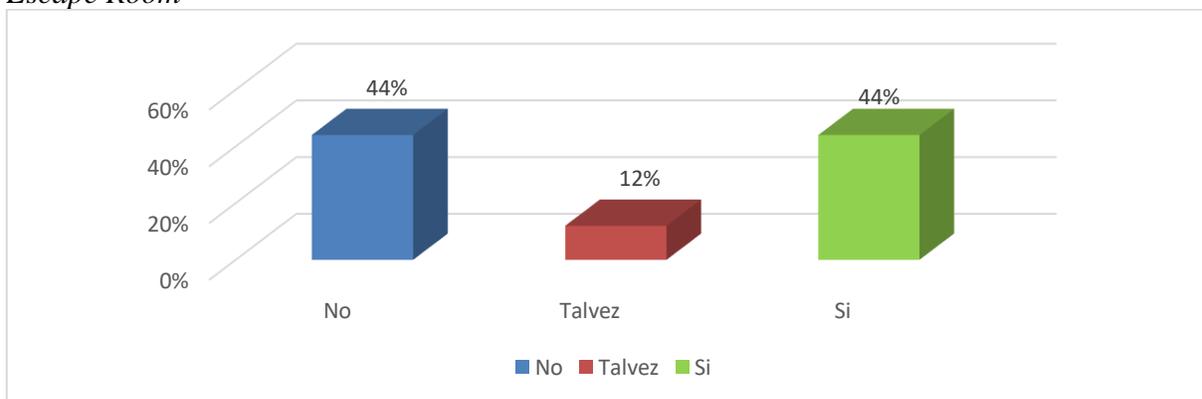
Bloque 2: Escape Room, Ítem 3: La técnica del Escape Room, ha presentado una nueva manera dinámica de aprender historia

Tabla 4.11
Escape Room

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
No	14	44%
Tal vez	4	12%
Si	14	44%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes. Elaboración propia

Gráfico 4.11
Escape Room



Fuente: Tabla 4.11. Elaboración propia

Interpretación

Del ítem 3 evaluado, se derivaron los siguientes datos, en no se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%, en tal vez se tiene a 4 estudiantes que representan el 12% y en si se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, asimilan los conocimientos de mejora manera a través de la técnica del Escape Room, lo cual evidencia que la misma es beneficiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como se mencionó en la pregunta anterior esta técnica se convierte en una alternativa para el proceso educativo, tanto sincrónico, como asincrónico

4.2. Análisis de las Destrezas Aplicadas en la Guía Didáctica Basada en la Técnica de Gamificación de Escape Room

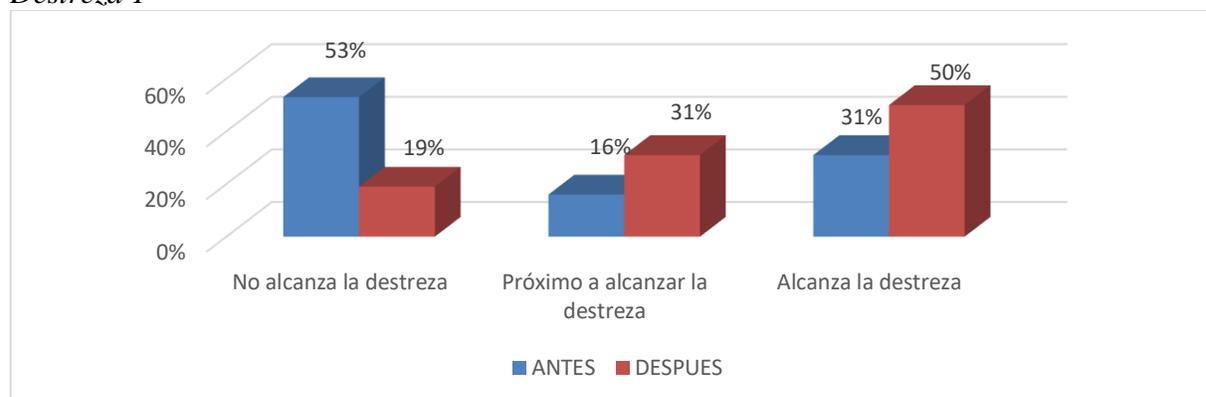
Destreza 1: Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.12
Destreza 1

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	17	53%	6	19%
Próximo a alcanzar la destreza	5	16%	10	31%
Alcanza la destreza	10	31%	16	50%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.12
Destreza 1



Fuente: Tabla 4.12. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 1 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 17 estudiantes que representan el 53%, en próximo a alcanzar se tiene a 5 estudiantes que representan el 16% y en alcanza se tiene a 10 estudiantes que representan el 31%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los

siguientes datos, en no alcanza se tiene a 6 estudiantes que representan el 19%, en próximo a alcanzar se tiene a 10 estudiantes que representan el 31% y en alcanza se tiene a 10 estudiantes que representan el 50%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 31% al 50% después de haber aplicado la propuesta didáctica, lo que evidencia la efectividad del Escape Room, esto en concordancia con lo mencionado por (Kapp, 2012), el cual menciona que si al estudiante se lo presenta una técnica informática innovadora, el mismo va a fortalecer su desarrollo cognitivo de áreas específicas.

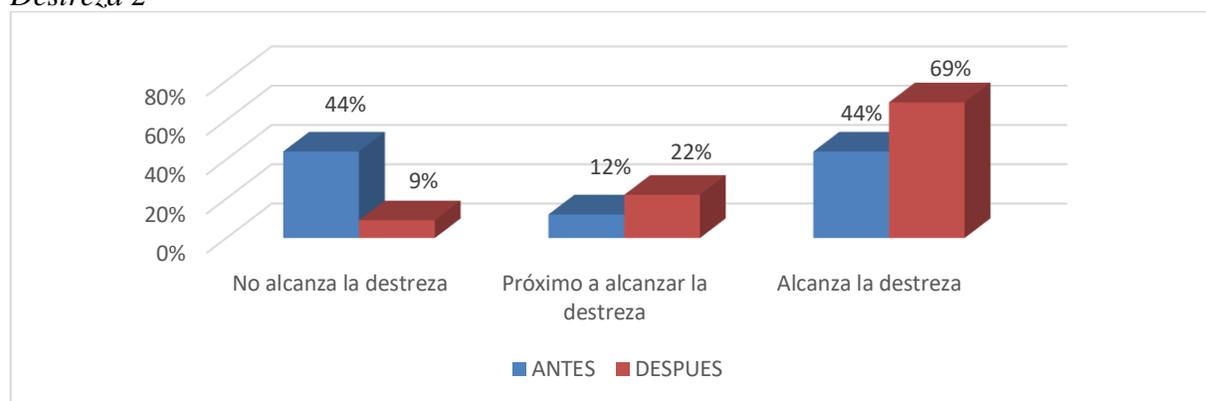
Destreza 2: Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.13
Destreza 2

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	14	44%	3	9%
Próximo a alcanzar la destreza	4	12%	7	22%
Alcanza la destreza	14	44%	22	69%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.13
Destreza 2



Fuente: Tabla 4.13. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 2 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%, en próximo a alcanzar se tiene a 4 estudiantes que representan el 12% y en alcanza se tiene a 14 estudiantes que representan el 44%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 3 estudiantes que representan el 9%, en próximo a alcanzar se tiene a 7 estudiantes que representan el 22% y en alcanza se tiene a 22 estudiantes que representan el 69%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 44% al 69% después de haber aplicado la propuesta didáctica, lo que evidencia la efectividad del Escape Room. (García, 2019), menciona que las técnicas educativas tecnológicas basada en juegos, son de beneficio para los estudiantes, pues el juego motiva la resolución de le ejercicio planteado.

