



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**ESCAPE ROOM APLICADO EN LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO  
CULTURAL TANGIBLE DEL ECUADOR**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de magister en educación con mención pedagogía en entornos digitales.

**Autor**

Aguirre Morales Luis Enrique

**Tutor(a)**

Ing. Hugo Arias Flores, MBA.

QUITO – ECUADOR  
2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Aguirre Morales Luis Enrique, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “Escape Room aplicado en la enseñanza del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador en estudiantes de sexto año de educación general básica”, como requisito para optar al grado de Magister en educación mención pedagogía en entornos digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los diecisiete días del mes de mayo de 2024, firmo conforme:

Autor: Aguirre Morales Luis Enrique

Firma: ...  .....

Número de Cédula: 1715768105

Dirección: Quito, Cotacollao, Lizardo Ruiz Oe4-665 y Marcelino Navarrete.

Correo Electrónico: luigy0784@gmail.com

Teléfono: 0999665334

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESCAPE ROOM APLICADO EN LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE DEL ECUADOR” presentado por Aguirre Morales Luis Enrique, para optar por el Título de Magister en Educación con mención pedagogía en entornos digitales.

### **CERTIFICO**

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

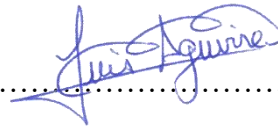
Quito, 23 de abril de 2024.

.....  
Ing. Hugo Arias Flores, MBA

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación con mención pedagogía en entornos digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 17 de mayo de 2024



Aguirre Morales Luis Enrique  
CC. 1715768105

## **APROBACIÓN DE LECTORES**

El Trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ESCAPE ROOM APLICADO EN LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE DEL ECUADOR, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención pedagogía en entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Titulación.

Quito, 17 de mayo del 2024

.....  
Msc. Luis Hernán Inga Loja  
PRESIDENTE DE TRIBUNAL

.....  
Msc. Diana Raquel Peñuela Jara  
VOCAL DE TRIBUNAL

.....  
MBA, Hugo Arias Flores  
VOCAL DE TRIBUNAL

## **DEDICATORIA**

Dedico mi investigación con profundo afecto a mi padre, Ángel Segundo Morales Ponce, así como a mi esposa e hijos y hermana los cuales han sido un constante respaldo y fuente de motivación en mi camino hacia la consecución de metas profesionales. A pesar de los momentos difíciles, siempre he recibido su comprensión, cariño y apoyo incondicional. Agradezco a quienes me alentaron con palabras de ánimo, impulsándome a perseverar y alcanzar mis sueños. También expreso mi gratitud a los educadores que, semana tras semana, compartieron sus conocimientos y dejaron una huella duradera en mi bagaje académico.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, expreso mi gratitud a la divinidad por la vida de mi padre, esposa e hijos y de mi hermana, así como de todas las personas cercanas a mi corazón. También agradezco a la providencia por brindarme la maravillosa oportunidad diaria de compartir mi vida con aquellos a quienes más amo, creando así un entorno de felicidad a su alrededor. Reconozco y agradezco a mi orientador académico por su invaluable contribución a esta investigación, guiándome hacia el éxito, y doy las gracias a todos quienes respaldaron y creyeron en el progreso de este proyecto.

Expreso mi sincero agradecimiento a mi esposa e hijos, quienes han sido los principales impulsores de mis aspiraciones. Aprecio su confianza constante y creciente en mí cada día. También doy las gracias a mi esposa por acompañarme en las noches de estudio; aunque el camino no siempre fue sencillo, su amor, amabilidad y apoyo incondicional han sido fundamentales para alcanzar este logro en mi carrera profesional.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y Actualidad .....	1
Justificación .....	3
Planteamiento del Problema .....	5
Análisis Crítico.....	6
Formulación del Problema.....	8
Objetivo General .....	8
Objetivos Específicos .....	8
CAPÍTULO I .....	9
MARCO TEÓRICO .....	9
Antecedentes de la Investigación .....	9
Conceptualización de la Variable Independiente .....	11

Escape Room.....	11
Origen.....	11
Importancia.....	12
Componentes.....	12
Mecánica.....	13
Escape Room Virtual.....	13
Temática.....	13
Narrativa.....	14
Elementos de un Escape Room.....	14
Estrategias.....	15
Gamificación.....	15
Importancia de la Gamificación.....	16
Resolución de Problemas.....	17
Trabajo Colaborativo.....	17
Creatividad.....	18
Construcción de Relaciones.....	19
Currículo.....	19
Características del Currículo Nacional.....	19
Elementos del Currículo.....	19
Conocimiento.....	25
Contenidos.....	25
Conceptualización de la Variable Independiente.....	26
Enseñanza.....	26
Educación Cultural y Artística.....	26
Patrimonio Cultural.....	27
Metodología.....	29
Estrategia Educativa.....	29

Estrategias de Enseñanza.....	29
Estrategias Didácticas .....	29
Estrategias Magistrales .....	30
Estrategias Grupales .....	30
Estrategias Individuales .....	31
Técnicas de Aprendizaje .....	31
Técnicas Didácticas .....	32
Técnicas Audiovisuales.....	32
Técnicas Escritas .....	32
Técnicas Verbales.....	33
Contenidos Curriculares.....	33
Teoría .....	34
Evaluación .....	34
Evaluación Diagnóstica .....	34
Evaluación Sumativa .....	34
Evaluación Formativa.....	34
Tecnología .....	35
Recursos Tecnológicos .....	35
Técnicas.....	36
Ambientes de Aprendizaje.....	36
Aula de Clase.....	37
Actividades.....	37
CAPÍTULO II .....	39
METODOLOGÍA .....	39
Paradigma y Tipo de Investigación .....	39
Procedimiento para la Búsqueda y Procesamiento de los Datos .....	40
Población.....	40

Procedimiento de Obtención de la Información .....	44
Procedimiento para examinar y dar sentido a los resultados .....	44
Validez y Confiabilidad .....	44
Análisis e Interpretación de Resultados de las Encuestas realizadas a los Docentes .....	45
CAPÍTULO III .....	68
PRODUCTO .....	68
Título: .....	68
Información Relevante: .....	68
Definición del Tipo de Producto .....	69
Antecedentes .....	69
Justificación .....	70
Objetivos de la Propuesta .....	70
Objetivo General .....	70
Objetivos Específicos .....	71
Metodología .....	71
Fase de Análisis: .....	71
Estructura de la Propuesta .....	71
Planificación .....	72
Fase de Diseño: .....	80
Contexto General .....	80
La Narrativa .....	81
Mapa de Recorrido .....	81
El Desarrollo de los Desafíos .....	82
Reto 1 .....	82
Reto 2 .....	84
Reto 3 .....	85
Reto 4 .....	86

Reto 5 .....	87
Sueño Final.....	87
Fase Desarrollo: .....	88
Fase Implementación:.....	90
Fase Evaluación:.....	90
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	92
Conclusiones .....	92
Recomendaciones.....	93
Bibliografía .....	94
ANEXOS .....	101
Anexo 1 .....	101
Anexo 2 .....	102
Anexo 3 .....	106
Anexo 4 .....	114

## ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro N°1. Elementos del Currículo.....	20
Cuadro N°2. Objetivos del área de Educación Cultural y Artística .....	22
Cuadro N°3. Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Cultural y Artística para sexto EGB.....	22
Cuadro N°4. Estrategias Magistrales.....	30
Cuadro N°5. Estrategias Individuales .....	31
Cuadro N°6. Técnicas Audiovisuales.....	32
Cuadro N°7. Población de Docentes .....	41
Cuadro N°8. Operacionalización de la Variable Independiente: Escape Rooms..	42
Cuadro N°9. Operacionalización de la Variable Dependiente: Enseñanza.....	43
Cuadro N°10. Escala de validación del instrumento de recolección de datos.....	45
Cuadro N°11. Información relevante de la institución educativa.....	68
Cuadro N°12. Plan de Unidad Didáctica.....	73
Cuadro N°13. Recursos empleados para el Escape Room .....	89

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Árbol de Problemas .....	6
Gráfico N°2. Temáticas de Escape Room .....	14
Gráfico N°3. Elementos de un Escape Room.....	15
Gráfico N°4. Ventajas del Trabajo Colaborativo .....	17
Gráfico N°5. Estrategias Grupales .....	31
Gráfico N°6. Técnicas Escritas .....	33
Gráfico N°7. Recursos Tecnológicos .....	35
Gráfico N°8. Pantalla principal del Escape Room .....	80
Gráfico N°9. Pantalla de la Narrativa del Escape Room.....	81
Gráfico N°10. Mapa del Recorrido del Escape Room .....	82
Gráfico N°11. Reto N°1 Plataforma Genially .....	83
Gráfico N°12. Clave del Reto N°1 .....	83
Gráfico N°13. Reto N°2 Plataforma Wordwall .....	84
Gráfico N°14. Clave del Reto N°2 .....	84
Gráfico N°15. Reto N°3 Plataforma Wordwall .....	85
Gráfico N°16. Clave del Reto N°3 .....	85
Gráfico N°17. Reto N°4 Plataforma Wordwall .....	86
Gráfico N°18. Clave del Reto N°4 .....	86
Gráfico N°19. Reto N°5 Plataforma Edpuzzle .....	87
Gráfico N°20. Reto Final – Introducción de códigos.....	87
Gráfico N°21. El Despertar de los niños .....	88

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta.....	45
Figura 2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta.....	46
Figura 3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.....	47
Figura 4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta.....	48
Figura 5. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.....	49
Figura 6. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.....	50
Figura 7. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta.....	51
Figura 8. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta.....	52
Figura 9. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.....	53
Figura 10. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta.....	54
Figura 11. Resultados de la pregunta 11 de la encuesta.....	55
Figura 12. Resultados de la pregunta 12 de la encuesta.....	56
Figura 13. Resultados de la pregunta 13 de la encuesta.....	57
Figura 14. Resultados de la pregunta 14 de la encuesta.....	58
Figura 15. Resultados de la pregunta 15 de la encuesta.....	59
Figura 16. Resultados de la pregunta 16 de la encuesta.....	60
Figura 17. Resultados de la pregunta 17 de la encuesta.....	61
Figura 18. Resultados de la pregunta 18 de la encuesta.....	62
Figura 19. Resultados de la pregunta 19 de la encuesta.....	63
Figura 20. Resultados de la pregunta 20 de la encuesta.....	64
Figura 21. Resultados de la pregunta 21 de la encuesta.....	65
Figura 22. Resultados de la pregunta 22 de la encuesta.....	66

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS**  
**DIGITALES**

**TEMA: ESCAPE ROOM APLICADO EN LA ENSEÑANZA DEL**  
**PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE DEL ECUADOR**

**AUTOR:** Aguirre Morales Luis Enrique.

**TUTOR:** Ing. Arias Flores Hugo Patricio MBA.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación aborda el tema de "Escape Room aplicado en la enseñanza del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador", con el propósito de motivar a los docentes a incorporar herramientas tecnológicas digitales en sus métodos de enseñanza. Esto se debe a que muchos docentes aún siguen adoptando enfoques pedagógicos convencionales y tradicionales que se centran en la transmisión de conocimientos o información, en lugar de facilitar un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz, debido a la falta de conocimiento sobre la existencia de herramientas digitales que respaldan el uso de tecnología. El objetivo principal es analizar la aplicación de escape rooms, como estrategia pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural tangible en estudiantes de 6to EGB, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza. La metodología empleada adopta un enfoque cuantitativo ya que utiliza una encuesta mediante un cuestionario de 22 preguntas en escala de Likert para evaluar las percepciones de los docentes. El diseño de la investigación es descriptivo. Los resultados obtenidos después de la implementación y difusión del escape room revelaron evaluaciones positivas. En consecuencia, se puede concluir que se experimentará una mejora significativa en la dinámica del proceso de enseñanza, gracias a los esfuerzos de los docentes, destacando el entusiasmo y la motivación que los estudiantes muestran hacia el uso e implementación de estas metodologías novedosas e interactivas como el escape room.

**DESCRIPTORES:** Enseñanza, Escape Room, Gamificación, Patrimonio Cultural

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MASTER'S DEGREE IN EDUCATION WITH MAJOR IN DIGITAL**  
**ENVIRONMENTS**

**TEMA: ESCAPE ROOM APPLIED IN THE TEACHING OF TANGIBLE**  
**CULTURAL HERITAGE IN ECUADOR**

**AUTHOR:** Aguirre Morales Luis Enrique.

**TUTOR:** Ing. Arias Flores Hugo Patricio MBA.

**ABSTRACT**

The current research addresses the topic "Escape Room applied in the teaching of the Tangible Cultural Heritage of Ecuador," to motivate teachers to incorporate digital technological tools into their teaching methods. This is because many teachers still adopt conventional pedagogical approaches that focus on knowledge or information transmission rather than facilitating a more effective teaching-learning process due to a lack of knowledge about the existence of digital tools that support the use of technology.

The main aim is to analyze the implementation of escape rooms as a pedagogical strategy in teaching tangible cultural heritage to 6th-grade students, aiming to enhance the teaching process. The methodology adopts a quantitative approach, utilizing a survey with a 22-question Likert scale questionnaire to assess the perceptions of the teachers. The research design is descriptive. The results obtained after implementing and disseminating the Escape Room revealed positive evaluations. As a result, it concluded that there will be a significant improvement in the dynamics of the teaching process, thanks to the efforts of the teachers, highlighting the enthusiasm and motivation that students show towards the use and implementation of these innovative and interactive methodologies like the Escape Room.

**KEYWORDS:** Cultural Heritage, Escape Room, gamification



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y Actualidad**

El presente trabajo corresponde a la línea de investigación Docencia en Entornos Digitales el cual es relativo a la Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales (Indoamérica, 2020). En base a la línea de investigación, en la actualidad la educación se enfrenta a numerosos desafíos para captar la atención y el interés de los estudiantes. La enseñanza tradicional basada en clases teóricas y evaluaciones ya no es suficiente para motivar a los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. Es por ello, que surgen constantemente nuevas metodologías y estrategias pedagógicas, y una de las más innovadoras y efectivas es el uso de escape room en el ámbito educativo.

La educación cultural y artística es un componente fundamental en la formación integral de los estudiantes. A través de ella, se busca promover el desarrollo de la sensibilidad estética, el conocimiento y la apreciación de las diversas expresiones culturales y artísticas presentes en la sociedad. Por medio de esta investigación se plantea aplicar el escape room como una estrategia pedagógica para la enseñanza del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador, en estudiantes de sexto EGB.

El Escape Room educativo permite a los estudiantes vivir una experiencia de juego y aprendizaje más participativo y dinámico, en el cual se debe resolver algunas actividades o problemas de diferente índole, dentro de un entorno con varias temáticas ya sea físico o virtual para lograr un objetivo. Esta dinámica de juego permite desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, cuyas habilidades y destrezas son fundamentales en el proceso de aprendizaje. Además, el escape room aplicado a la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador, ofrece una forma de aprendizaje más novedosa y dinámica de explorar y comprender la riqueza histórica y cultural del país.

Los escapes room, generan en los estudiantes varias sensaciones y emociones pues el tener el factor del tiempo en contra permite que se concentren en

resolver un problema permitiendo la toma de decisiones más asertivas, además de fomentar su creatividad y compromiso.

La educación y la tecnología, son dos campos que están cada vez más entrelazados en la sociedad actual; por ende la aplicación de los escape room está amparado en el artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador 2008, en la cual se establece que es responsabilidad del Estado el velar y fortalecer la educación, brindando una educación de calidad, gratuita y accesible a todos los ciudadanos, facilitar la infraestructura, el equipamiento y la tecnología necesaria a las instituciones educativas para cumplir con su objetivo (Asamblea nacional, 2013).

Además, el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Investigación y Saberes Ancestrales, tiene como objetivo el crear tecnologías e innovaciones que permitan mejorar la calidad de vida de las personas y la producción nacional (Aragundi, 2019).