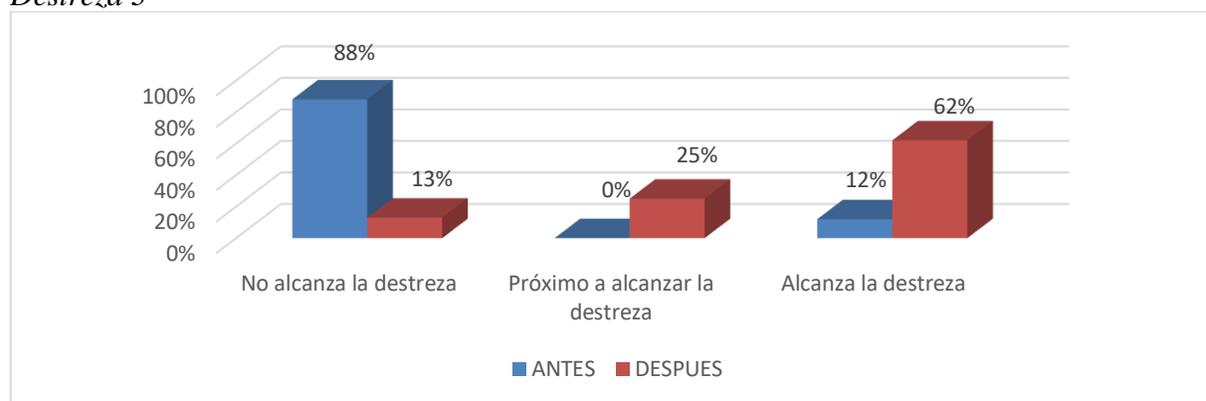
Destreza 3: Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.14
Destreza 3

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	28	88%	4	13%
Próximo a alcanzar la destreza	0	0%	8	25%
Alcanza la destreza	4	12%	20	62%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.14
Destreza 3



Fuente: Tabla 4.14. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 3 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 28 estudiantes que representan el 88%, en próximo a alcanzar se tiene a 0 estudiantes que representan el 0% y en alcanza se tiene a 4 estudiantes que representan el 12%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 4 estudiantes que representan el 13%, en próximo a alcanzar se tiene a 8 estudiantes que representan el 25% y en alcanza se tiene a 20 estudiantes que representan el 62%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 12% al 62%; (Hegel G. , 2005), menciona que el aprendizaje de la historia depende de la metodología utilizada por el docente para transmitir sus conocimientos; en este caso se puede observar la efectividad del Escape Room para promover el aprendizaje de la historia.

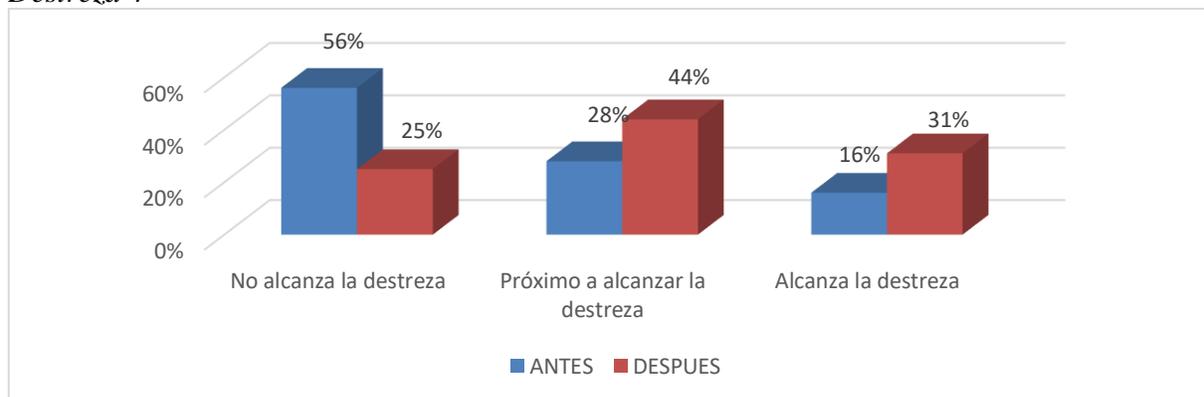
Destreza 4: Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.15
Destreza 4

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	18	56%	8	25%
Próximo a alcanzar la destreza	9	28%	14	44%
Alcanza la destreza	5	16%	10	31%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.15
Destreza 4



Fuente: Tabla 4.15. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 4 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 18 estudiantes que representan el 56%, en próximo a alcanzar se tiene a 9 estudiantes que representan el 28% y en alcanza se tiene a 5 estudiantes que representan el 16%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 8 estudiantes que representan el 25%, en próximo a

alcanzar se tiene a 14 estudiantes que representan el 44% y en alcanza se tiene a 10 estudiantes que representan el 31%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 16% al 31% después de haber aplicado la propuesta didáctica; al igual que en la pregunta anterior se puede evidenciar un avance en los conocimientos de historia de los estudiantes, tal como lo menciona el (MINEDUC, 2016), el aprendizaje está acompañado de técnicas, métodos y herramientas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje.

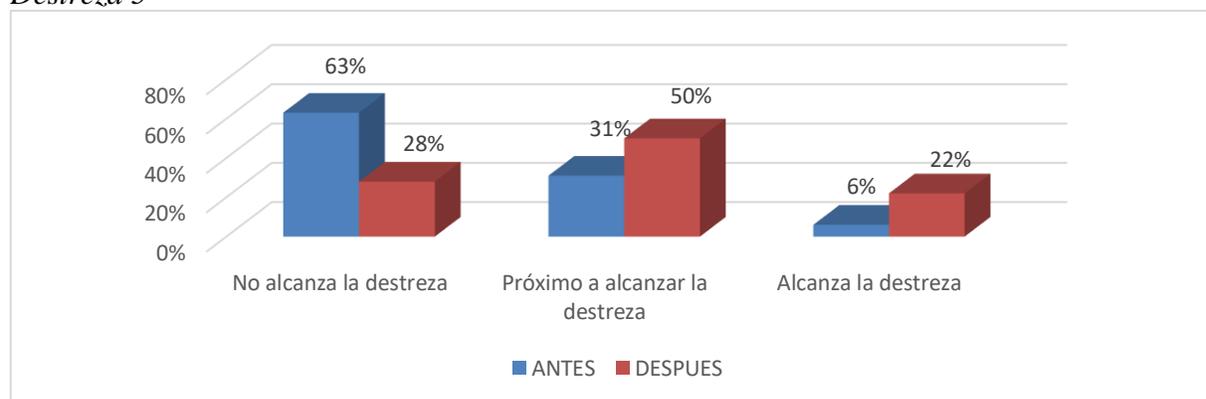
Destreza 5: Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores de los Andes, en función de la equidad y la justicia social (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.16
Destreza 5

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	20	63%	9	28%
Próximo a alcanzar la destreza	10	31%	16	50%
Alcanza la destreza	2	6%	7	22%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.16
Destreza 5



Fuente: Tabla 4.16. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 5 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 20 estudiantes que representan el 63%, en próximo a alcanzar se tiene a 10 estudiantes que representan el 31% y en alcanza se tiene a 2 estudiantes que representan el 6%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 9 estudiantes que representan el 28%, en próximo a

alcanzar se tiene a 16 estudiantes que representan el 50% y en alcanza se tiene a 7 estudiantes que representan el 22%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 6% al 22%, teniendo una respuesta positiva la aplicación de la guía didáctica, la cual ayuda a superar el nivel de alcanza la destreza en 16 puntos porcentuales.

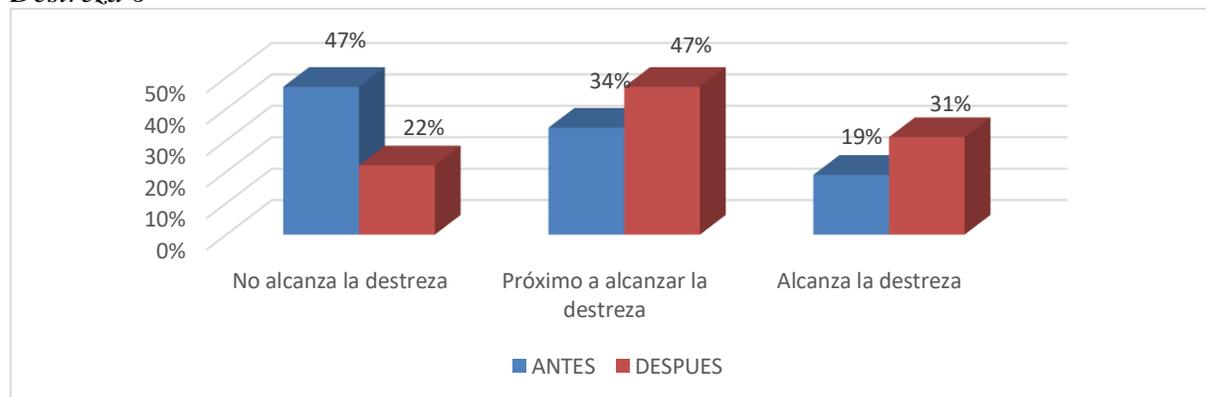
Destreza 6: Comprender la diversidad productiva en el archipiélago de pisos ecológicos en relación con el respeto a los ciclos vitales de la naturaleza (MINEDUC, 2016)

Tabla 4.17
Destreza 6

Opciones	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No alcanza la destreza	15	47%	7	22%
Próximo a alcanzar la destreza	11	34%	15	47%
Alcanza la destreza	6	19%	10	31%
Total	32	100%	32	100%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Gráfico 4.17
Destreza 6



Fuente: Tabla 4.17. Elaboración propia

Interpretación

De la destreza 6 valorada, antes de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 15 estudiantes que representan el 47%, en próximo a alcanzar se tiene a 11 estudiantes que representan el 34% y en alcanza se tiene a 6 estudiantes que representan el 19%. Mientras que después de la aplicación de la propuesta se derivaron los siguientes datos, en no alcanza se tiene a 7 estudiantes que representan el 22%, en próximo a

alcanzar se tiene a 15 estudiantes que representan el 47% y en alcanza se tiene a 10 estudiantes que representan el 31%.

Análisis

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, en la destreza evaluada pasan de un 19% al 31%, como se analizado en las destrezas anteriores y con lo mencionado por el (MINEDUC, 2016) el cual afirma que el trabajo docente es la principal causa de avance de las destrezas con criterio de desarrollo, pues el docente es el guía en el camino educativo de los estudiantes.

Tabla 4.18*Comparativo del antes y después*

Destrezas a desarrollar	No alcanza la destreza		Próximo a alcanzar la destreza		Alcanza la destreza	
	A	D	A	D	A	D
Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural	53%	19%	16%	31%	31%	50%
Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas	44%	9%	12%	22%	44%	69%
Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas	88%	13%	0%	25%	12%	62%
Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad	56%	25%	28%	44%	16%	31%
Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores de los Andes, en función de la equidad y la justicia social	63%	28%	31%	50%	6%	22%
Comprender la diversidad productiva en el archipiélago de pisos ecológicos en relación con el respeto a los ciclos vitales de la naturaleza	47%	22%	34%	47%	19%	31%
Promedio	59%	19%	20%	37%	21%	44%

Fuente: lista de cotejo destrezas. Elaboración propia

Interpretación

De los datos obtenidos se puede observar que los estudiantes de segundo de bachillerato, luego de la aplicación de la guía didáctica basada en Escape Room, tienen un efecto positivo en el trabajo de la asignatura de historia, debido a que el 44% de los estudiantes adquieren las destrezas trabajadas en la mencionada guía y apenas el 19% no alcanza la destreza.

4.3. Comprobación de la hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó el método estadístico diferencia de proporciones, con la cual se puede observar los cambios positivos o negativos, en las destrezas trabajadas en la guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room Aprendo Historia. Este proceso tiene cinco pasos, los cuales se realizan a continuación:

a) Planteamiento de las hipótesis

Hi: $\pi_1 > \pi_2$ (El Escape Room promueve el aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de historia de segundo bachillerato, de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, período 2021-2022)

Ho: $\pi_1 = \pi_2$ (El Escape Room no promueve el aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de historia de segundo bachillerato, de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, período 2021-2022)

b) Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

c) Criterio

Rechazo de la Ho si $z_c \geq 1.64$

1.64 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y z_c es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

d) Cálculos

Para el cálculo se utilizaron los datos del promedio de las destrezas en el nivel de alcanza la destreza, debido a que en educación se apunta al desarrollo óptimo de las destrezas.

$$p_1 = 21\% = 0.21;$$

$$q_1 = 1 - 0.21 = 0.79;$$

$$n_1 = 54;$$

$$p_2 = 44\% = 0.44;$$

$$q_2 = 1 - 0.44 = 0.56;$$

$$n_2 = 54;$$

en la fórmula correspondiente, se obtiene:

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$
$$z = \frac{0.79 - 0.56}{\sqrt{\frac{(0.21)(0.79)}{54} + \frac{(0.44)(0.56)}{54}}}$$
$$z = \frac{0.23}{\sqrt{\frac{0.1659}{54} + \frac{0.2464}{54}}}$$
$$z = \frac{0.23}{\sqrt{0.0030 + 0.0045}}$$
$$z = \frac{0.23}{\sqrt{0.0075}}$$
$$z = \frac{0.23}{0.0866}$$
$$z = 2.655$$

e) Decisión

El valor de z calculado es mayor al valor de z teórico; esto es:

$$Z_c = 2.655 \geq 1.64 = Z_t$$

Está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación, esto es el Escape Room promueve el aprendizaje centrado en el estudiante en la asignatura de historia de segundo bachillerato, de la Unidad Educativa Carlos María de la Condamine, período 2021-2022.