Por tal motivo, el rol del docente ha evolucionado y ha dejado de ser una fuente teórica de conocimiento, muy por el contrario la tecnología le ha obligado a estar a la vanguardia y convertirse en un docente innovador preparado para el uso de las nuevas herramientas tecnológicas y conjugar la tecnología y pedagogía, a fin de incluirlas en el aula, propiciando un trabajo colaborativo y dinámico para obtener estudiantes con pensamiento analítico, crítico, reflexivo y autónomos (Scoggin, Wills, & Zambrano, 2012)

En concordancia, con lo antes descrito sobre la fundamentación legal los escape room, son una metodología educativa efectiva y atractiva, que fomenta el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y el trabajo participativo. Al proporcionar a los estudiantes una experiencia distinta y desafiante, esta herramienta pedagógica puede generar un mayor interés y motivación por el aprendizaje, así como desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Pues en lugar de recibir información de manera pasiva, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, enfrentándose a desafíos intelectuales y emocionales que deben superar en equipo o solitario.

El escape room y la educación artística, pueden ser una combinación poderosa para promover el aprendizaje y la apreciación de las artes visuales, la música, el teatro, entre otras disciplinas creativas. Al aplicar el concepto del escape room en el contexto de la educación artística, los estudiantes tienen la oportunidad de sumergirse en un entorno temático relacionado con el arte y participar activamente en experiencias artísticas interactivas.

Es importante mencionar, que la implementación del Escape Room en la educación artística, requiere una cuidadosa planificación y diseño. Los docentes deben establecer objetivos claros de aprendizaje y adaptar los desafíos y actividades a los contenidos curriculares y al nivel de los estudiantes. Además, se debe asegurar que el Escape Room proporcione una experiencia equilibrada que combine el desafío intelectual con la diversión y la experiencia artística.

### **Justificación**

De acuerdo al contexto mundial sobre la aplicación del Escape Room en educación, se puede mencionar un estudio realizado en España en la Universidad de Alicante; en el cual se manifiesta que al contrario de la enseñanza tradicional la cual los estudiantes la perciben como aburrida y monótona, al aplicar el escape room, ellos pasan a ser los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje y los docentes son guías en este proceso. A pesar de que en las universidades son pocas las ocasiones en que aplican este tipo de estrategias, los futuros maestros mostraron especial interés ya que se puede lograr alcanzar aprendizajes significativos a través de juegos, acertijos y retos motivadores (Pérez, Gilabert, & Lledó, 2019).

En cuanto al contexto latinoamericano se puede enunciar que, el análisis de la experiencia realizada en la Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile; en la cual los estudiantes mostraron diferentes emociones como nerviosismo, ansiedad, miedo, frustración, alegría, empatía, placer; las cuales supieron manejar adecuadamente en el transcurso del juego; además expresaron valores como el compañerismo, trabajo en equipo, más comunicativos y mayor desarrollo social (Sierra & Fernández, 2019).

A nivel del Ecuador, se puede citar el estudio realizado en la ciudad de Cuenca, en la Universidad Católica, en el cual se evidencia que los estudiantes deducen como utilizar estrategias nuevas de gamificación como el escape room; mostrando deseo de trabajar con diferentes elementos, nuevos ambientes virtuales, interés en resolver retos o acertijos que contengan problemas matemáticos. Por tal motivo, se plantea la implementación del escape room como una estrategia de aprendizaje a través de juegos de ingenio (Tapay & Ávila, 2022).

En cuanto a nivel local se puede observar que en la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, los docentes no aplican estrategias metodológicas innovadoras a través de herramientas digitales, ya sea por desconocimiento o desinterés por implementar procesos de innovación educativa, así pues la gamificación, o los escape rooms son temas poco conocidos, la falta de aplicación de estas estrategias generan en los estudiantes un desinterés por aprender cualquier disciplina, viéndose afectada la asignatura de Educación Cultural y Artística y por ende los temas referentes al Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador.

La estrategia del escape room combinado con la asignatura de Educación Cultural y Artística, puede ofrecer una forma innovadora y atractiva de fomentar el aprendizaje activo y la apreciación de las diferentes disciplinas artísticas. Al combinar la emoción y la interactividad de un escape room con los elementos artísticos, los estudiantes pueden desarrollar una conexión más profunda con los temas y el conocimiento impartido logrando potenciar su creatividad y habilidades sociales.

El escape room, mediante la educación artística y aplicado en la enseñanza del patrimonio cultural tangible de Ecuador representa una innovadora y emocionante alternativa pedagógica. Mediante su implementación, se puede lograr una mayor participación de los estudiantes, estimular su curiosidad, promover el trabajo en equipo, desarrollar habilidades motrices, cognitivas y emocionales, y fomentar la valoración y preservación del patrimonio cultural tangible del país.

### **Planteamiento del Problema**

El planteamiento del problema, se lo realizó utilizando los elementos básicos del árbol de problemas. En la investigación el problema central es el desinterés por conocer el Patrimonio Cultural Tangible. La variable independiente (principal causa) es el deficiente conocimiento en escape rooms, mientras que la variable dependiente es la deficiente enseñanza del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador, como se presenta en la gráfica 1.

### Análisis Crítico

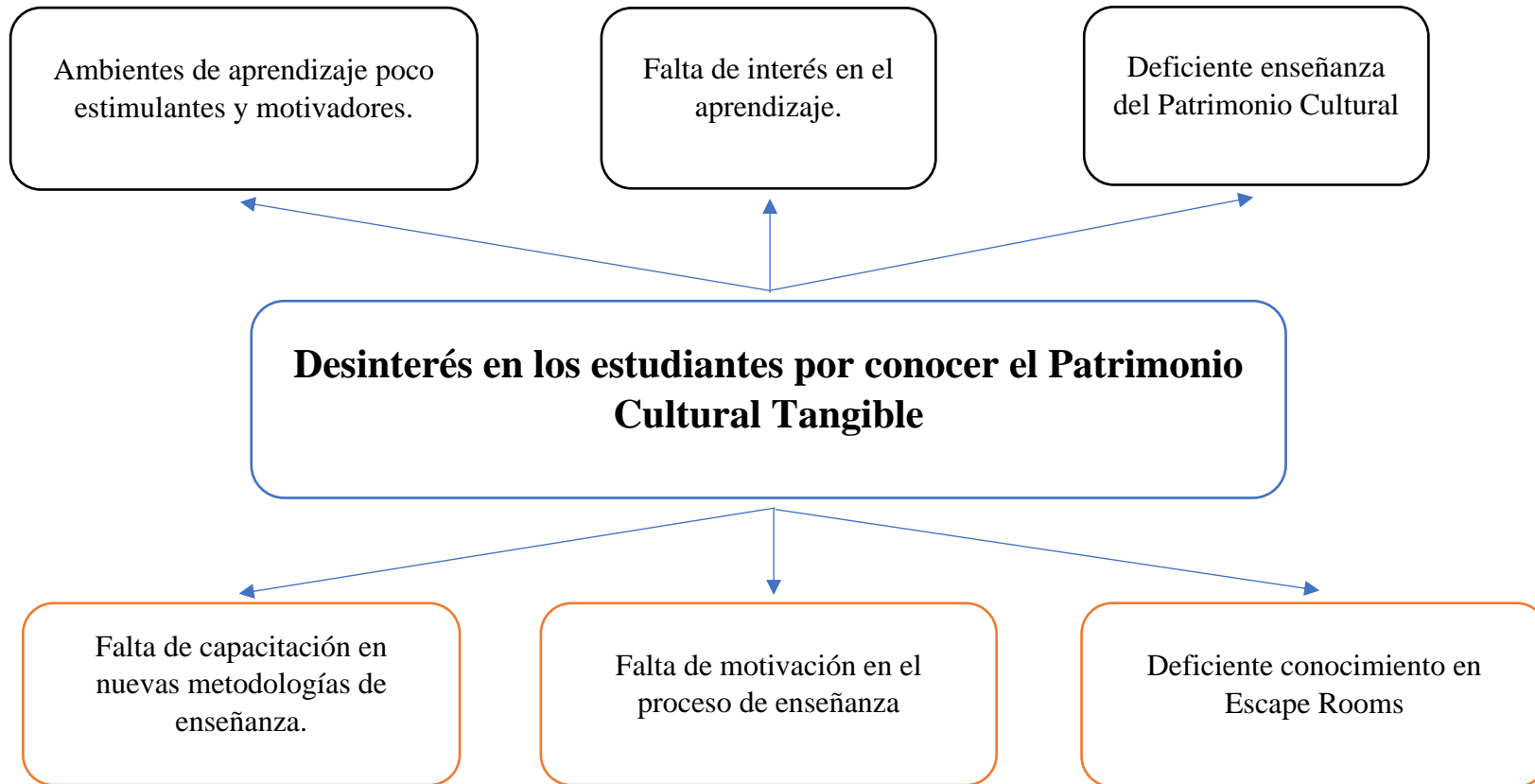


Gráfico N°1. Árbol de Problemas  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

De acuerdo al árbol de problemas se presentan las principales causas y efectos sobre el desinterés por conocer el Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador, en la Unidad Educativa “Benjamín Carrión Mora”. La asignatura de Educación Cultural y Artística, es un elemento primordial en la formación cognitiva y lúdica de los estudiantes. Es por ello que se debe implementar nuevas estrategias que permitan que los estudiantes aprenden y comprendan la importancia del Patrimonio Cultural Tangible.

La falta de capacitación en nuevas metodologías de enseñanza ha permitido, que se sigan empleando ambientes conservadores de aprendizaje poco estimulantes y motivadores en los cuales los estudiantes no desarrollan las destrezas necesarias para que su aprendizaje sea significativo; es por ello que el no aplicar estrategias educativas innovadoras en el proceso de enseñanza, ha favorecido para que los docentes sigan impartiendo clases de forma tradicionalista con el uso predominante de métodos didácticos pasivos, por ello es importante mencionar que las herramientas tecnológicas y el uso de las tics son un gran soporte didáctico, para que los estudiantes se sientan motivados al momento de aprender y puedan desarrollar sus destrezas y lograr los conocimientos deseados.

La falta de motivación de los docentes, en el proceso de enseñanza ha ocasionado que los estudiantes pierdan el interés en el aprendizaje de nuevas temáticas o contenidos de la asignatura, obteniendo como resultado que las clases sean monótonas y rutinarias, cumpliendo únicamente con lo planificado.

El deficiente conocimiento en metodologías innovadoras como: aula invertida, aprendizaje basado en juegos, gamificación, escape rooms, entre otros, ha permitido que los estudiantes no se involucren de forma directa en el proceso de aprendizaje, no asimilen de forma más clara los contenidos y no sean partícipes en el desarrollo de más conocimientos, por lo tanto es necesario que los docentes apliquen estrategias pedagógicas innovadoras en el aula, generando en los estudiantes necesidad y curiosidad por aprender algo más. Por lo tanto, el escape room es una estrategia didáctica que permitirá que los estudiantes superen esa

deficiente enseñanza sobre el Patrimonio Cultural que se ha mantenido hasta el momento.

### **Formulación del Problema**

¿De qué manera los Escape Rooms contribuyen a la enseñanza del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador, en los estudiantes de 6to de EGB en la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”?

### **Interrogantes de la Investigación**

- ¿Cómo lograr docentes capacitados en nuevas metodologías de enseñanza?
- ¿Cómo mejorar la motivación en el proceso de enseñanza?
- ¿Qué hacer para que los Ambientes de aprendizaje sean más estimulantes y motivadores?
- ¿Qué causa la falta de interés en el aprendizaje?

### **Objetivo General**

Analizar la aplicación de escape rooms, como estrategia pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural tangible en estudiantes de 6to EGB en la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”.

### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las estrategias pedagógicas que se utilizan en la enseñanza del patrimonio cultural tangible en estudiantes de primaria.
- Adaptar el contenido curricular de la asignatura de Educación Artística, para la aplicación de los Escape Rooms.
- Proponer un escape room como estrategia didáctica para la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### **Antecedentes de la Investigación**

En la Universidad Politécnica de Valencia se realizó un estudio sobre un escape room multidisciplinar, en el cual intervinieron distintas áreas de conocimiento utilizando esta técnica como herramienta educativa. Este estudio evidenció que los estudiantes muestran gran aceptación a la aplicación de esta técnica, también se destaca que esta herramienta fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas, además que se refuerzan los conocimientos obtenidos mostrando motivación e interés en las diferentes asignaturas implicadas. El escape room es un tipo de recurso educativo que actualmente está siendo aplicado por varios docentes generando trabajo colaborativo y desarrollando habilidades sociales (Gutiérrez, y otros, 2019).

Se publicó un artículo sobre escape room en la revista Hekademo en el cual se aborda a esta técnica como una estrategia de aprendizaje cuyo diseño y contenido debe ser atractivo y lúdico para captar la atención de los estudiantes y aumentar la motivación, la responsabilidad y el compromiso en estos.

Las actividades o retos del escape room deben ser diseñadas por el docente con mucho cuidado y en base a las necesidades o características de los estudiantes a los que va dirigida la intervención.

La puesta en práctica permite a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades y competencias desarrollando su creatividad, imaginación, capacidad para resolver problemas y aprendiendo a trabajar en equipo, mostrando empatía y respeto por el trabajo de los demás (García I. , 2019).

En el artículo de la revista Reire Revista d'Innovació i Recerca en Educació se menciona que la percepción de los estudiantes al participar en una experiencia práctica basada en una propuesta de un escape room educativo es muy positiva

debido a ciertos factores que entre los que destacan el componente lúdico utilizado, la incorporación de diferentes actividades fuera de lo común de las que se realizan en clase y la utilización del diverso material empleado en la sesión de escape room. Además, es importante señalar que los docentes siempre deben considerar las necesidades, preferencias, ideologías y gustos de los estudiantes para desarrollar una propuesta de escape room que despierte la motivación, el interés, el trabajo autónomo y colaborativo, la interacción social y mejore su rendimiento académico (Martín & Batlle, 2021).

Las técnicas de gamificación como el escape room han ido cobrando mayor relevancia en el ámbito educativo como se manifiesta en el artículo de la revista *Campus Educación Revista digital docente*, pues se ha comprobado que el introducir el escape room como técnica de enseñanza mejora la parte cognitiva de los estudiantes. El escape room permite que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje ya que la narrativa de juego requiere el trabajo colaborativo y promueve la motivación entre ellos logrando aprendizajes más significativos entre los jugadores (Palomo, 2019).

En el artículo de la revista *Didacticae* se analiza la concepción de los futuros docentes de educación física y de tecnología sobre la experiencia de participar y diseñar respectivamente un escape room educativo.

Los futuros docentes valoran a esta experiencia como una herramienta didáctica muy favorable para la enseñanza y están de acuerdo en aplicar el escape room en sus especialidades y se muestran dispuestos a aprender nuevas metodologías innovadoras de enseñanza. Además, señalan que este tipo de metodologías y técnicas se deberían incluir formalmente en su proceso de formación docente en las universidades fomentando el aprendizaje activo, para que los futuros docentes integren este tipo de metodologías en su vida profesional (Secanell & Torres, 2021).

El escape room virtual aplicado en el ámbito educativo permite enseñar contenidos específicos de una forma entretenida fomentando el trabajo en equipo a través de una experiencia de aprendizaje divertida e interactiva, enfocado en la enseñanza del patrimonio cultural tangible permite educar a los estudiantes sobre la importancia de preservar y valorar el patrimonio cultural de nuestro país.

## **Conceptualización de la Variable Independiente**

### **Escape Room**

Se trata de un espacio cerrado, ya sea físico o virtual, en el cual un conjunto de individuos colabora para descifrar acertijos en un lapso de tiempo predefinido con el objetivo de lograr salir o escapar. Dentro del ámbito educativo, este concepto implica que un grupo de alumnos debe descubrir y resolver desafíos o acertijos planteados por el docente, ya sea en una o varias aulas, tanto físicas como virtuales, dentro de un periodo de tiempo determinado. Estas incógnitas deberán estar vinculadas con los contenidos o habilidades establecidos en el plan de estudios de la materia (Sempere, 2020).