CAPÍTULO V

5. DISEÑO DE LA GUIA DIDACTICA

5.1.Tema

Guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”

5.2.Objetivos

5.2.1. Objetivo General

Desarrollar destrezas con criterio de desempeño del eje temático 3 de la asignatura de historia del bachillerato, a través de la técnica de gamificación Escape Room.

5.2.2. Objetivo Específico

Fortalecer el conocimiento de la ubicación geográfica de las civilizaciones precolombinas, a través de la técnica de gamificación de Escape Room.

Distinguir las características de las civilizaciones precolombinas del Ecuador del resto del continente americano.

Conocer las costumbres de las civilizaciones precolombinas del Ecuador.

Diferenciar los aportes de las civilizaciones precolombinas del Ecuador y que siguen vigentes en el diario vivir.

5.3.Contenido

La presente guía maneja los siguientes contenidos:

Tabla 5.1

Contenido de la propuesta

	Presentación Objetivo general y específicos Fundamentación teórica
Civilizaciones precolombinas	Ubicación geográfica Características Costumbres Aportes

Fuente: Elaboración propia

5.4. Validación de la guía

La presente guía ha sido validada por los docentes expertos que también validaron los instrumentos de recolección de datos.

Tabla 5.2.
Profesionales que validan la guía

Nombres y apellidos	Pertinencia	Secuencia	Claridad	Concordancia
Evaluador 1	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Evaluador 2	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Evaluador 3	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado

Fuente: elaboración propia

La validación de la Guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”, fueron valorados en cuatro aspectos:

- Pertinencia de los objetivos con los ejercicios planteados
- Secuencia de los ejercicios planteados
- Claridad en el desarrollo de los ejercicios
- Concordancia de las destrezas a desarrollar, con las actividades propuestas.

Después de la obtención de los datos de los expertos se procede a evaluar la relevancia de la guía por el método estadístico V de Aiken, debido a su facilidad de cálculo y evaluación del resultado estadístico, como lo menciona su creador (Escrura, 1988), este método estadístico basa su cálculo de la validación realizada por expertos o jueces; para lo cual se asignan los siguientes valores y la siguiente fórmula que a continuación se detalla:

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

De acuerdo con (Hernández et al., 2014), este estadístico es válido, cuando el valor de su cálculo se encuentra entre 0,75 a 1, cuando se validen con cinco o más expertos; mientras

que cuando es una cantidad inferior a cinco expertos todos deben coincidir con el criterio. De la fórmula se tiene que:

S= suma de las valoraciones de los expertos por aspecto

n= número de expertos, en este caso 3

c= número de niveles de la escala de valoración 2

Adecuado= 1

No adecuado= 0

Pertinencia

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(2 - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(1)]}$$

$$V = \frac{3}{3}$$

$$V = 1$$

Secuencia

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(2 - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(1)]}$$

$$V = \frac{3}{3}$$

$$V = 1$$

Claridad

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(2 - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(1)]}$$

$$V = \frac{3}{3}$$

$$V = 1$$

Concordancia

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(2 - 1)]}$$

$$V = \frac{3}{[3(1)]}$$

$$V = \frac{3}{3}$$

$$V = 1$$

Tabla 5.3.
Cálculo V de Aiken

	Pertinencia	Secuencia	Claridad	Concordancia
Evaluador 1	1	1	1	1
Evaluador 2	1	1	1	1
Evaluador 3	1	1	1	1
Cálculo de V de Aiken por aspecto	1	1	1	1
V de Aiken		1		

Fuente: elaboración propia

Luego de obtener el cálculo de la V de Aiken se puede observar que la guía ha sido validada.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Después de haber realizado la presente investigación se puede emitir las siguientes conclusiones:

Al diagnosticar las competencias digitales de los estudiantes de segundo bachillerato, en los ámbitos de comunicación y de resolución de problemas, se concluye que, los estudiantes en el ámbito de comunicación, si bien saben manejar las redes sociales, no todos manejan correctamente los correos electrónicos y tampoco mantienen un correcto comportamiento al compartir información y mensajes. Mientras que en el ámbito de resolución de conflictos saben dar solución a problemas ocasionados en sus dispositivos móviles y en las aplicaciones que utilizan. Respecto a la gamificación en el salón de clase se puede evidenciar que los estudiantes antes de implementar la propuesta didáctica se encuentran en un nivel bajo de conocimiento acerca del Escape Room.

Después de haber realizado la investigación teórica necesaria y adecuada acerca de la gamificación, se concluye que, el Escape Room aporta de gran manera el trabajo en la asignatura de historia, pues vuelve el aprendizaje dinámico e interactivo, llamando la atención al estudiante y mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Luego de evaluar las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de historia de segundo de bachillerato, trabajadas en la propuesta didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room, tanto antes como después de su aplicación, se concluye que, se evidencia un avance de 23 puntos porcentuales en el nivel de alcanzar la destreza, pasando de un 21% a 44% de desarrollo.

6.2.Recomendaciones

Se recomienda que se direcciona a los estudiantes en el manejo de las competencias digitales, creando actividades y talleres en diversos temas que favorezcan el comportamiento, la comunicación y la resolución de problemas; con la finalidad de mejorar el trabajo en entornos electrónicos.

Se recomienda incorporar el Escape Room en el proceso de enseñanza aprendizaje, especial en la asignatura de historia, pues plantea una manera didáctica y lúdica de aprendizaje; lo que beneficia la adquisición de conocimientos.

Se recomienda que la guía didáctica siga incrementándose con ejercicios en base de la gamificación, esto con la finalidad de que la misma se vaya potenciando y ayude de una manera óptima a los docentes de la asignatura de historia.

Se recomienda que se investiguen el uso y beneficio del Escape Room, en el proceso socio educativo de diferentes asignaturas, entendié al mismo tiempo que el uso de las TIC en la educación y en la sociedad actual, es de vital importancia, pues permite que se desarrollen las destrezas con criterio de desempeño y al mismo tiempo los estudiantes se inserten en el avance tecnológico en el que se vive actualmente.

BIBLIOGRAFÍA

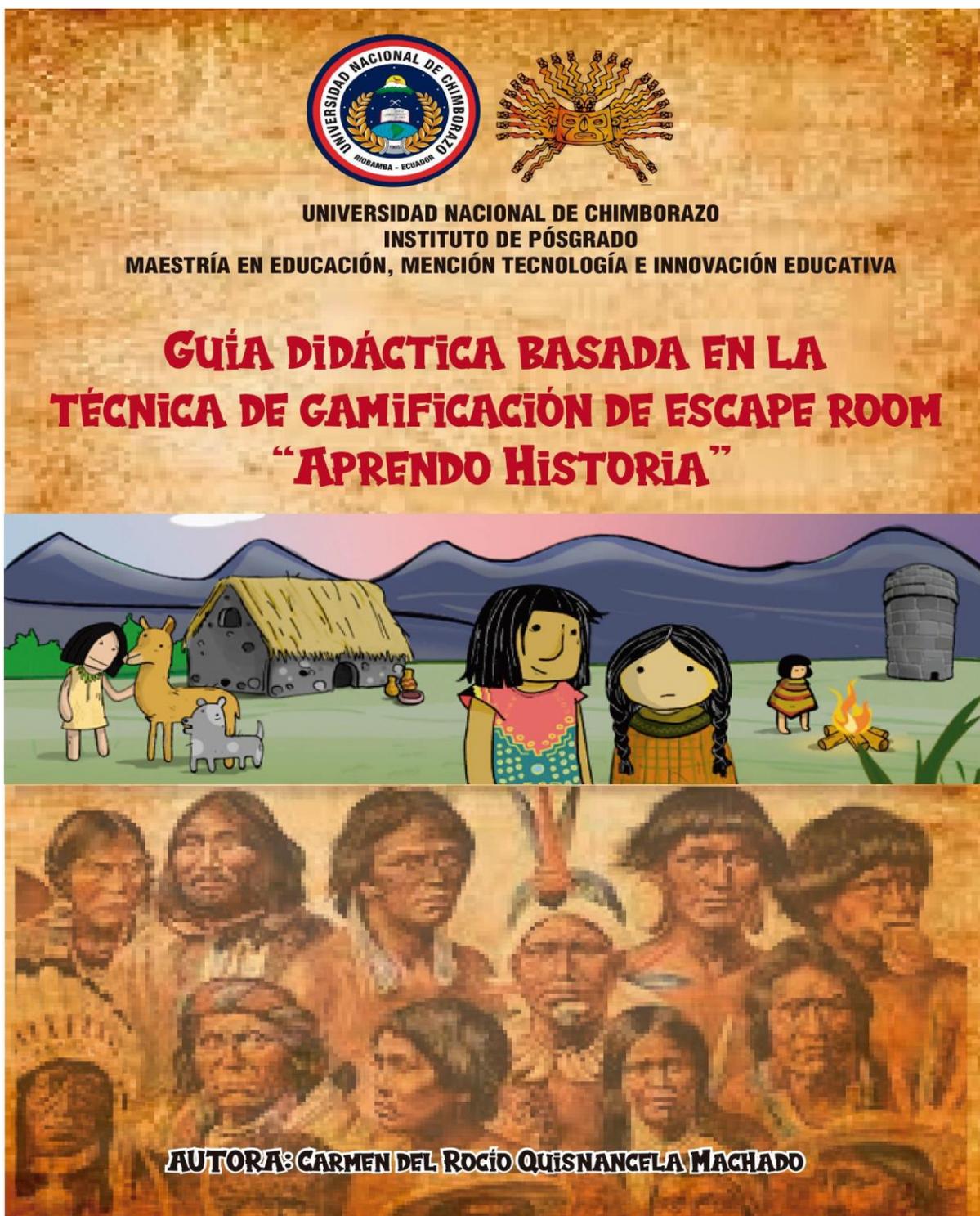
- Anderson, P. (1997). *Los fines de la historia*. Barcelona: Anagrama.
- Andrade, J. (2016). Tesis Maestría. *Las TIC como estrategia metodológica para el aprendizaje de ecuaciones lineales de primer grado con una incógnita en el noveno año de la Unidad Educativa José Peralta de la ciudad de Cañar, año lectivo 2015-2016*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). Ley orgánica de educación intercultural. Quito: Registro Oficial.
- Belvedresi, R. (2016). *Introducción a la filosofía de la historia, conceptos y teorías de la historia*. La Plata: Editorial de la Universidad Nacional de la Plata.
- Brusi, D., & Cornella, P. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Revista Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://doi.org/https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Carmona, E., & Cardeñoso, J. (2019). Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar. *Épsilon - Revista de Educación Matemática*(101), 57-81.
- Carretero, M., Castorina, J., Sarti, M., & Barreiro, A. (2013). La Construcción del conocimiento histórico. *Revista Propuesta Educativa*, 1(39), 13-23.
<https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041710003>
- Código de la niñez y Adolescencia. (2014). *Código de la niñez y Adolescencia*. Quito: Asamblea Nacional.
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional.

- Escurra, L. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología*, 6(12), 103-111.
- García, L. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27(12), 71-79. [https://doi.org/ISSN: 1989-3558](https://doi.org/ISSN:1989-3558)
- García, L., & Gallardo, J. (2018). *Escape room: actividades de escape para trabajar la educación vial en Educación Primaria*. III Congreso Virtual Internacional de Educación, Innovación y TIC.
- Google Maps. (25 de JUNIO de 2021). *Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa "Carlos María de la Condamine"*. <https://www.google.com/maps/place/Pallatanga/@-2.018415,-78.9749913,472m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x91d2e91c560919eb:0x6042aa88f5ce2c15!8m2!3d-2.0202543!4d-78.973717>
- Hegel. (2000). *Enciclopedia de las ciencias filosóficas*. Madrid: Editorial Alianza.
- Hegel, G. (2005). *Filosofía de la Historia*. Buenos Aires: Editorial Claridad.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México: McGraw-Hill.
- Herrera, R. (2017). Tesis de maestría. *Análisis del uso de las TICs para la enseñanza de la física en el bachillerato de la Unidad Educativa Fernando Daquilema, período 2016-2017*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- ISTE. (1 de julio de 2022). *Aprendizaje centrado en el alumno*. <https://www.iste.org/es/standards/essential-conditions/student-centered-learning>
- Kant, I. (2006). *Ideas de una historia universal en sentido cosmopolita, filosofía de la historia*. México: FCE.