Es un juego interactivo en el que un grupo de estudiantes ingresa en un escenario temático virtual, en que se les presenta una serie de acertijos, enigmas o misiones las cuales tienen que resolver dentro de un tiempo determinado. Los escapes room virtuales se ejecutan en entornos digitales lo que los hace más flexibles y accesibles permitiendo que se desarrollen las competencias, destrezas, habilidades, el trabajo cooperativo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la gestión emocional (Salvador, Escrig, Beltrán, & García, 2021).

El escape room virtual es una herramienta pedagógica la cual consiste en desarrollar un juego en el que los estudiantes deben resolver una serie de puzzles o acertijos dentro de un tiempo determinado. Para lograrlo deben emplear su pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajar en equipo.

Los escapes room enfocados en el ámbito educativo permiten abordar diferentes asignaturas como matemáticas, ciencias naturales, sociales, lengua y literatura, educación cultural y artística, entre otras, de forma divertida y desafiante.

### ***Origen***

Se origina en Japón, Takao Kato idea en el año 2008 el primer juego de aventura físico y mental llamado el real Escape Game, el cual consistía en resolver diferentes enigmas o puzzles entre un grupo de participantes. En pocos años su idea se extendió a los continentes de Asia, Oceanía y Europa, especialmente en España donde existen aproximadamente unas 350 empresas con juegos de escapismo.

En cuanto al contexto educativo se refiere, esta actividad es considerada como un sistema de juego dentro de la institución educativa y toma el nombre de habitaciones de escape educativas o educational escape rooms y se puede aplicar

diferentes metodologías como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos (ABJ), aprendizaje basado en problemas (ABProblemas), aprendizaje basado en retos (ABR), entre otros (Zarco, Machancoses, & Fernández, 2019).

### ***Importancia***

El escape room es una actividad de gamificación física o virtual, la cual motiva a los estudiantes a realizar actividades lúdicas donde ellos son los protagonistas del proceso de aprendizaje. Este tipo de estrategias lo están aplicando docentes en diferentes partes del mundo como instrumento de aprendizaje promoviendo el trabajo colaborativo, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, un aprendizaje creativo y atractivo siempre relacionado con los contenidos curriculares (Diago & Ventura, 2019).

El escape room virtual en los últimos años ha recibido una atención de varios docentes en todo el mundo ya que al aplicarlo como una herramienta pedagógica ha generado resultados efectivos en el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes. Además, se la considera como una forma diferente y divertida de aprender en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza (Salvador, Escrig, Beltrán, & García, 2021)

La estrategia del escape room está más asociado a la asignatura de educación física ya que es una actividad de ocio, pero actualmente se la puede aplicar en otras asignaturas como por ejemplo con educación cultural y artística ya que fomenta el trabajo en equipo y motiva a los estudiantes a aprender de forma más fácil y lúdica sobre el patrimonio tangible del Ecuador.

### ***Componentes***

Son varios elementos que los jugadores (estudiantes) deben descubrir como por ejemplo pistas, puzles, actividades extras, y objetos que los estudiantes deben descubrir, resolver y utilizar para avanzar ir superando las diferentes salas del juego. Estos componentes se fusionan para generar una experiencia interactiva en la que los estudiantes deben trabajar en equipo para cumplir con un objetivo específico dentro de un tiempo determinado. Los elementos narrativos y temáticos tienen que relacionarse con el contenido de aprendizaje y los objetivos educativos planteados (Christopoulos, Mystakidis, Cachafeiro, & Laakso, 2023).

### ***Mecánica***

La mecánica del juego se puede desarrollar utilizando medios analógicos o digitales o fusionando ambos. El arranque o inicio del juego es de suma importancia ya que tiene que captar el interés, establecer las reglas y atraer a los "jugadores". Se pueden emplear recursos como un vídeo breve, la lectura de un texto, la aparición de un personaje o la grabación de un mensaje de voz. Los métodos para plantear y colocar varios problemas o puzzles pueden variar mucho, por ejemplo: notas en hojas adhesivas, en papel, pantallas de computadora, mensajes de WhatsApp, correos electrónicos, símbolos, códigos QR, realidad virtual, entre otros (Brusi & Cornellá, 2020)

La mecánica del juego son las reglas y acciones que los estudiantes deben seguir y respetar durante el juego. Además, implica que los estudiantes deben resolver acertijos o puzzles para avanzar en las diferentes salas del juego y lograr el objetivo final. Los estudiantes deben aplicar sus conocimientos y habilidades para superar los desafíos planteados en el escape room (Mystakidis & Christopoulos, 2022)

### ***Escape Room Virtual***

Esta actividad de aprendizaje se basa en un juego de escape que solo se lo puede jugar en un entorno completamente virtual. Los estudiantes pueden pasar de una pantalla a otra resolviendo varios desafíos. Los acertijos pueden implicar localizar objetos desconocidos o proporcionar respuestas a una serie de preguntas, todo dentro de un tiempo determinado (School Break Project, 2020)

### ***Temática***

La temática en un escape room se refiere al tema o contexto en el que se desarrolla el juego. La elección de la temática es una parte fundamental ya que puede ir desde una habitación misteriosa hasta encontrarse en una nave espacial, por ello es importante seleccionar temas de actualidad como películas, videojuegos, libros, series de tv que sen exitosas, lo cual permita crear una experiencia inmersiva y emocionante para los jugadores (Pérez, Gilabert, & Lledó, 2019)

La temática es un elemento muy importante dentro del escape room. Las temáticas que se pueden emplear se presentan en la gráfica 2:

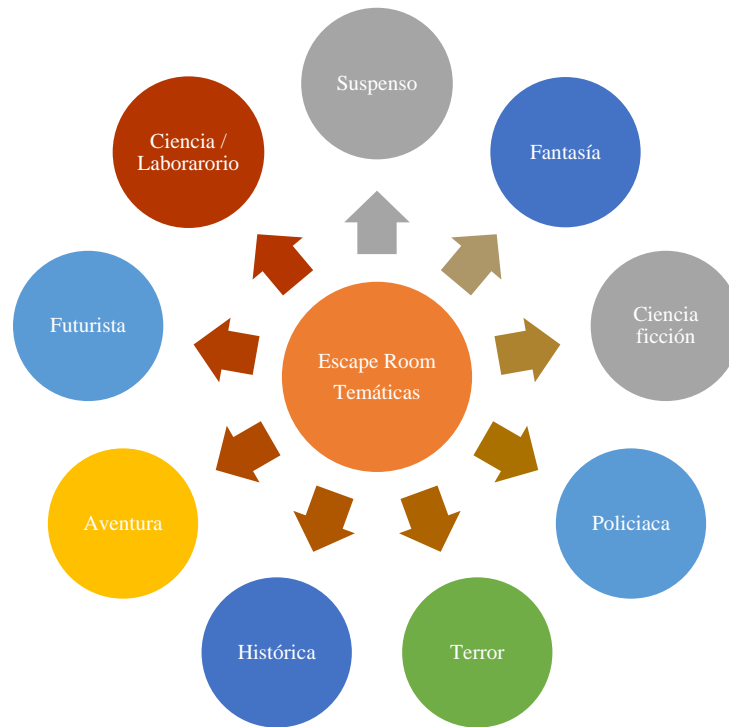


Gráfico N°2. Temáticas de Escape Room  
 Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
 Fuente: (Tajuelo & Pinto, 2021)

### ***Narrativa***

El emplear una buena narrativa en las salas de escape room contribuye a que los estudiantes o participantes logren entender la misión y objetivos propuestos, así como para generar inquietud e interés hacia el juego lo que permitirá aumentar la credibilidad y sensación de seguridad en la experiencia. Las narrativas más comunes están relacionadas con: atracos, prisiones, accidentes de laboratorio, escenas de crimen, desactivar explosivos, espionaje, personas desaparecidas, ayudar a crear una cura, operaciones militares, entre otros (Navarro & Pérez, 2022).

### ***Elementos de un Escape Room***

Según (Zarco, Machancoses, & Fernández, 2019) los elementos de un escape room se presentan en la gráfica 3:



Gráfico N°3. Elementos de un Escape Room  
 Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
 Fuente: (Zarco, Machancoses, & Fernández, 2019)

### ***Estrategias***

La educación actual debe incorporar nuevas estrategias innovadoras que faciliten un aprendizaje activo, participativo, secuencial y gradual entre el contenido y la práctica, así como el uso de estrategias metodológicas actuales como la gamificación con la estrategia escape room.

Las nuevas estrategias van acompañadas de estos mecanismos de mejora que promueven la inmersión de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndolos en protagonistas de su propio conocimiento logrando un aprendizaje significativo y efectivo (Palta, Sotaminga, & Mena, 2022).

Es por ello que es necesario aplicar este tipo de estrategias metodológicas virtuales como el escape room para poder llegar de una forma más dinámica y divertida con el conocimiento hacia los estudiantes y que el aprender no les resulte aburrido, de esta forma el aprender temas como el patrimonio cultural tangible del Ecuador les será más fácil, atractivo y dinámico ya que el encontrarse en una sala virtual con una temática patrimonial y tener que resolver ciertos puzzles o acertijos sobre lo aprendido en clase sobre el patrimonio cultural permitirá que retengan por más tiempo el conocimiento y aprecien el legado patrimonial y cultural que tiene nuestro país.

### **Gamificación**

Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones digitales con el objetivo de promover la motivación, concentración, confianza, el esfuerzo,

trabajo en equipo, pensamiento crítico entre otros valores positivos que se desarrollan mediante el juego. Es una nueva estrategia mediante la cual se motiva e influye en los estudiantes logrando estudiantes más comprometidos con su aprendizaje, logrando aprendizajes más significativos y docentes más eficientes que cumplen con sus objetivos de aprendizaje (Gaspar, Reyes, Gonzáles, & García, 2019).

La gamificación es una metodología de enseñanza-aprendizaje que utiliza elementos del juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación se puede aplicar en diferentes niveles y subniveles educativos ya que permite la utilización de herramientas digitales como las Tics, lo cual permite abarcar diferentes asignaturas y temas. Un ejemplo de gamificación educativa es la metodología escape room la cual promueve la creatividad, la imaginación y el pensamiento lógico (García I. , 2019)

### ***Importancia de la Gamificación***

Los docentes tienen la oportunidad de experimentar novedosas estrategias y recursos digitales para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al aplicar estrategias virtuales de gamificación, como un escape room o un breakout en el cual hay recompensas y desafíos se crea un ambiente de aprendizaje atractivo el cual motiva a los estudiantes a alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados. Además, la gamificación influye en la autoestima y el ánimo de los estudiantes al tener que superar niveles cada vez más complicados y cumplir las tareas con éxito (García & Zambrano, 2021)

El aplicar la gamificación como estrategia pedagógica genera resultados positivos en los estudiantes mejorando su motivación y concentración en el proceso de aprendizaje. Los docentes actualmente deben conocer y dominar este tipo de estrategias y herramientas digitales para aplicarlas en sus clases especialmente en la era de la tecnología (Dyer, 2021)

Al aplicar estrategias de gamificación con herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se despierta la motivación y el interés de los estudiantes por aprender lo cual logra mejorar significativamente el rendimiento académico y fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales.

## Resolución de Problemas

La estrategia del escape room al ser aplicada a nivel educativo desarrolla en los estudiantes la habilidad de resolver diferentes problemas, acertijos o puzzles de manera más asertiva y eficaz, tomando decisiones oportunas y gestionando el tiempo de manera óptima. A su vez se fortalece en los estudiantes el pensamiento crítico, valores como el respeto, la tolerancia, la empatía y la solidaridad.

Todas estas habilidades o destrezas serán de gran ayuda en su vida profesional permitiéndole trabajar bajo presión y ser un ente comunicativo y social (Zarco, Machancoses, & Fernández, 2019).

## Trabajo Colaborativo

Los estudiantes generan o construyen conocimientos significativos cuando interactúan con otros individuos de forma planificada o intencional dentro de un entorno estructurado o aula de clase dando paso al trabajo en equipo donde se genera el aprendizaje colaborativo (Serrano & Pons, 2019). Cuyas ventajas son variadas y se presentan en la gráfica 4:



Gráfico N°4. Ventajas del Trabajo Colaborativo

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Lee & Tsai, 2019)

En el aula virtual el trabajo en equipo es fundamental para realizar las actividades de aprendizaje colaborativo, lo cual implica resolver problemas, dilemas y desafíos académicos. Existen mecanismos que los estudiantes pueden utilizar para participar en foros, chats y wikis para compartir información y recursos digitales educativos, despejar dudas o plantear inquietudes sobre algún tema visto en clase. Todas las actividades de aprendizaje colaborativo son monitoreadas y evaluadas en el aula virtual (Dyer, 2021)

En la gamificación virtual el trabajo colaborativo es un aspecto importante ya que al interactuar y participar de manera activa se desarrollan diferentes habilidades sociales y comunicativas. Como estrategias de gamificación virtuales se pueden utilizar herramientas digitales como formularios de Google Classroom y

plataformas como Genially y Educaplay y si las combinamos con la asignatura de educación cultural y artística los estudiantes pueden desarrollar habilidades para aprender disciplinas artísticas como la música, la pintura, la danza, el teatro, la escultura y otras formas de expresión artística que fomentan el trabajo en equipo y la colaboración entre ellos. La gamificación y el trabajo colaborativo se emplearían para hacer que la educación cultural y artística sea más atractiva, participativa y efectiva al incorporar elementos digitales que motivan a los estudiantes a participar de manera activa en su aprendizaje. Es decir que con estas herramientas digitales se puede crear actividades y juegos interactivos que promuevan la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje conjunto.

### **Creatividad**

La creatividad es la clave para crear estrategias innovadoras enfocadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que requiere que el docente realice un cambio de metodologías que consigan que los estudiantes desarrollen todas sus capacidades y habilidades al máximo, a la vez que se fomenta la creatividad y la imaginación de forma divertida y estimulante.

Los escapes room promueven la creatividad en los estudiantes ya que los obligan de cierta forma a buscar y pensar en soluciones que no responden a las normas lógicas que se acostumbran a utilizar. La experiencia también lleva a los participantes a pensar con originalidad y a arriesgarse a plantear soluciones poco convencionales para resolver los acertijos o puzzles. Un escape room obliga a los estudiantes a dejar de pensar de forma convencional sino a aprender a buscar alternativas y a resolver problemas mediante la creatividad (Sánchez V. , 2018)

Una de las asignaturas que más fomenta la creatividad es la educación cultural y artística ya que se basa en gran medida en la expresión creativa y en la capacidad de explorar, innovar y comunicar ideas a través del arte lo cual permite que los estudiantes desarrollarse dentro de las diferentes disciplinas artísticas, además en la actualidad existe el arte gráfico que nos brinda un sinnúmero de herramientas digitales para crear contenidos interactivos como los escape room virtuales que aplicados a la educación permiten fomentar más la creatividad de los estudiantes así como la de los docentes.

## **Construcción de Relaciones**

La aplicación del escape room sea de forma física o virtual a nivel educativo permite que se desarrollen relaciones armoniosas entre los estudiantes y docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se fortalece el compañerismo, la amistad, el respeto y la tolerancia dentro del aula.

Estas relaciones afectivas que se generaron mediante la experiencia del escape room pueden ser duraderas dentro o fuera de la institución educativa ya que se crean nuevos lazos de amistad (Ordoñez, Ochoa, Erráez, León, & Espinoza, 2021)

## **Currículo**

El currículo representa la manifestación del proyecto educativo elaborado por los ciudadanos de un país o nación, con la finalidad de fomentar el progreso y la integración social tanto de las generaciones emergentes como de la totalidad de sus integrantes. En el currículo se reflejan, de manera más o menos explícita, las intenciones educativas nacionales, proporcionando directrices o pautas sobre cómo llevar a cabo la concreción de dichas intenciones y verificar de manera efectiva su consecución (Ministerio de Educación, 2021).

### ***Características del Currículo Nacional***

Es flexible pues permite a los docentes tomar decisiones sobre los contenidos curriculares y bloques de contenido, objetivos generales, y orientaciones sobre la metodología y la evaluación.

Es orientador ya que los docentes se encargarán de irlo concretando acorde a la realidad educativa en la que se desempeñan.

Es prescriptivo, ya que guía a los docentes y centros educativos además de prescribir ciertos objetivos, contenidos o experiencias educativas que los estudiantes gozaran en el transcurso de su vida escolar (Ministerio de Educación, 2021).

### ***Elementos del Currículo***

En el siguiente cuadro N°1 se detallan los elementos que conforman el currículo ecuatoriano.

---

**Cuadro N°1. Elementos del Currículo**

---

<b>Aprendizajes básicos</b>	Son aquellos aprendizajes que fueron adquiridos por los estudiantes en un determinado nivel de educación (EGB, BGU).
<b>Aprendizajes básicos imprescindibles</b>	Son aquellos aprendizajes que se deben adquirir al finalizar un subnivel educativo necesarios para la promoción escolar.
<b>Aprendizajes básicos deseables</b>	Son los aprendizajes que contribuyen a la formación personal y social de los estudiantes.
<b>Bloques curriculares</b>	Son aprendizajes básicos agrupados en base a destrezas con criterios de desempeño correspondientes a un nivel o subnivel.
<b>Criterios de evaluación</b>	Indica el tipo y nivel de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar en un momento determinado dentro del nivel o subnivel de educación.
<b>Destrezas con criterios de desempeño</b>	Constituyen los conocimientos fundamentales que se aspira que los alumnos obtengan en una materia y en un subnivel específico. Las habilidades o destrezas respaldadas por criterios de rendimiento o desempeño abordan los contenidos de aprendizaje que engloban hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas, entre otros.
<b>Indicadores de evaluación</b>	Son criterios que guían el proceso de evaluación interna, haciendo énfasis en los logros alcanzados por los estudiantes con respecto a los aprendizajes básicos imprescindibles y a los aprendizajes básicos deseables.
<b>Niveles y subniveles educativos</b>	Educación Inicial: Inicial 1 hasta 3 años de edad Inicial 2 hasta 5 años de edad Educación General Básica: Preparatoria - 1.º grado 5 años de edad Básica Elemental:

---

---

Se refiere al segundo, tercer y cuarto grado de educación general básica, destinado a estudiantes de 6 a 8 años de edad.

El nivel de Educación Básica Media, comprende el quinto, sexto y séptimo grado de la educación general básica, destinado para estudiantes de 9 a 11 años de edad.

La etapa de Educación Básica Superior abarca el octavo, noveno y décimo grado de la educación general básica, dirigido a estudiantes de 12 a 14 años de edad.

En cuanto al Bachillerato, engloba el primer, segundo y tercer año, destinado a estudiantes de 15 a 17 años de edad.

---

**Perfil del  
Bachillerato  
ecuatoriano**

Representan las habilidades y destrezas que los estudiantes han adquirido y perfeccionado a lo largo de los 13 años de educación obligatoria, abarcando los niveles de básica y bachillerato. Todos los conocimientos adquiridos en diversas áreas del saber, en cada uno de los subniveles y niveles educativos, contribuyen al logro del perfil educativo deseado.

---

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: (Ministerio de Educación, 2021)

Específicamente, en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística se incorporan una variedad de habilidades o destrezas que facilitan la exploración del patrimonio cultural y artístico, tanto tangible como intangible. Además, se promueve la participación activa tanto en el rol de espectadores como de creadores. Este enfoque contribuye significativamente al propósito de apreciar y respetar dicho patrimonio (Ministerio de Educación, 2021).

Al terminar el sexto año de EGB, como resultado de los aprendizajes adquiridos en esta área de conocimiento, los estudiantes serán capaces de cumplir con los objetivos detallados en el cuadro N°2.

---

**Cuadro N°2. Objetivos del área de Educación Cultural y Artística**

---

- O.ECA.3.1. Examinar la utilización de ciertos materiales y técnicas presentes en obras artísticas de diversas índoles y aplicarlos en la elaboración de creaciones personales.
- 
- O.ECA.3.2. Describir ciertos rasgos del patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, tanto propio como perteneciente a otras comunidades, mediante la observación y el análisis de sus atributos. Asimismo, contribuir activamente en la preservación y revitalización de dicho patrimonio.
- 
- O.ECA.3.4. Planificar y ejecutar proyectos culturales o artísticos de escala reducida, asumiendo diversas responsabilidades en su concepción y implementación.
- 
- O.ECA.3.5. Detallar los atributos fundamentales de una extensa variedad de expresiones artísticas y culturales.
- 
- O.ECA.3.6. Emplear herramientas tecnológicas para la indagación de datos acerca de eventos y producciones culturales y artísticas, así como para la creación y divulgación de productos sonoros, visuales o audiovisuales.
- 

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)


Fuente: (Ministerio de Educación, 2021)







Las destrezas que los estudiantes deben adquirir y desarrollar en el nivel de EGB y específicamente en sexto año de básica se detallan en el cuadro N°3.







---

**Cuadro N°3. Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Cultural y Artística para sexto EGB**

---

- ECA.2.3.1. Reconocer las especialidades culinarias características del país y elaborar un calendario para confeccionar algunas recetas durante las fechas festivas.
- 
- ECA.3.1.3. Detallar ciertos atributos faciales propios como fase inicial antes de realizar un autorretrato, mientras se observa el rostro en un espejo. 
-

ECA.3.3.8.	<p>Generar de manera conjunta secuencias temporales (ya sea una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, entre otros) con el propósito de exhibir imágenes de eventos significativos para la comunidad.  </p>
ECA.3.2.2.	<p>Explorar las diversas formas de expresión a través de gestos faciales y corporales mediante actividades lúdicas en parejas. En estos juegos, un compañero solicita al otro que exprese emociones como alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, entre otras.</p>
ECA.2.1.8.	<p>Detallar las particularidades y las sensaciones generadas por ciertos elementos presentes en el entorno natural, tales como plantas, árboles, minerales, animales, agua y sonidos, a partir de una experiencia de exploración sensorial.</p>
ECA.2.1.9.	<p>Investigar, mediante la percepción sensorial, las características y potencialidades de materiales tanto orgánicos como inorgánicos, y emplearlos en la confección de creaciones artísticas, títeres, objetos sonoros, entre otros.</p>
ECA.2.3.2.	<p>Explorar el entorno cercano para identificar representaciones de personas presentes en la artesanía, esculturas e imágenes que constituyen la cultura visual. Observar, describir y comparar los descubrimientos realizados. </p>
ECA.2.2.6.	<p>Examinar obras en las que se empleen componentes del entorno natural y artificial, como las creaciones de land art o la construcción de instrumentos musicales con elementos vegetales, y analizar sus atributos.</p>
ECA.3.2.4.	<p>Crear secuencias fotográficas fusionando imágenes personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros medios gráficos </p>
ECA.2.2.1.	<p>Analizar relatos cortos en grupos pequeños, ya sea inspirados en situaciones cercanas, narraciones escuchadas, vivencias personales o cuentos leídos. Llegar a consensos sobre la evolución de la trama y seleccionar elementos visuales y sonoros para dar vida a los espacios y personajes.  </p>

ECA.2.2.2.	Participar en juegos rítmicos, como canciones, himnos, rondas infantiles, juegos tradicionales de diversas nacionalidades del Ecuador, juegos de manos, entre otros, con el objetivo de fomentar el desarrollo de diversas habilidades motrices. 
ECA. 1.4.1	Identificar los colores cálidos, tales como azul, celeste, verde, violeta y gris, en objetos del entorno.
ECA.2.2.9.	Dramatizar cuentos, mitos, leyendas, historias y relatos mediante títeres o marionetas creados en el aula, coordinando las acciones propias con las de los demás y alcanzando consensos tanto en la fase de construcción como en los ensayos y la representación.  
ECA.3.3.8.	Generar de manera colaborativa secuencias temporales, como una línea de tiempo, libros con pies de foto, una aplicación con diapositivas, entre otros, con el propósito de exhibir imágenes de eventos significativos para la comunidad. 
ECA.5.1.1.	Crear obras artísticas, ya sea una canción, un dibujo, una escultura, un monólogo, una instalación, entre otras, a partir de temas que sean de interés personal o social, cuestionamientos, preocupaciones o ideas relevantes para la juventud.
ECA.2.2.10.	Expresar, a través de dramatizaciones, ilustraciones o secuencias sonoras, el resultado de incorporar personajes de otros cuentos o historias en relatos tradicionales de diversas nacionalidades del Ecuador. Utilizar estos elementos como sorpresa o distorsionadores en la trama. 
ECA.2.1.1.	Explorar las diversas potencialidades del color y del gesto espontáneo a través de la experimentación.
ECA.2.2.12.	Describir, después de la visualización de videos cortos, cómo ciertos grupos musicales (como Seis On, Stomp, etc.) emplean utensilios de cocina como instrumentos musicales. 

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Ministerio de Educación, 2021)

Las destrezas seleccionadas para trabajar en sexto año EGB se desarrollan mediante actividades que propicien el conocimiento sobre el Patrimonio Tangible del Ecuador.

### **Conocimiento**

El conocimiento se basa en hechos y teorías, puede codificarse, copiarse, y distribuirse de forma fácil registrándose en documentos sin ningún obstáculo.

Los lenguajes formales y sistemáticos los hacen altamente codificable y ampliamente difundido (Villasana, Hernández, & Ramírez, 2021)

El conocimiento es la capacidad que tiene el ser humano para actuar, procesar e interpretar información que le permita resolver problemas o dar soluciones inmediatas, se considera que el conocimiento es la información combinada con la experiencia, la razón y la reflexión los cual permite tomar decisiones acertadas (Castellanos, Carranza, Vargas, & Torres, 2021).

Con el fin de lograr los objetivos delineados en el perfil de egreso para los estudiantes de Educación General Básica y de Bachillerato General Unificado, es esencial que vayan adquiriendo distintos aprendizajes en las siguientes áreas de conocimiento: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística.

El currículo ecuatoriano está diseñado mediante destrezas con criterios de desempeño las cuales proponen a los estudiantes conocimientos, actitudes, habilidades y competencias que se pueden aplicar en diferentes situaciones del diario vivir logrando ser más asertivos en la toma de decisiones al momento de resolver problemas.

### **Contenidos**

Los contenidos están representados por destrezas, las cuales están estructuradas en bloques curriculares conocidos como unidades de aprendizaje las cuales se aplican dentro del aula de clase. Todo el contenido curricular se lo puede representar a través de una programación anual para cada una de las áreas de conocimiento.

Los docentes son los encargados de seleccionar los contenidos para la elaboración de las unidades o bloques en los cuales deben constar los criterios de evaluación, contenidos, objetivos a trabajar en el aula tomando en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes.

### **Conceptualización de la Variable Independiente**

#### **Enseñanza**

Es un proceso en el cual los estudiantes adquieren nuevos conocimientos, desarrollan nuevas destrezas o habilidades y diferentes cambios actitudinales que les permitirán enfrentar su vida estudiantil (Valdiviezo, Girón, Armijo, & Espinoza, 2019).

#### **Educación Cultural y Artística**

La educación cultural y artística abarca una amplia gama de expresiones y manifestaciones culturales, tales como música, danza, teatro, artesanía, diseño, dibujo, entre otros. Se percibe como un modo de vida que refleja la identidad tanto de las personas como de la comunidad en la actualidad. Se centra en valorar y respetar los emblemas y símbolos patrios, al mismo tiempo que incorpora el idioma, las tradiciones, costumbres, leyendas y las convicciones en el proceso de enseñanza (Figuerola, 2020).

El área o asignatura de Educación Cultural y Artística surge como un dominio de aprendizaje que desafía las perspectivas tradicionales que priorizaban exclusivamente el desarrollo cognitivo, abriendo paso a una amplia gama de sensaciones, emociones y percepciones que fomentan el crecimiento integral de niños y jóvenes. Esto se logra a través de la exploración de diversos lenguajes artísticos como la pintura, la danza, el teatro, el cine, la actuación y la expresión corporal, estableciendo conexiones simbólicas con el mundo contemporáneo. Asimismo, esta educación artística fomenta el desarrollo de la imaginación y la creatividad, actuando como nexo entre el individuo, los demás y su entorno, aspectos fundamentales de su propuesta educativa (Gordillo, 2020).

La enseñanza de educación artística y estética contribuye en la formación personal de los estudiantes ya que desarrolla las capacidades sensitivas, cognitivas,

creativas, expresivas y prácticas. Este aporte se lo realiza desde las instituciones educativas a través de los docentes especializados en arte y al final los estudiantes podrán escoger el arte que más se dé su interés (García A. , 2018).

### **Patrimonio Cultural**

El patrimonio cultural representa una acumulación de activos culturales que se heredan colectivamente de una generación a otra; son aquellos elementos culturales materiales e inmateriales que poseen un valor excepcional para una comunidad específica y constituyen un componente esencial de su identidad cultural (Hormaza & Torres, 2020).

Se refiere al conjunto de expresiones u objetos derivados de la creatividad humana, que una comunidad ha recibido como legado histórico y que representan elementos significativos de su identidad como colectividad (Hernández J. , 2020).

El patrimonio cultural tangible comprende monumentos, lugares históricos y construcciones arquitectónicas. Estos elementos se distinguen por su tangibilidad los cuales han sido creados por el ser humano con el propósito de ser una herencia que brinde disfrute y transmita los procesos históricos de la humanidad (Guerrero, 2021).

En el sexto grado, la enseñanza del patrimonio cultural dentro de la materia de Educación Cultural y Artística se enfoca en comprender y valorar diversas manifestaciones artísticas tanto del patrimonio cultural local como de otras culturas. El objetivo principal es contribuir a la preservación y revitalización de las formas de expresión locales, al mismo tiempo que se fomenta la apreciación del enriquecimiento cultural que resulta del intercambio con personas de diferentes culturas. Este enfoque busca inculcar un respeto y reconocimiento de la diversidad cultural, promoviendo la participación activa en la conservación y renovación de las expresiones artísticas propias y compartidas. Además, se promueve el respeto y la valoración del patrimonio artístico y cultural, incluyendo aquellas manifestaciones que han sido declaradas patrimonio cultural de la humanidad (Olaia, 2019).

El currículo de Educación Cultural y Artística para sexto año de Educación General Básica (EGB) tiene como objetivo inculcar en los estudiantes el aprecio al patrimonio cultural tangible e intangible a través de las artes visuales, música, teatro, fotografía, cine, danza y otras modalidades artísticas vinculadas a lo audiovisual con el fin de que los estudiantes valoren y respeten dicho patrimonio.

Al relacionar los diferentes tipos de arte con el patrimonio cultural tangible de Ecuador en la asignatura de educación cultural y artística, los estudiantes pueden experimentar una conexión con la riqueza cultural del país y evidenciar como la creatividad y la expresión artística han formado parte de la historia y la identidad cultural ecuatoriana.

En sexto grado de Educación General Básica (EGB), se puede enseñar algunos temas relacionados con el patrimonio cultural del país. Estos temas buscan despertar la curiosidad de los estudiantes por medio de contenidos llamativos que fomenten la valoración de la herencia cultural del Ecuador.

Algunos de estos temas son:

- El Patrimonio arqueológico y cultural, en el cual los estudiantes pueden aprender sobre los sitios arqueológicos y culturales más importantes de Ecuador
- Las Artes tradicionales y artesanías, donde los estudiantes pueden explorar las artes tradicionales ecuatorianas, como la cerámica, la tejeduría y la pintura.
- La Diversidad étnica y cultural, los estudiantes pueden investigar las diferentes etnias presentes en Ecuador, como los indígenas, afroecuatorianos y mestizos.
- Las Fiestas y celebraciones, los estudiantes pueden conocer las festividades más representativas del país, como el Inti Raymi, el Día de los Difuntos, la Fiesta de la Mama Negra, entre otras y conocer sus significados y tradiciones.
- La Gastronomía ecuatoriana, los estudiantes pueden explorar la rica gastronomía ecuatoriana, incluyendo platos típicos como la colada morada,

la fanesca, el cuy entre otras y conocer y entender su significado, así como las fechas en que se preparan.