- Kapp, K. (2012). Games, Gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, 66(6), 64-68.
- Lama, A. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. *Revista Cuadernos de Turismo*(41), 615-636.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/TURISMO.41.327181>
- MINEDUC. (2016). *Currículo de historia del Bachillerato*. El Telégrafo.
- Murillo, M., Viñan, L., Rodríguez, A., & Palacios, J. (2020). Evaluación de competencias digitales de los estudiantes del sector rural y urbano de Chimborazo. *Revista Boletín REDIPE*, 9(12), 273-285. <https://doi.org/ISSN2256-1536>
- Navarro, J. (abril de 2022). *Definicion ABC*. <https://www.definicionabc.com/social/escape-room.php>
- Sierra, M., & Fernández, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105-115. <https://doi.org/doi:10.21703/rexe.20191836sierra15>
- UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017, niños en un mundo digital*. UNICEF.
- UNICEF. (2022). *UNICEF Uruguay*. UNICEF Uruguay:
<https://www.unicef.org/uruguay/redes-sociales-y-adolescentes-lo-que-tenes-que-saber>
- Viñan, A. (2017). Tesis de maestría. *Las TICs en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura, de los niños y niñas del sexto año grado de la Unidad Educativa Particular "Verbo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2017-2018*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

ANEXOS

Anexo 1. Guía didáctica basada en la técnica de gamificación de Escape Room “Aprendo Historia”



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	3
OBJETIVOS	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
Escape Room	5
Diseño de los Escape Room	6
Etapas del Escape Room	6
Asignatura de Historia	7
Civilizaciones precolombinas	8
<i>Bloque 1. Ubicación Geográfica</i>	9
Actividad 1. Conociendo a las civilizaciones precolombinas	9
Actividad 2. Características de construcción	12
<i>Bloque 2. Características</i>	15
Actividad 1. Política	15
Actividad 2. Agricultura	18
<i>Bloque 3. Costumbres</i>	20
Actividad 1. Costumbres	20
<i>Bloque 4. Aportes</i>	23
Actividad 1. Aportes	23



PRESENTACIÓN



De acuerdo con Brusi y Cornella (2020), menciona que los escape room nacen a través de la metodología del aprendizaje basado en juegos y consiste en brindar recursos educativos lúdicos al estudiante para obtener resultados positivos en el aprendizaje; esto se le realiza en ambientes físicos y virtuales.

“En la enseñanza de los escape rooms y breakouts los educadores crean una historia, proponen los juegos y los estudiantes usan el pensamiento crítico y las habilidades de aprendizaje cooperativo para resolver acertijos y desafíos sobre uno o varios temas” (Brusi y Cornella, 2020, p. 75); el escape room, basa su accionar en la metodología de aprendizaje basado en juego, por lo que se presenta a los estudiantes herramientas pedagógicas lúdicas, con la finalidad de brindar opciones al proceso de enseñanza aprendizaje que facilite el accionar docente y ayude al estudiante en la asimilación de los conocimientos.



OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar destrezas con criterio de desempeño del eje temático 3 de la asignatura de historia del bachillerato, a través de la técnica de gamificación escape room.

Objetivos específicos

Fortalecer el conocimiento de la ubicación geográfica de las civilizaciones precolombinas, a través de la técnica de gamificación de escape room.

Distinguir las características de las civilizaciones precolombinas del Ecuador y del resto del continente americano.

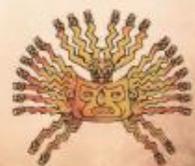
Conocer las costumbres de las civilizaciones precolombinas.

Diferenciar los aportes de las civilizaciones precolombinas y que siguen vigentes en el diario vivir.

ENLACE BLOG



<https://carmithistoriaprecolombina.blogspot.com/>



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Escape Room

Navarro (2018), define al escape room, como el juego basado en las novelas de Agatha Cristhie, en el que se deben resolver misterios para poder salir de la habitación. En este contexto al utilizar las TIC, este juego toma una perspectiva digital en la que se puede programar funciones y preguntas específicas de diferentes áreas. El escape room, aplicada a la educación, es una herramienta digital con potencial, debido a su versatilidad y al diseño que tiene como juego y que es lo que más llama la atención a los jóvenes.

Esta gamificación tecnológica se la puede realizar de manera individual o grupal, aprovechando el internet y la factibilidad del diseño del juego. El mismo que puede ser aplicado en cualquier área o asignatura, puesto que se puede configurar las preguntas con temas específicos.

De acuerdo con Sierra y Fernández (2019), la gamificación en las TICs, brindan múltiples beneficios como son: el paso de las metodologías y elementos de los juegos realizados de manera presencial a lo virtual, fomentar la adquisición de conceptos complejos, a través del juego, también dan la oportunidad de realizar retroalimentación a lo aprendido con anticipación, motivando al estudiante a continuar.

Para García (2019), “la gamificación educativa está teniendo una gran acogida por parte del profesorado debido a la motivación y la implicación que genera”, de igual manera los juegos nacen ante la necesidad de crear alternativas en el proceso de enseñanza aprendizaje, logrando inmediatamente captar la atención del estudiante. Se puede decir que el ESCAPE ROOM es “un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto, definido por las reglas, la interactividad y la



retroalimentación, que da lugar a un resultado cuantificable que provoca a menudo una reacción emocional” (Kapp, 2012)

Diseño de los Escape Room

“Los Escapes Room educativos son considerados juegos donde los alumnos están encerrados en una sala y deben salir de ella solucionando diversos retos en un tiempo determinado” (García, 2019, p. 73); este tipo de juegos puede ser diseñados de tres maneras:

- a) Lineal. Se debe seguir una secuencia de respuestas para alcanzar a conseguir el objetivo y poder salir de la sala de juego.
- b) Abierto. Los retos se pueden resolver en cualquier orden.

Multilineal. Tiene retos que se deben resolver en secuencia y otros en los que se puede elegir el orden.

Etapas del Escape Room

De acuerdo con Brusi y Cornella, (2020), las etapas del escape room son ordenadas y estructuradas, con la finalidad de diseñar juegos con finalidad educativa que permitan alcanzar a cumplir con las destrezas con criterio de desarrollo, a continuación, en la tabla 1. se hace mención a las etapas que deben ser desarrolladas para el diseño de un escape room.

Tabla 1.
Etapas del Escape Room

Etapas	
Diseñar objetivos	Ayuda a trazar metas, que permitan guiar el juego con una finalidad.
Crear un punto de entrada	Se debe insertar al estudiante en el juego, a través de



un ambiente favorecedor.

Crear la narrativa o indicaciones	Se debe dar instrucciones claras al estudiante, para que este realice las actividades y cumpla con los objetivos.
Preparar material	El material debe ser conciso y concreto, que beneficie la experiencia de enseñanza aprendizaje.
Brindar tiempo necesario	Se debe dar un tiempo prudencial que permita al estudiante concluir con éxito el juego.
Brindar espacio necesario	El espacio puede ser físico o virtual.

Fuente: Elaboración propia

Asignatura de Historia

La asignatura en el currículo de bachillerato general unificado, pertenece a la división de las Ciencias Sociales, en las que se trabaja en conjunto con educación para la ciudadanía y la Filosofía; a través de un diseño flexible y abierto que permite adaptarlo a la realidad de cada institución educativa y realidad social.