El currículo de educación cultural y artística es flexible lo que permite ir seleccionando los contenidos y destrezas que se desean trabajar en cada subnivel o grado, pero no todos esos contenidos se imparten ya que sea por desconocimiento o comodidad de los docentes o por abarcar otras destrezas que se sugieren en el currículo.

### ***Metodología***

La metodología es un conjunto de técnicas y estrategias que los docentes aplican para impartir conocimientos y lograr desarrollar destrezas en los estudiantes para que puedan alcanzar los aprendizajes deseados (Alcoba, 2017).

Para desarrollar las metodologías de enseñanza los docentes deben realizar un estudio previo sobre el tipo de entorno y contexto en el cual se encuentran, así como de las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes que se presentan. A partir de esto los docentes deben seleccionar los métodos más apropiados para lograr los objetivos de aprendizaje establecidos (Bernal, 2018).

### **Estrategia Educativa**

Es un procedimiento cuyo objetivo es lograr adquirir, incorporar, asimilar, y construir nuevos conocimientos en docentes y estudiante en el ámbito académico (Vargas G. , 2020).

### ***Estrategias de Enseñanza***

Son procedimientos utilizados por los docentes, los cuales permiten la organización del conocimiento, con el objetivo de promover aprendizajes significativos en los estudiantes y que a su vez se desarrollen las diferentes destrezas o habilidades (Mendoza, 2018).

### ***Estrategias Didácticas***

Son procedimientos o acciones que los docentes planifican para proporcionar de forma fácil la información o contenido a los estudiantes con el objetivo de generar aprendizajes significativos.

Los tipos de estrategias didácticas son: magistrales, grupales e individuales (Guallichico, 2017).

### ***Estrategias Magistrales***

Son aquellas donde el docente es el personaje principal ya que se encarga de diseñar las diferentes actividades y de la forma en que estas se llevarán a cabo dentro del aula con el fin de fomentar de la mejor manera el conocimiento.

Los diferentes tipos de estrategias magistrales se detallan en el siguiente cuadro N°4.

<b>Cuadro N°4. Estrategias Magistrales</b>	
<b>Tipo</b>	<b>Características</b>
Estudio de Caso	Se analizan varios casos con situaciones problemáticas de la vida real y se selecciona uno para con los estudiantes plantear diferentes soluciones.
Conferencia	Transmitir la información o conocimiento a través del lenguaje verbal.
Método de Proyectos	Es aquel en el cual los estudiantes se hacen cargo de su aprendizaje, siendo más responsables al momento de aplicar sus habilidades en proyectos reales.

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Guallichico, 2017)

### ***Estrategias Grupales***

Consiste en trabajar con dos o más personas cuyo objetivo es la resolución de algún problema o la ejecución de alguna actividad laboral o académica.

Las principales estrategias grupales se detallan en el siguiente la siguiente gráfica N°5.

## Estrategias Grupales

### Equipo de Trabajo

- Grupo reducido de estudiantes
- Todos los estudiantes realizan su aporte

### Mesa Redonda

- Grupo de estudiantes que analizan un problema considerando los puntos de vista de los demás
- Las soluciones se las obtiene mediante la técnica de la discusión

### Debate

- Dos grupos de estudiantes (defensores y atacantes) discuten un tema
- Cada grupo demuestra la superioridad de su punto de vista

### Rejas

- Intercambio de ideas entre un grupo de 3 a 5 integrantes
- Se forman nuevos grupos y se intercambian las conclusiones para realizar un solo informe

Gráfico N°5. Estrategias Grupales

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Guallichico, 2017)

### *Estrategias Individuales*

Son las estrategias establecidas por los estudiantes para llevar a cabo su proceso de aprendizaje con la guía del docente.

Las estrategias individuales más significativas se detallan en el siguiente cuadro N°5.

**Cuadro N°5. Estrategias Individuales**

<b>Tipo</b>	<b>Características</b>
Estudio Documental	Es el trabajo escrito que presenta el estudiante tras haber realizado una consulta bibliográfica o ensayo supervisado por el docente
Trabajo Individual	Son las tareas que realiza el estudiante después de haber asimilado el conocimiento impartido en clase.

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Guallichico, 2017)

### **Técnicas de Aprendizaje**

Son el conjunto de procedimientos que facilitan obtener una parte del aprendizaje el cual se logrará alcanzar con las estrategias (Garcés, Garcés, & Alcívar, 2022).

### ***Técnicas Didácticas***

Son procedimientos lógicos cuya función es la de orientar el aprendizaje de los estudiantes. La técnica permite utilizar un recurso o instrumentos para fortalecer la enseñanza de un tema (Campusano & Díaz, 2017).

### ***Técnicas Audiovisuales***

Estimulan el interés y la motivación de los estudiantes mediante diferentes medios de aprendizaje a través del oído y la vista permitiendo retener los conocimientos por más tiempo. En el siguiente cuadro N°6 se detallan las siguientes técnicas.

<b>Cuadro N°6. Técnicas Audiovisuales</b>	
Cartel	Material de ayuda visual el cual transmite información a través de textos, imágenes o gráficos.
Pc/proyector	La información del computador se proyecta y se puede apreciar sonidos e imágenes.
Aplicaciones informáticas	Son herramientas digitales que permiten fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
internet	Red global de información que permite conectarse a la red y usar diferentes dispositivos y aplicaciones.

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: (Cedeño, 2019)

### ***Técnicas Escritas***

Son técnicas que permiten recopilar información de forma rápida, facilitan la adquisición de conocimientos y mejoran el rendimiento académico.

Las técnicas más importantes se detallan en el siguiente gráfico N°6.

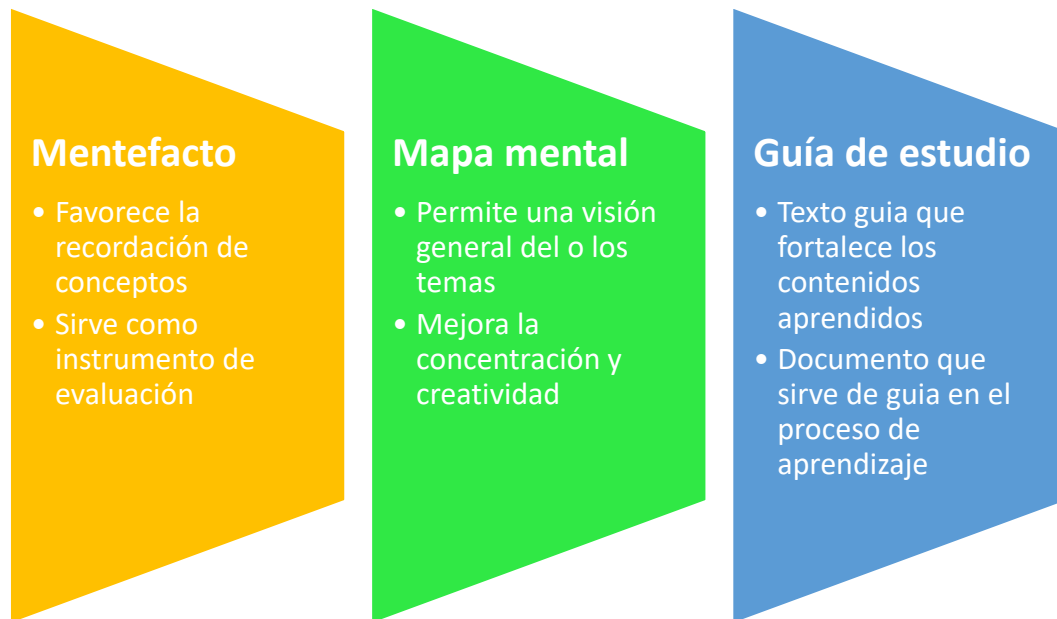


Gráfico N°6. Técnicas Escritas  
 Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
 Fuente: (Enríquez & Fajardo, 2017)

***Técnicas Verbales***

Estimula la atención del estudiante a través del sentido del oído empleando el lenguaje oral, entre las principales técnicas verbales se encuentran (Herrera, 2019):

- Preguntas: son cuestionarios realizados por el docente para que los estudiantes los resuelvan.
- Relato de experiencia: es una narración ordenada sobre una experiencia social, cultural, afectiva, entre otras cuyo objetivo es plantear una solución a problemas similares actuales.
- La retroalimentación: permite reforzar lo aprendido en el aula.
- La discusión: permite exponer y defender dos puntos vista opuestos.

**Contenidos Curriculares**

Se refiere a la planificación microcurricular la cual es elaborada por los docentes para desarrollar los contenidos seleccionados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes de cada grado y nivel (Ministerio de Educación, 2021).

## **Teoría**

El conocer sobre el patrimonio cultural tangible es vital para el desarrollo y la cultura de la sociedad ya que permite el transmitir tradiciones, mitos, experiencias y conocimientos a futuras generaciones, así como fuente de inspiración para la creación de productos culturales (Sandoval L. , 2021).

La enseñanza de la teoría sobre el patrimonio se enfoca en generar en los estudiantes un sentido de valoración y conservación del legado cultural. El poseer una educación patrimonial despierta en los estudiantes un sentido de pertenencia el cual se puede transmitir a otras generaciones (Robalino, 2022).

## **Evaluación**

La evaluación es una actividad continua que valora el desempeño de los estudiantes en el proceso de aprendizaje que ocurre dentro del aula en el cual intervienen todos los actores involucrados (Sáenz, 2018).

La evaluación es una pieza fundamental en el ámbito educativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite monitorear el progreso, rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes (Castro, 2019).

### ***Evaluación Diagnóstica***

Se la realiza al iniciar una actividad académica con el objetivo de conocer el nivel académico de los estudiantes, así como las habilidades y destrezas adquiridas (Sánchez M. , 2020).

### ***Evaluación Sumativa***

Es aquella que se la realiza al final del curso cuyo objetivo es determinar si se alcanzaron los objetivos de enseñanza planteados para poder generar una promoción o titulación (Sánchez M. , 2020).

### ***Evaluación Formativa***

Se la aplica durante todo el año lectivo cuyo objetivo es ir verificando el progreso de los estudiantes y permite a los docentes retroalimentar ese aprendizaje dentro del mismo proceso (Sánchez M. , 2020).

## Tecnología

La tecnología educativa está enfocada en el empleo de herramientas y recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto incluye el uso de dispositivos electrónicos, software educativo, plataformas digitales, recursos multimedia, entre otros (Cueva, 2020).

Es el uso de herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual los docentes deben estar capacitados y tener muy en claro el uso de estos recursos tecnológicos, con el fin de desarrollar las competencias, habilidades y destrezas de los estudiantes. Sin embargo, es importante que los docentes estén capacitados y tengan claridad sobre el uso de estas herramientas (Castro, 2019)

### *Recursos Tecnológicos*

Son herramientas digitales, dispositivos electrónicos o aplicaciones informáticas que se emplean para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunos ejemplos de recursos tecnológicos educativos se detallan en el siguiente gráfico N°7.

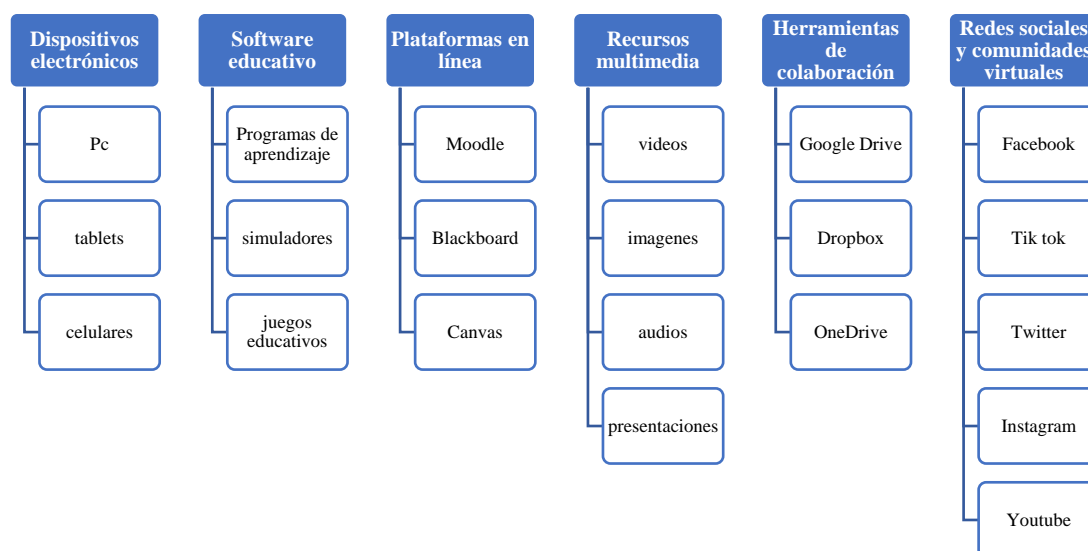


Gráfico N°7. Recursos Tecnológicos  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: (Cueva, 2020)

## **Técnicas**

Son técnicas de enseñanza que los docentes aplican para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Además, es importante despertar la curiosidad intelectual e investigativa en los estudiantes a través de técnicas didácticas novedosas e innovadoras, así como el uso de recursos tecnológicos de información y comunicación (Castro, 2019)

El proceso de enseñanza requiere de técnicas novedosas que garanticen un aprendizaje efectivo, la interacción entre todos los involucrados en este proceso, el trabajo colaborativo, el uso de recursos multimedia y la realización de una evaluación continua del aprendizaje (Suárez, Flórez, & Peláez, 2019)

## **Ambientes de Aprendizaje**

En los ambientes de aprendizaje virtuales se utilizan plataformas y herramientas digitales para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la interacción entre estudiantes y docentes, el acceso a los materiales y recursos educativos. La ventaja de este tipo de ambientes de aprendizaje es que el aprendizaje es más personalizado, y el conocimiento se gestionan los estudiantes a través de evidencias (Suárez, Flórez, & Peláez, 2019)

Existen ambientes de aprendizaje físicos y virtuales. En el caso de los ambientes virtuales son aquellos que se los desarrolla en un entorno digital utilizando aplicaciones informáticas para que de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fácil y atractivo para los estudiantes permitiendo la interacción y la realización de actividades (Castro, 2019)

Características de los ambientes virtuales de aprendizaje

- Flexibilidad y adaptabilidad: deben ser adaptables de acuerdo a los cambios y a las necesidades dentro del proceso educativo.
- Acceso a recursos: deben brindar los recursos adecuados necesarios para que los estudiantes puedan disponer de ellos según su necesidad.
- Interacción y colaboración: deben ser de fácil interacción entre estudiantes y también con los docentes fomentando el trabajo colaborativo.

- Autonomía del estudiante: los estudiantes deben ser responsables de su aprendizaje y participes en la construcción de su propio conocimiento de forma autónoma.
- Creatividad y pensamiento crítico: deben generar espacios en los que se fomente la creatividad y el pensamiento crítico para que los estudiantes desarrollen su capacidad de toma de decisiones, análisis y reflexión en situaciones de peligro o riesgo.

### ***Aula de Clase***

El aula de clase virtual se caracteriza por ser un espacio de innovación educativa en el cual se puedan integrar todos los estudiantes de una forma más versátil facilitando la interacción entre docentes y estudiantes donde se potencie sus habilidades y competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro, 2019)

Es en un espacio de aprendizaje ampliado y flexible en donde se forman redes de conocimiento en las cuales los estudiantes pueden aprender en cualquier momento y lugar. Además, el uso de recursos y plataformas educativas genera nuevas experiencias de aprendizaje, el uso de las Tics promueve la interacción entre pares y docentes y permite la construcción colaborativa del conocimiento desarrollando las habilidades y competencias tanto en docentes como en estudiantes (Suárez, Flórez, & Peláez, 2019)

### ***Actividades***

Las actividades lúdicas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, el entendimiento de los temas impartidos en clase, desarrollan la creatividad en estudiantes y docentes, el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones asertivas en la resolución de problemas. Además, el aprendizaje basado en juegos favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social de los estudiantes (Caballero, 2021)

En entornos de aprendizaje se utilizan cada vez con más frecuencia las actividades basadas en juegos. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se centra en aplicar juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje como los escape room educativos para provocar aprendizajes específicos. Mientras que la gamificación

aplica juegos para generar experiencias de aprendizaje atractivas y motivadoras  
(Cornellá, Estebanell, & Brusi, 2020)

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **Paradigma y Tipo de Investigación**

La presente investigación se basa en el paradigma constructivista, el cual sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, en lugar de ser transmitido pasivamente por un docente. Se basa en la idea de que el conocimiento se genera socialmente, a través de la interacción con los demás y la puesta a prueba de nuestras propias representaciones. Dentro de este enfoque los escape room encajan en este paradigma, ya que son una estrategia de gamificación innovadora para la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador, mediante la cual los estudiantes son los protagonistas al ir construyendo su propio conocimiento (Vargas & Acuña, 2020).

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo el cual se basa en formular preguntas de investigación para posteriormente probar esas hipótesis. Se utiliza la medición numérica y el análisis estadístico para generar los resultados mediante la recolección de datos a través de muestras representativas (Hernández, Fernández, & Baptista, 2018).

En este aspecto la investigación es cuantitativa ya que a través de la investigación de campo se obtuvieron datos numéricos mediante procesos estadísticos referentes a la aplicación del escape room para la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador.

El alcance de la presente investigación es de carácter descriptivo y transversal, ya que consiste en describir y medir las propiedades, características,

ideas, fenómenos y variables del objeto de estudio en su entorno natural, en este caso la enseñanza del patrimonio cultural tangible (Álvarez, 2020). Por lo tanto, es importante que el investigador domine el conocimiento sobre escape room como estrategia pedagógica (Guevara, Verdezoto, & Castro, 2020).

La modalidad de la investigación se aplica ya que los escape rooms brindan el componente práctico como estrategia innovadora para la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador en los estudiantes de sexto grado EGB de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”.

La investigación de campo permite recolectar información primaria de forma directa con un propósito específico, para organizar, clasificar y codificar los datos para analizarlos e interpretarlos. Además, permite observar y conocer el entorno natural en el que se desenvuelven los actores sociales (Sandoval E. , 2022).

La investigación bibliográfica es vital en un proyecto de investigación ya que permite obtener la información más importante y sobresaliente en el campo de estudio a partir de un sinnúmero de documentos disponibles. Por lo tanto, debido a la gran cantidad de información que se llega a manejar, es importante manejar de forma eficiente todo ese volumen de información (Gómez, Navas, Aponte, & Betancourt, 2018)

## **Procedimiento para la Búsqueda y Procesamiento de los Datos**

### **Población**

La metodología aleatoria por conveniencia consiste en seleccionar elementos de fácil acceso y que estén próximos al investigador con el fin de determinar muestras en corto tiempo de forma fácil y rápida (DePedro & García, 2019). En la presente investigación las personas escogidas de acuerdo a la proximidad del investigador son los docentes del subnivel medio de EGB con los cuales se realizará el muestro y se recolectará la información en un periodo corto de tiempo.

Los actores del proceso de investigación son los docentes del subnivel de educación general básica de quinto, sexto y séptimo de la jornada matutina, de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”, En la ciudad de Quito. Los docentes de aula de quinto, sexto y séptimo año se detallan en el cuadro N°7.

<b>Cuadro N°7. Población de Docentes</b>			
<b>Docentes</b>	<b>Género</b>	<b>Edad</b>	<b>Nivel de Formación</b>
Quinto A	F	37	Tercer Nivel
Quinto B	M	40	Cuarto Nivel
Quinto C	F	38	Tercer Nivel
Quinto D	F	35	Tercer Nivel
Quinto E	F	37	Tercer Nivel
Quinto F	F	42	Tercer Nivel
Sexto A	F	38	Tercer Nivel
Sexto B	M	40	Cuarto Nivel
Sexto C	F	45	Tercer Nivel
Sexto D	F	37	Tercer Nivel
Sexto E	F	40	Tercer Nivel
Sexto F	F	38	Tercer Nivel
Sexto G	F	42	Tercer Nivel
Séptimo A	F	39	Tercer Nivel
Séptimo B	F	40	Tercer Nivel
Séptimo C	F	44	Tercer Nivel
Séptimo D	F	42	Tercer Nivel
Séptimo E	F	41	Tercer Nivel
<b>Total:</b>			18

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Inspección General de la Institución Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora” (2023)

**Cuadro N°8. Operacionalización de la Variable Independiente: Escape Rooms**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>Es una sala cerrada física o virtual donde un grupo de personas resuelven enigmas en un tiempo determinado para poder salir. En el contexto educativo se basa en que un grupo de estudiantes deben encontrar y resolver actividades (acertijos) propuestas por el docente en una o varias aulas físicas o virtuales durante un tiempo determinado. Los enigmas deben estar relacionada con los contenidos o destrezas propuestas en el currículo de la asignatura. (Sempere, S, 2020)</b>	Componentes	Temática	¿Considera que las temáticas más apropiadas para elaborar un escape room son la fantasía el suspenso, la aventura y la historia?	Encuesta
		Mecánica	¿Con qué tipo de escape room usted preferiría trabajar: físico o virtual?	Encuesta
	Estrategias	Gamificación	¿Tiene conocimiento acerca de la metodología activa de gamificación (escape room)?	Encuesta
		Resolución de problemas	¿La metodología activa de gamificación (escape room) permite a los estudiantes ser más: creativos, asertivos y observadores?	Encuesta
	Trabajo colaborativo	Creatividad	¿Cree usted que las estrategias de gamificación fomentan la creatividad en los estudiantes?	Encuesta
		Construcción de relaciones	¿Al trabajar en equipo las relaciones afectivas como el compañerismo, la amistad, el respeto se fortalecen?	Encuesta
	Currículo	Conocimiento	¿Las estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación permiten que los estudiantes sean protagonistas de su propio conocimiento?	Encuesta
		Contenidos	¿Los contenidos curriculares se pueden modificar para aplicar estrategias de gamificación?	Encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

**Cuadro N°9. Operacionalización de la Variable Dependiente: Enseñanza**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>Proceso en que el docente facilita la construcción de aprendizajes de todo tipo en un grupo de estudiantes, este acto es planificado ya que se establecen canales comunicativos adecuados para propiciar avances significativos en los aprendizajes perseguidos de las diferentes disciplinas, así como en el desarrollo integral de los estudiantes a través del patrimonio cultural que este posee. (Juan, G, 1995)</b>	Metodología	Estrategias	¿La forma tradicional en la que se imparten los conocimientos refleja en los estudiantes inconvenientes en su aprendizaje?	Encuesta
		Técnicas	¿Considera que las metodologías activas mejoran la enseñanza de las diferentes asignaturas?	Encuesta
	Contenidos curriculares	Teoría	¿Considera usted que es importante enseñar la asignatura de Educación Cultural y Artística en la actualidad?	Encuesta
		Evaluación	¿Considera que la evaluación de forma tradicional es la mejor opción para aplicarla a los estudiantes?	Encuesta
	Tecnología	Recursos	¿El trabajar con metodologías activas ha permitido que los docentes puedan adquirir competencias digitales?	Encuesta
		Técnicas	¿La utilización de recursos tecnológicos permite mejorar la adquisición de conocimientos en los estudiantes?	Encuesta
	Ambiente de aprendizaje	Aula de clase	¿El trabajar con ambientes de aprendizaje facilita la adquisición y retención del conocimiento en los estudiantes?	Encuesta
		Actividades	¿Considera importante aplicar actividades lúdicas (juegos) para explicar los contenidos de cualquier asignatura?	Encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

## **Procedimiento de Obtención de la Información**

### **Técnicas e Instrumentos de Obtención de Información**

Para llevar a cabo la recolección de información en esta investigación, se utilizó la técnica de encuesta, la cual se implementó a través de un cuestionario en línea mediante Google Forms.

La encuesta se aplicó a 18 docentes del subnivel medio, correspondientes a los quintos, sextos y séptimos años de educación general básica, utilizando un cuestionario en línea mediante un Formulario en Google, conformado por 22 preguntas de selección múltiple, el cual se especifica en el Anexo N.º3

#### **Procedimiento para el tratamiento de la información:**

- Evaluación de la información recopilada.
- Organización tabular de la información.
- Aplicación de análisis estadístico para la presentación de los resultados.
- Examen detallado de los resultados estadísticos.
- Interpretación de los resultados obtenidos.

#### **Procedimiento para examinar y dar sentido a los resultados**

Se emplearon el análisis de contenido descriptivo y el análisis estadístico en el curso de la investigación.

En cuanto a la encuesta dirigida a los docentes, se llevó a cabo un análisis de datos mediante la representación gráfica estadística, seguido por la interpretación de los resultados más destacados de cada pregunta.

#### **Validez y Confiabilidad**

El instrumento utilizado para la recopilación de datos fue elaborado tras la evaluación de expertos en una reunión de la sección de Matemáticas, donde participaron los dos miembros de dicha área. Este instrumento fue validado como apropiado mediante una ficha de validación diseñada con el propósito de determinar si el cuestionario creado para la obtención de la información es claro, comprensible y en línea con los objetivos definidos en el proyecto de investigación. Se estructuró teniendo en cuenta un criterio de validez que siguió la siguiente escala:

<b>Cuadro N°10. Escala de validación del instrumento de recolección de datos</b>				
<b>Nada aceptable</b>	<b>Poco aceptable</b>	<b>Regular</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Muy aceptable</b>
1	2	3	4	5

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Los resultados de la validación del instrumento por parte de los dos docentes expertos en el área de Matemáticas fueron positivos, ya que se obtuvieron calificaciones de 5 puntos en la escala de Likert para todos los criterios evaluados, como se aprecia en el anexo N°2.

### **Análisis e Interpretación de Resultados de las Encuestas realizadas a los Docentes**

Durante la encuesta a los docentes del subnivel medio, correspondientes a los quintos, sextos y séptimos años de educación general básica, de la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora” se obtuvieron los siguientes resultados.

#### **Pregunta N°1**

¿Considera usted que es importante enseñar la asignatura de Educación Cultural y Artística en la actualidad?

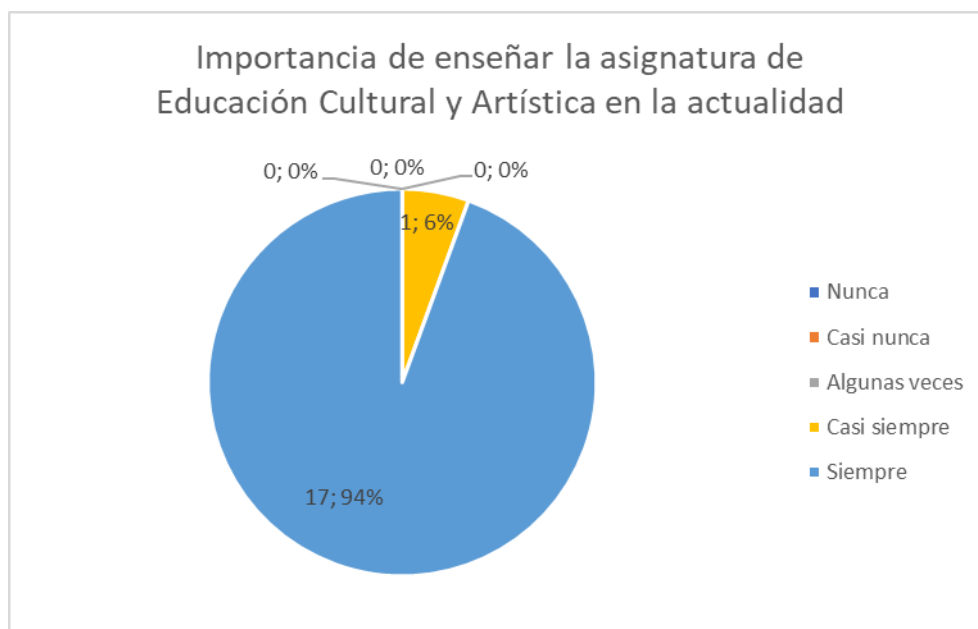


Figura 1. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación a los resultados obtenidos en el gráfico N°1 se destaca la importancia atribuida a la educación cultural y artística en la sociedad, lo que puede tener implicaciones significativas para las políticas educativas y la promoción de las artes en el sistema educativo. Además, esta asignatura contribuye a la educación integral de los estudiantes y puede ayudar a promover la inclusión y el respeto por la diversidad.

### Pregunta N°2

¿La forma tradicional en la que se imparten los conocimientos refleja en los estudiantes inconvenientes en su aprendizaje?

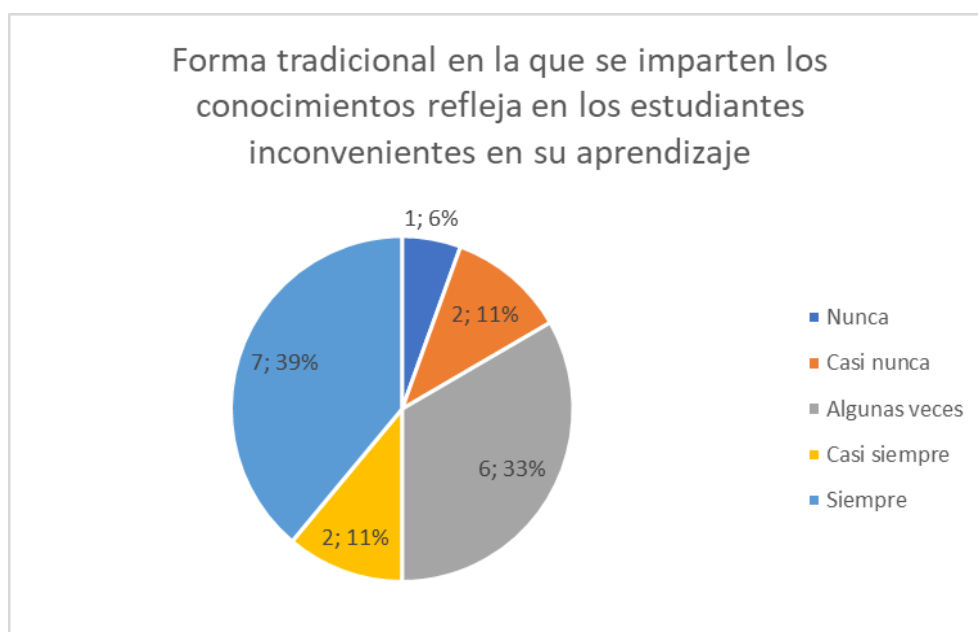


Figura 2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Como se puede apreciar en los resultados mostrados en el gráfico N°2 de la encuesta realizada, la enseñanza tradicional puede tener inconvenientes para el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, existen enfoques de enseñanza innovadores y personalizados que pueden ayudar a superar estos inconvenientes y mejorar el aprendizaje de los estudiantes promoviendo un aprendizaje más efectivo.

### Pregunta N°3

¿Considera que la evaluación de forma tradicional es la mejor opción para aplicarla a los estudiantes?