La Historia como disciplina independiente y a la vez transversal de las Ciencias Sociales, tiene como eje y columna vertebral de su tratamiento el concepto tiempo, del cual se deriva una serie de conceptos capitales para su estudio, tales como cambio, continuidad, permanencia, evolución, revolución, etc.; sin los cuales no sería posible colocar en perspectiva el movimiento de la sociedad humana y sus transformaciones indisolublemente ligadas al entorno natural, con el que, a través del trabajo y la actividad industriosa del ser humano, se explican las producciones materiales y simbólicas, las representaciones ideológicas y sus correspondientes proyecciones y propuestas teleológico políticas (MINEDUC, 2016)



Civilizaciones precolombinas



Las civilizaciones precolombinas produjeron sus propias formas de entender la realidad mediante la observación de los fenómenos naturales y el registro de esas experiencias. Fue así como en esas culturas, las matemáticas, el calendario y la religión tenían estrechos vínculos, ya que las primeras servían para ordenar los conocimientos sobre astronomía, los que determinaban su calendario, la actividad agrícola y el culto (MINEDUC, 2016)



Bloque 1. Ubicación Geográfica

Objetivo

Identificar las primeras y originarias manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad latinoamericana, ecuatoriana, en la actualidad.

Actividad 1. Conociendo a las civilizaciones precolombinas



Destrezas a desarrollar

Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

Materiales

Computador

Infocus



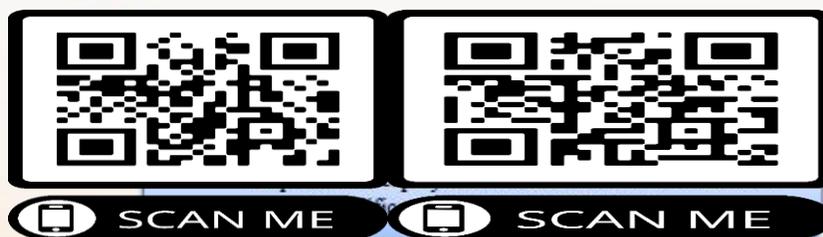
Diapositivas

Organizador gráfico

Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: A través de diapositivas indicar cuales son las tres culturas precolombinas de mayor relevancia en América (incas, mayas, aztecas).
2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, acerca de las tres culturas de mayor relevancia en América (incas, mayas, aztecas) y preparar presentación en organizador gráfico.
3. Actividad participativa: Presentación de la consulta al salón con el uso de un organizador gráfico y diapositivas o cualquier herramienta digital.
4. Actividad docente: con ayuda de TIC, indicar los lugares geográficos en donde se ubicaron las tres civilizaciones (incas, mayas y aztecas).
5. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar los lugares geográficos en los que se vivían las civilizaciones incas, mayas y aztecas.



Tiempo de duración de la actividad

Actividad dirigida de aprendizaje: 3 horas pedagógicas (120 minutos)

Actividad autónoma: 2 horas pedagógicas (80 minutos)



Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural			



Actividad 2. Características de construcción



Destrezas a desarrollar

Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural

Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas

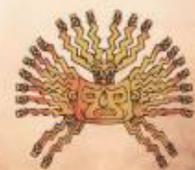
Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas

Materiales

Computador

Infocus

Diapositivas

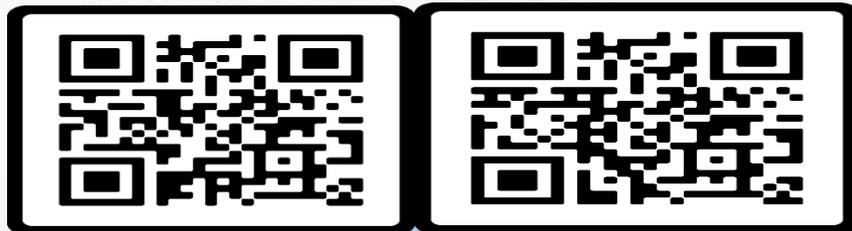


Organizador gráfico

Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: A través de diapositivas indicar cuales son las construcciones precolombinas de las civilizaciones incas, mayas, aztecas y sus características.
2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, cual es la construcción más significativa de las culturas incas, mayas, aztecas.
3. Actividad autónoma estudiante: realizar una maqueta de las construcciones más significativas de las culturas incas, mayas, aztecas.
4. Actividad participativa: exposición de las maquetas realizadas
5. Actividad docente de refuerzo: Con ayuda de las TIC, preparar un video con las construcciones precolombinas más significativas, con sus características
6. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar las construcciones precolombinas más significativas



Tiempo de duración de la actividad

Actividad dirigida de aprendizaje: 2 horas pedagógicas (80 minutos)

Actividad autónoma: 5 horas pedagógicas (200 minutos)



Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural			
Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas			
Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas			



Bloque 2. Características

Objetivo

Identificar las primeras y originarias manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad latinoamericana, ecuatoriana, en la actualidad.

Actividad 1. Política



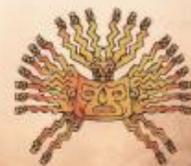
Destrezas a desarrollar

Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborigen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad

Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores de los Andes, en función de la equidad y la justicia social

Materiales

Computador



Infocus

Diapositivas

Organizador gráfico

Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: con la ayuda de las TIC, indicar a los estudiantes la división política del pueblo inca.
2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, la división política de los pueblos mayas y aztecas; y realizar un organizador gráfico.
3. Actividad participativa: Presentación de la consulta al salón con el uso de un organizador gráfico sea digital o manual.
4. Actividad docente y estudiante: identificar cosas en común entre la organización política de los pueblos mayas, aztecas e incas.
5. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar y ubicar correctamente la división política de cada cultura precolombina.

Link



Tiempo de duración de la actividad

Actividad dirigida de aprendizaje: 2 horas pedagógicas (80 minutos)

Actividad autónoma: 3 horas pedagógicas (120 minutos)



Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborigen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad			
Sintetizar los principios de organización e intercambio social (reciprocidad y redistribución) de los pobladores de los Andes, en función de la equidad y la justicia social			



Actividad 2. Agricultura



Destrezas a desarrollar

Comprender la diversidad productiva en el archipiélago de pisos ecológicos» en relación con el respeto a los ciclos vitales de la naturaleza.

Materiales

Computador
Infocus
Diapositivas
Organizador gráfico
Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: con la ayuda de TIC, indicar cuál es el tipo de agricultura que llevaban los aztecas.



2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, el tipo de agricultura de los incas y mayas.
3. Actividad participativa: Presentación de la consulta al salón con el uso de un organizador gráfico sea digital o manual.
4. Actividad docente y estudiante: identificar cosas en común entre la agricultura de los pueblos mayas, aztecas e incas.
5. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar y ubicar correctamente la agricultura de acuerdo con la civilización.



Tiempo de duración de la actividad

Actividad dirigida de aprendizaje: 2 horas pedagógicas (80 minutos)

Actividad autónoma: 3 horas pedagógicas (120 minutos)

Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Comprender la diversidad productiva en el archipiélago de pisos ecológicos» en relación con el respeto a los ciclos vitales de la naturaleza			



Bloque 3. Costumbres

Objetivo

Identificar las primeras y originarias manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad latinoamericana, ecuatoriana, en la actualidad.