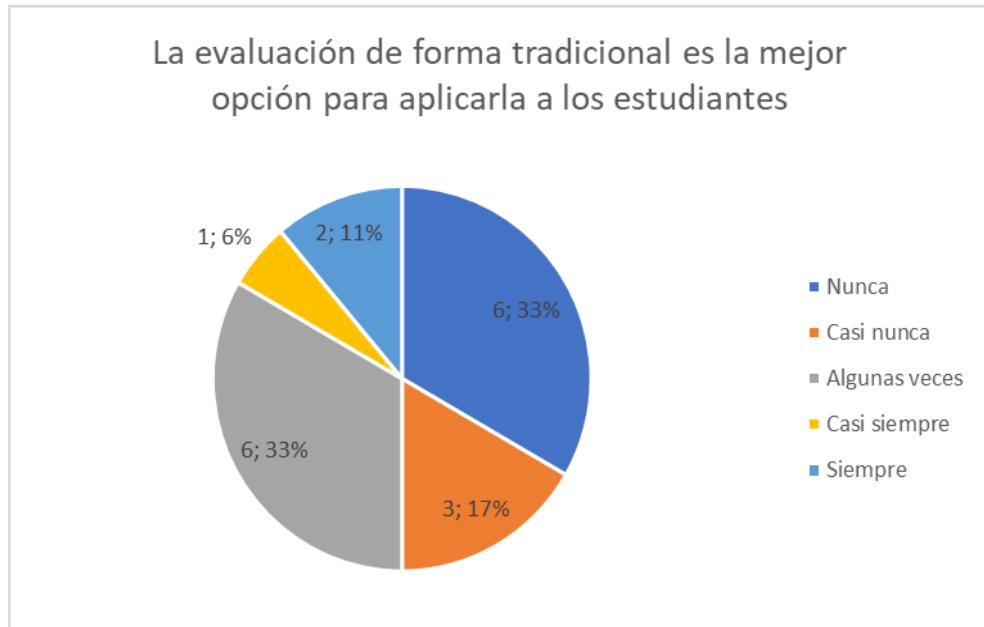


Figura 3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En el gráfico N°3 saltan a la vista los resultados obtenidos de la encuesta los cuales demuestran que la evaluación tradicional puede tener limitaciones. Esto refleja un interés en explorar enfoques alternativos de evaluación que puedan ser más efectivos y adecuados para las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

#### Pregunta N°4

¿Las metodologías activas despiertan el interés y motivación del estudiante?

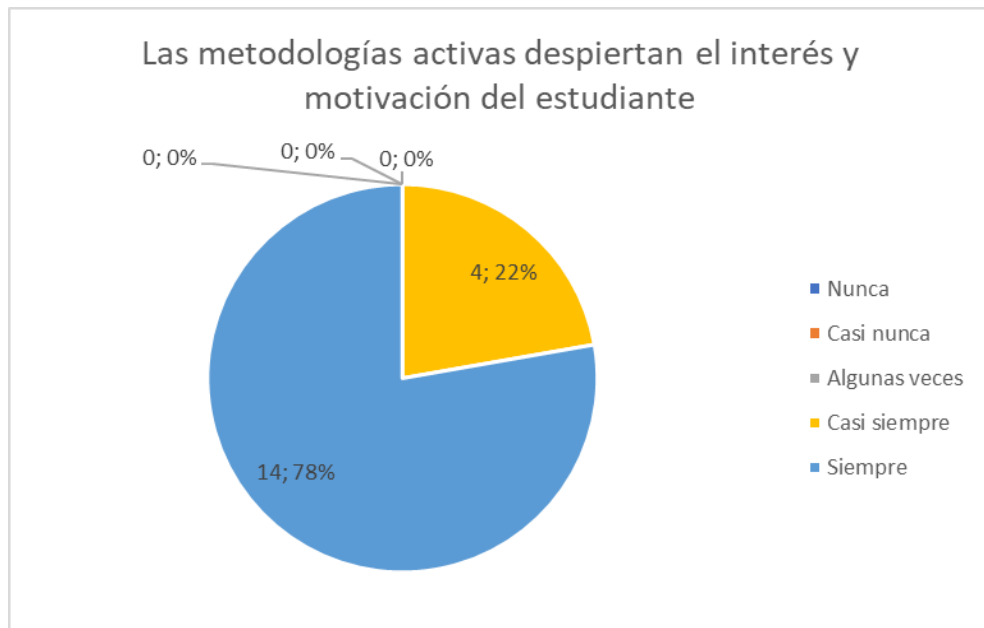


Figura 4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

#### Interpretación

En el gráfico N°4 se muestran los resultados de la encuesta los cuales indican que las metodologías activas son una herramienta eficaz para despertar el interés y la motivación del estudiante. La gran mayoría de los encuestados cree que estas metodologías son beneficiosas en el aula. Sin embargo, es importante implementar las metodologías activas de forma eficaz y considerar las características del estudiante y del contenido al planificar.

### Pregunta N°5

¿Considera importante aplicar actividades lúdicas (juegos) para explicar los contenidos de cualquier asignatura?

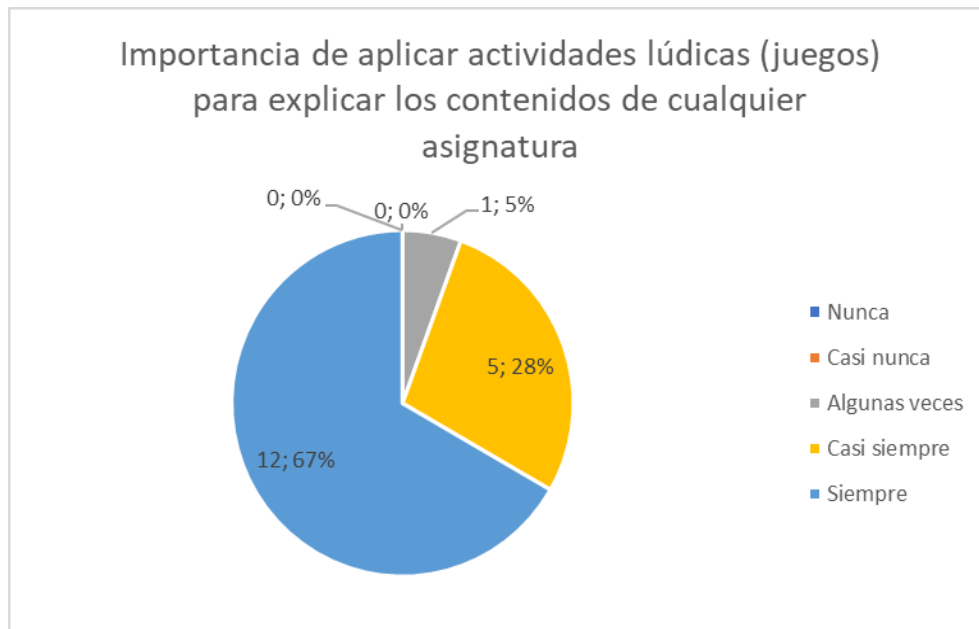


Figura 5. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Considerando los resultados del gráfico N°5 que indican que las actividades lúdicas son una herramienta eficaz para el aprendizaje. La mayoría de los encuestados cree que estas actividades son importantes y efectivas para explicar contenidos de cualquier asignatura. El uso de juegos en la educación puede aumentar la participación, el interés y la retención de los estudiantes, lo que puede contribuir a un aprendizaje más efectivo, atractivo y dinámico. Sin embargo, es importante seleccionar las actividades lúdicas adecuadas, teniendo en cuenta las características del estudiante y del contenido.

### Pregunta N°6

¿Considera que las metodologías activas mejoran la enseñanza de las diferentes asignaturas?

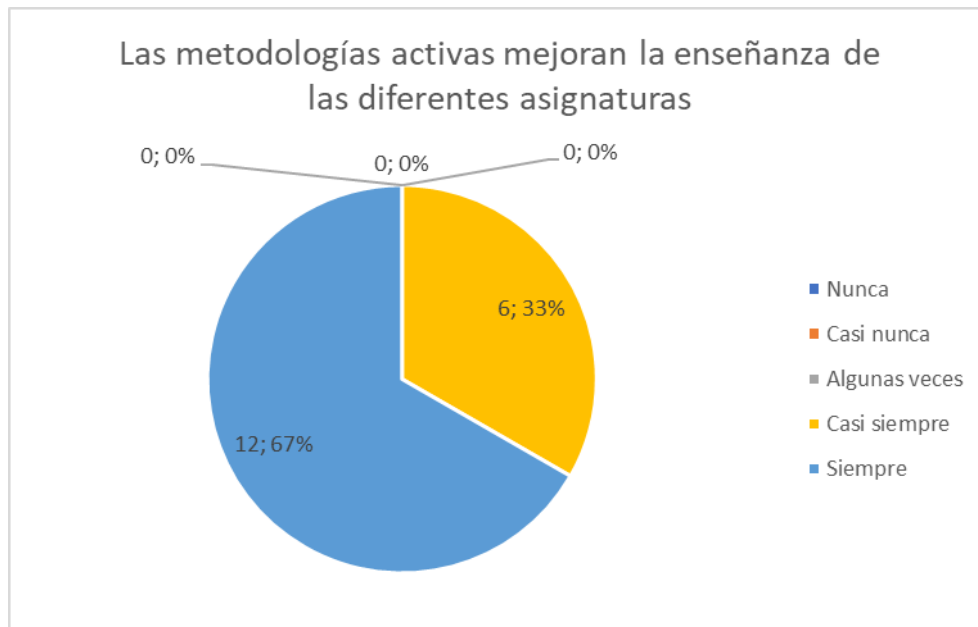


Figura 6. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Según el gráfico N°6 se puede determinar que las metodologías activas son una herramienta eficaz para la enseñanza. Esto sugiere que los encuestados consideran que la implementación de enfoques pedagógicos activos es fundamental para mejorar la calidad del aprendizaje en diversas disciplinas o asignaturas. Sin embargo, es importante implementar las metodologías activas de forma eficaz y considerar las características del estudiante y del contenido al planificar, así como su aplicación.

### Pregunta N°7

¿Al trabajar en equipo las relaciones afectivas como el compañerismo, la amistad, el respeto se fortalecen?

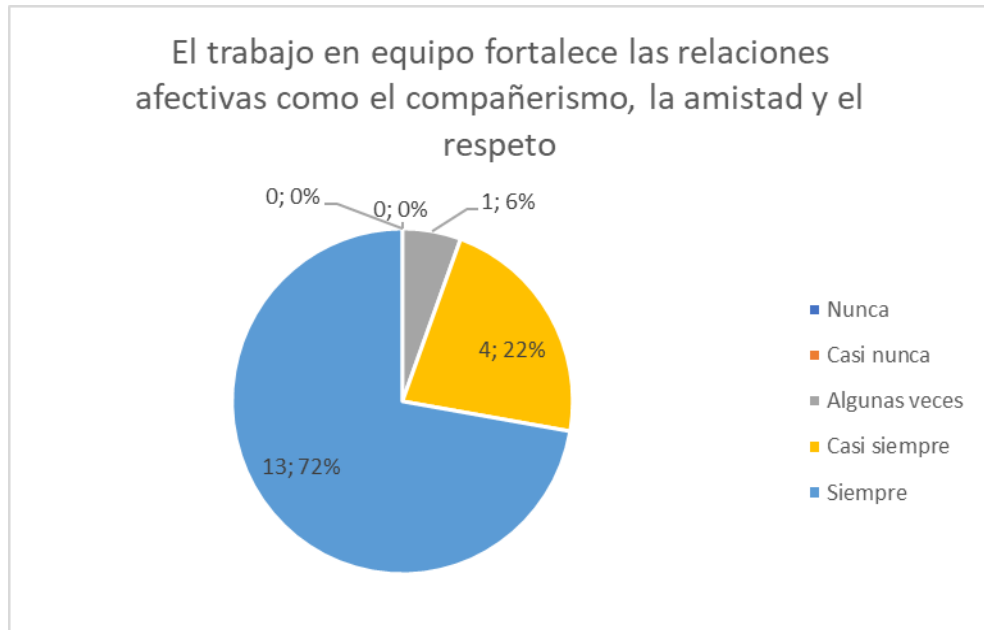


Figura 7. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En el gráfico N°7 se muestra que el trabajo en equipo tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de relaciones afectivas, como el compañerismo, la amistad y el respeto. La mayoría de los encuestados considera que el trabajo en equipo es una estrategia eficaz para fomentar la colaboración y el desarrollo de relaciones interpersonales positivas. El fortalecimiento de las relaciones afectivas en el trabajo en equipo puede ofrecer una serie de beneficios, entre los que se incluyen una mejor comunicación y colaboración, mayor motivación y compromiso, y un mejor ambiente en el aula.

### Pregunta N°8

¿El trabajar con ambientes de aprendizaje facilita la adquisición y retención del conocimiento en los estudiantes?

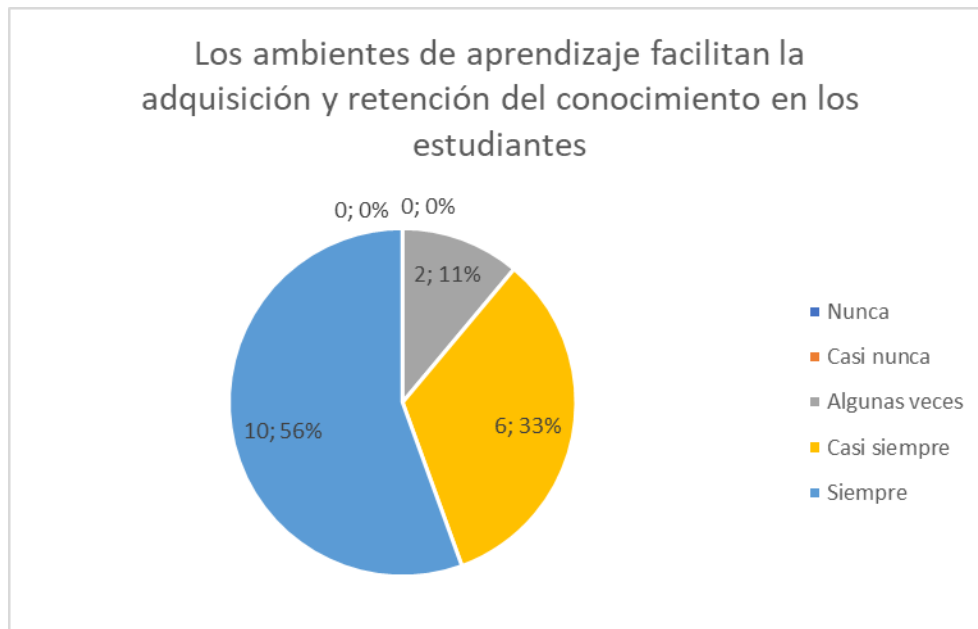


Figura 8. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación a los resultados del gráfico N°8 se puede observar que hay un fuerte apoyo a la idea de que los ambientes de aprendizaje son efectivos para facilitar la adquisición y retención del conocimiento en los estudiantes. Los ambientes de aprendizaje fomentan la participación activa de los estudiantes, ofrecen una serie de ventajas que pueden contribuir a mejorar el rendimiento académico y a potenciar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

### Pregunta N°9

¿El contexto social, la realidad económica y el ambiente educativo de la Institución donde trabaja permite la implementación de metodologías activas?

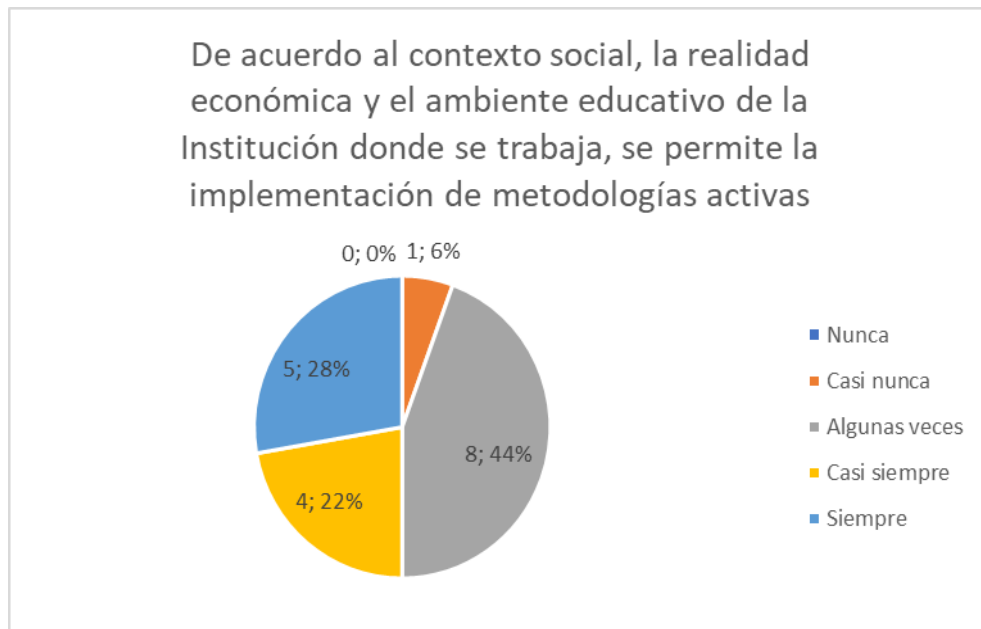


Figura 9. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Los resultados mostrados en el gráfico N°9 demuestran que el contexto social, económico y educativo puede limitar la implementación de metodologías activas. Sin embargo, existen medidas que pueden ayudar a superar estos obstáculos y a implementar metodologías activas en la institución educativa.