Actividad 1. Costumbres



Destrezas a desarrollar

Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

Materiales

- Computador
- Infocus
- Diapositivas
- Organizador gráfico



Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: con la ayuda de las TIC, indicar a los estudiantes las principales costumbres del pueblo maya.
2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, las costumbres de los pueblos incas y aztecas; y realizar un organizador gráfico o video con imágenes.
3. Actividad participativa: Presentación de la consulta al salón con el uso de un organizador gráfico o video.
4. Actividad docente y estudiante: identificar cosas en común entre las costumbres de los pueblos mayas, aztecas e incas.
5. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar las características de cada cultura precolombina.



Tiempo de duración de la actividad

Actividad dirigida de aprendizaje: 2 horas pedagógicas (80 minutos)

Actividad autónoma: 3 horas pedagógicas (120 minutos)



Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural			



Bloque 4. Aportes

Objetivo

Estimar los principales aportes culturales de las diversas culturas y civilizaciones, no solo occidentales, en la construcción de la historia universal y que, a la postre, recibimos los latinoamericanos de Europa, de África y de Asia, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente.

Actividad 1. Aportes

Aportes de las culturas precolombinas

Las culturas precolombinas fueron las que habitaron en el continente americano hasta que tuvo lugar la invasión europea con la llegada de Cristóbal Colón el 12 de octubre de 1492, y en esta línea de tiempo se expone a las culturas: Mayas, Incas y Aztecas.

Siglo XX a. C.

Las Mayas fueron una de las civilizaciones más importantes.

APORTES PRINCIPALES DE LOS MAYAS

- Descubrimiento del número 0
- Comida: Platos tan populares como las tortillas de maíz, chile y el guacamole son otro legado que nos han dejado los mayas.

Siglo XV d. C.

Los aztecas son quienes introdujeron los libros-códice, que son un ejemplo de ingeniería y arte.

Destrezas a desarrollar

Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

Materiales

Computador

Infocus

Diapositivas

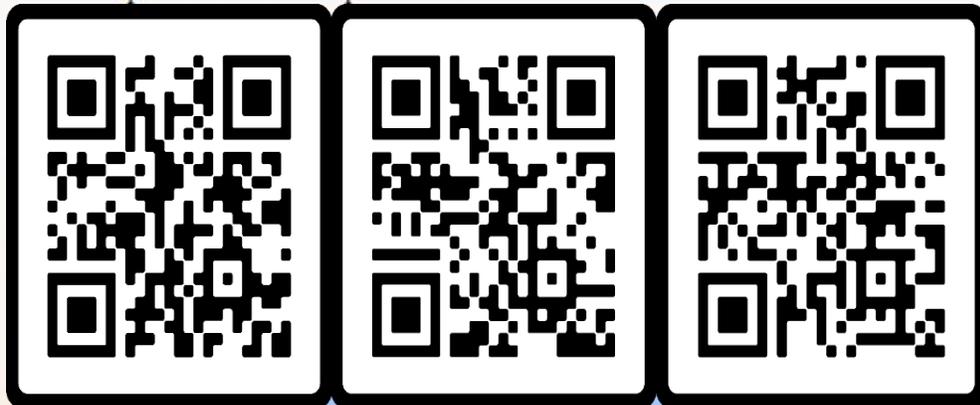


Organizador gráfico

Actividad de escape room

Desarrollo

1. Actividad docente: con la ayuda de las TIC, indicar a los estudiantes los aportes del pueblo inca.
2. Actividad autónoma estudiante: Indagar por internet, los aportes de los pueblos mayas y aztecas; y realizar un organizador gráfico o video con imágenes.
3. Actividad participativa: Presentación de la consulta al salón con el uso de un organizador gráfico o video.
4. Actividad docente y estudiante: identificar cosas en común entre los aportes de los pueblos mayas, aztecas e incas.
5. Actividad estudiante: resolución de actividad realizada en educaplay; identificar los aportes de cada cultura precolombina.



Actividad dirigida de aprendizaje: 2 horas pedagógicas (80 minutos)

Actividad autónoma: 3 horas pedagógicas (120 minutos)



Evaluación

Destreza a evaluar	No adquirida	Próximo a alcanzar	Adquirida
Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural			



Anexo 2. Instrumento de evaluación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA

Encuesta Aplicada a Estudiante de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa

“Carlos María de la Condamine”

Objetivo: Recopilar datos de los ítems aplicados a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos María de la Condamine”, los mismos que servirán para identificar el desarrollo de las competencias digitales y percepción de la gamificación de los estudiantes, datos que sirvieron para plantear conclusiones

Bloque 1: Competencias digitales

Competencia: comunicación

1. Interacción a través de: WhatsApp, Telegram, Messenger, Skype, y redes sociales

Si

No

2. Comparte información por correo electrónico

Si

No

3. Participa en redes sociales: Facebook, Twitter, Snapchap, LinkedIn e Instagram.

Si

No

4. Comportamiento: Interacción respetuosa con otras personas en Internet

Si

No

5. Gestión: Identidad virtual y reputación por los contenidos que imparte en internet

Si

No

Competencia: solución de problemas

6. Identifica problemas al usar dispositivos digitales

Si

No

7. Resuelve adecuadamente los problemas que pueden surgir cuando los dispositivos no funcionan correctamente

Si

No

8. Criterios de elección de tecnologías: evalúa y elige de manera adecuada una herramienta, dispositivo o servicio para realizar las tareas

Si

No

Tomado de Murillo, M. et al. (2020)

Bloque 2: Gamificación

9. ¿Entiende el concepto de Escape Room?

No

Talvez

Si

10. ¿Los juegos le han beneficiado a asimilar los conocimientos de historia?

No

Talvez

Si

11. ¿La técnica del Escape Room, ha presentado una nueva manera dinámica de aprender historia?

No

Talvez

Si

Anexo 2. Validación del instrumento

3. DATOS VALIDADOR
Nombre: RODOLFO ALQUIAR IVARZ CABBO
Grado Universitario: CUARTO NIVEL MASTER
Especialidad: GERENCIA DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y SOCIALES
Cargo o función que desempeña: INSPECTOR GENERAL - JEFE DE TALENTO HUMANO

4. ESCALA DE VALORACIÓN

ASPECTOS A VALORAR DE LOS INDICADORES	SI	NO
CONGRUENCIA	/	
AMPLITUD	/	
REDACCIÓN	/	
CLARIDAD Y PRECISIÓN	/	
PERTINENCIA	/	

OBSERVACIONES:

Firma del Validador: 

3. DATOS VALIDADOR

Nombre:

RICARDO JAVIER PARRA BEAÑÉS

Grado Universitario:

ING. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA

Especialidad:

"Psicología"

Cargo o función que desempeña:

Docente (P)

4. ESCALA DE VALORACIÓN

ASPECTOS A VALORAR DE LOS INDICADORES	SI	NO
CONGRUENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMPLITUD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REDACCIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CLARIDAD Y PRECISIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES:

Firma del Validador: *[Firma manuscrita]*