### Pregunta N°10

¿El trabajar con metodologías activas ha permitido que los docentes puedan adquirir competencias digitales?

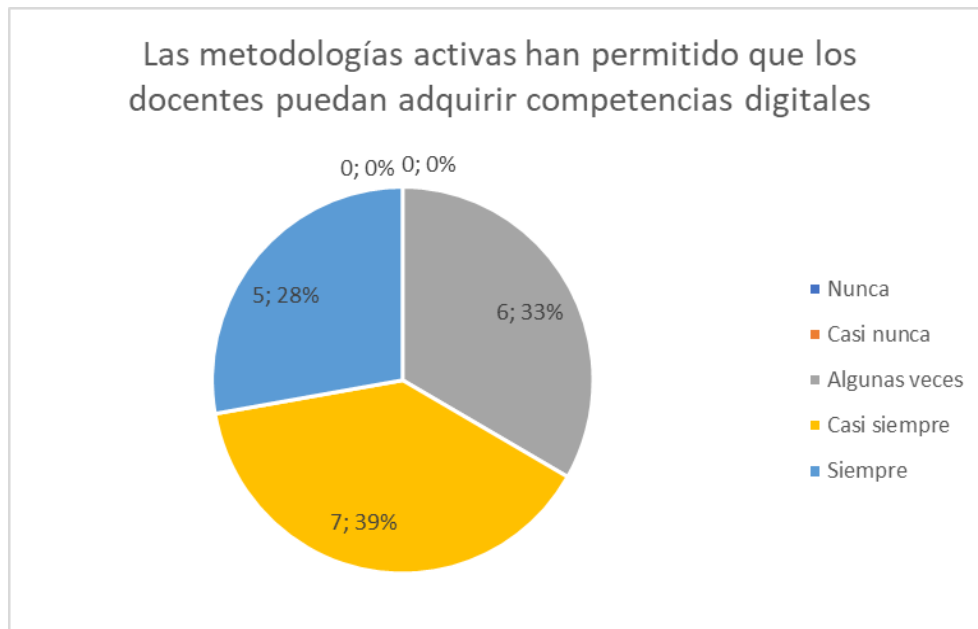


Figura 10. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación con el gráfico N°10 los resultados demuestran que las metodologías activas pueden ayudar a los docentes a adquirir competencias digitales. Por lo tanto, la integración de tecnología y la enseñanza activa pueden complementarse para mejorar la capacidad de los docentes en el uso de herramientas digitales en el aula. Sin embargo, es importante que las instituciones educativas fomenten el uso de metodologías activas para que los docentes puedan beneficiarse de sus ventajas.

### Pregunta N°11

¿La utilización de recursos tecnológicos permite mejorar la adquisición de conocimientos en los estudiantes?

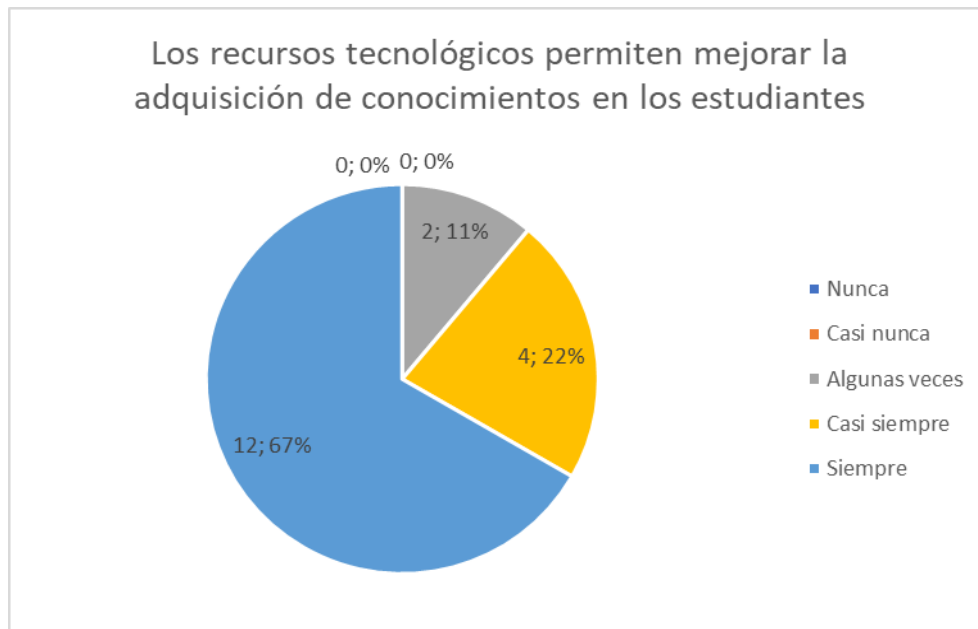


Figura 11. Resultados de la pregunta 11 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Los resultados del gráfico N°11 indican que la utilización de recursos tecnológicos es efectiva para mejorar la adquisición de conocimientos en los estudiantes. Sin embargo, es importante seleccionar los recursos tecnológicos adecuados y utilizarlos de forma eficaz para que los estudiantes puedan beneficiarse de sus ventajas.

### Pregunta N°12

¿Para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística se necesita utilizar recursos tecnológicos?

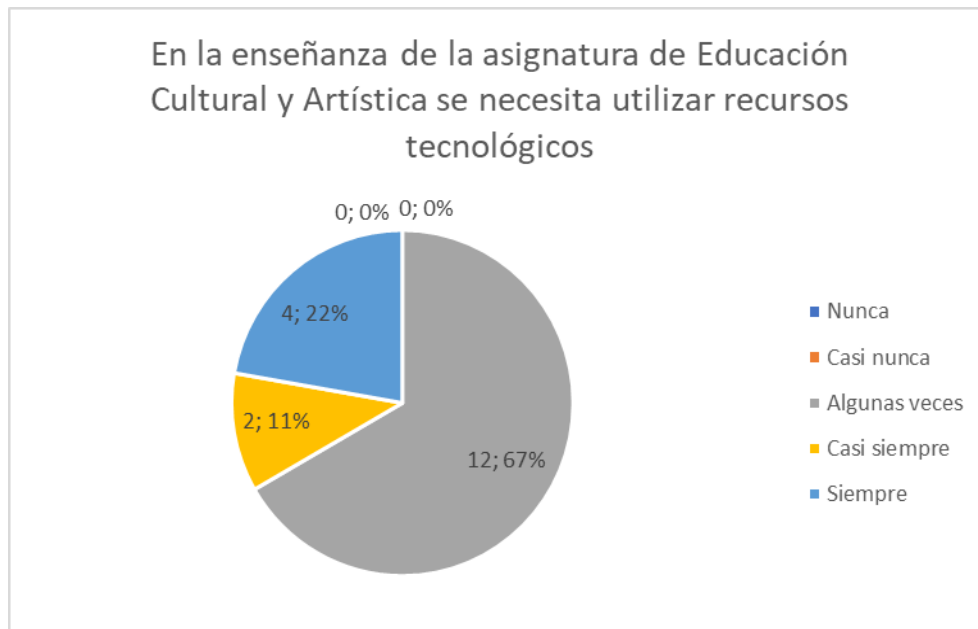


Figura 12. Resultados de la pregunta 12 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Los resultados del gráfico N°12 indican que los recursos tecnológicos pueden ser una herramienta útil para la enseñanza de Educación Cultural y Artística. La tecnología puede enriquecer la experiencia de aprendizaje en esta asignatura, pero su aplicación puede variar según el contexto y los objetivos específicos de la del tema o lección. Sin embargo, no son indispensables para la enseñanza de esta asignatura.

### Pregunta N°13

¿Los contenidos curriculares se pueden modificar para aplicar estrategias de gamificación?

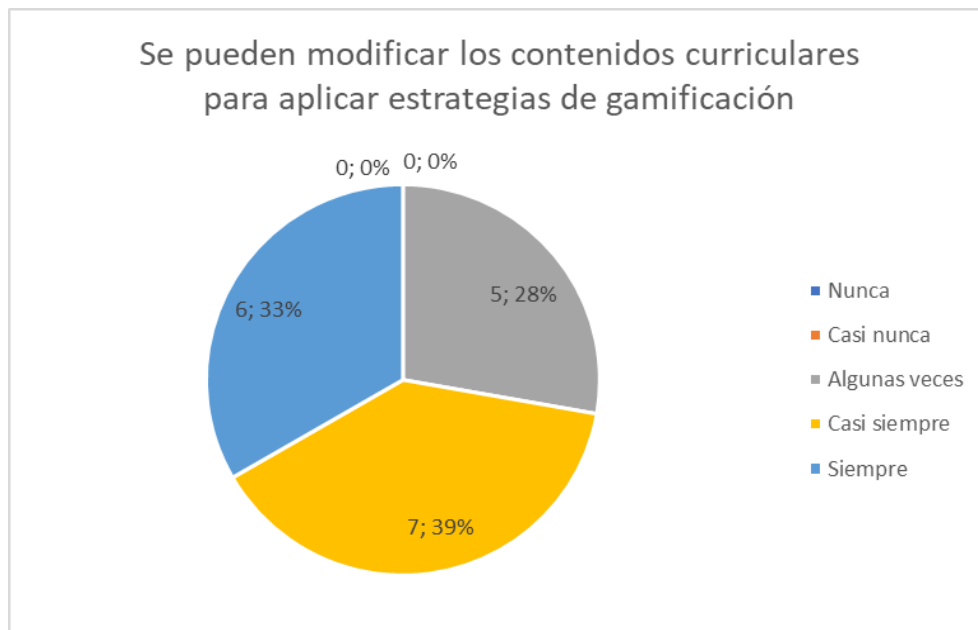


Figura 13. Resultados de la pregunta 13 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación a los resultados obtenidos de la encuesta en el gráfico N°13, reflejan una percepción generalmente positiva en cuanto a la posibilidad de modificar los contenidos curriculares para aplicar estrategias de gamificación en la enseñanza. La mayoría de los encuestados considera que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, y que es posible adaptar los contenidos de manera que se integren con estas estrategias. Sin embargo, es importante tener en cuenta la naturaleza del contenido, los objetivos de aprendizaje y el grupo de edad de los estudiantes al realizar estas modificaciones.

### Pregunta N°14

¿Considera importante capacitarse en estrategias de gamificación?

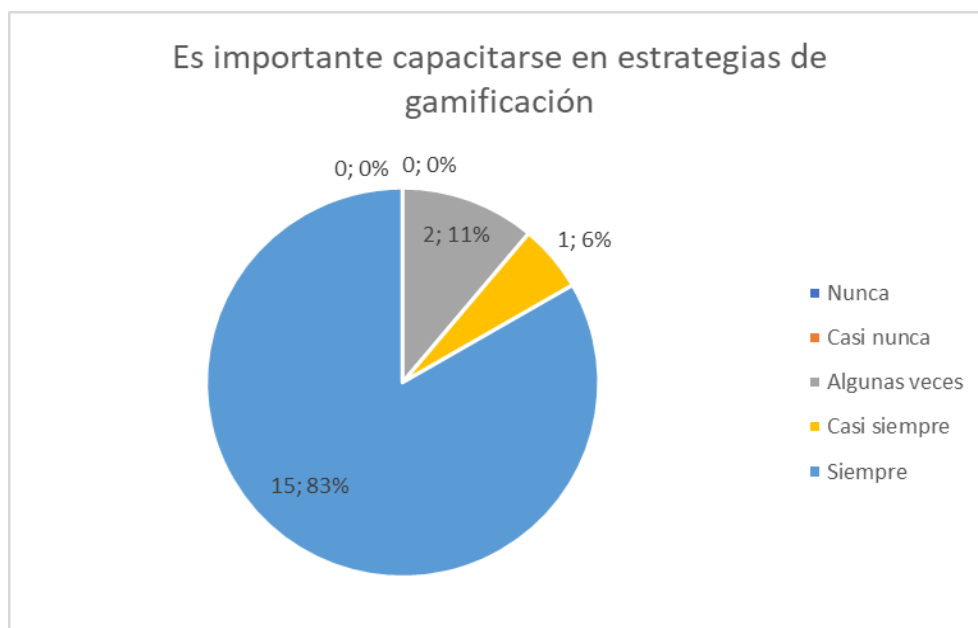


Figura 14. Resultados de la pregunta 14 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

El análisis de los resultados del gráfico N°14 demuestra que la capacitación en estrategias de gamificación es importante para los docentes. La gamificación es una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y que la formación en esta área es necesaria de manera constante. La capacitación puede ayudar a los docentes a mejorar su práctica docente y a contribuir a mejorar la educación.

### Pregunta N°15

¿Cree usted que las estrategias de gamificación fomentan la creatividad en los estudiantes?

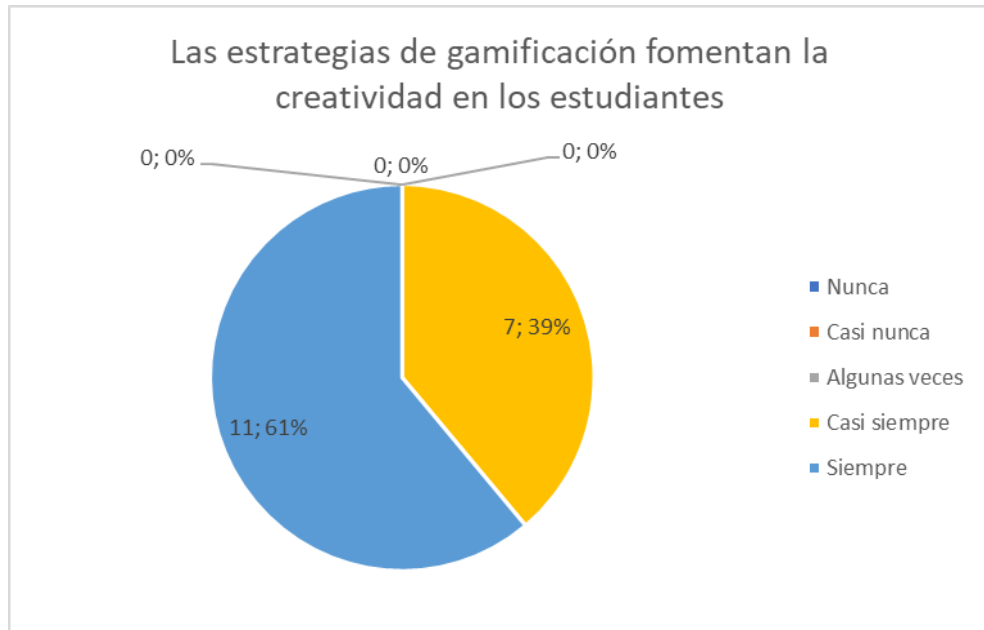


Figura 15. Resultados de la pregunta 15 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Los resultados que aparecen en el gráfico N°15 demuestran que las estrategias de gamificación pueden ser una herramienta eficaz para fomentar la creatividad en los estudiantes. La totalidad de los encuestados consideran que estas estrategias son efectivas para estimular la imaginación y la innovación en el proceso de aprendizaje. La gamificación puede ser una herramienta valiosa para enriquecer la experiencia educativa y promover la creatividad entre los estudiantes.

### Pregunta N°16

¿Las estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación permiten que los estudiantes sean protagonistas de su propio conocimiento?

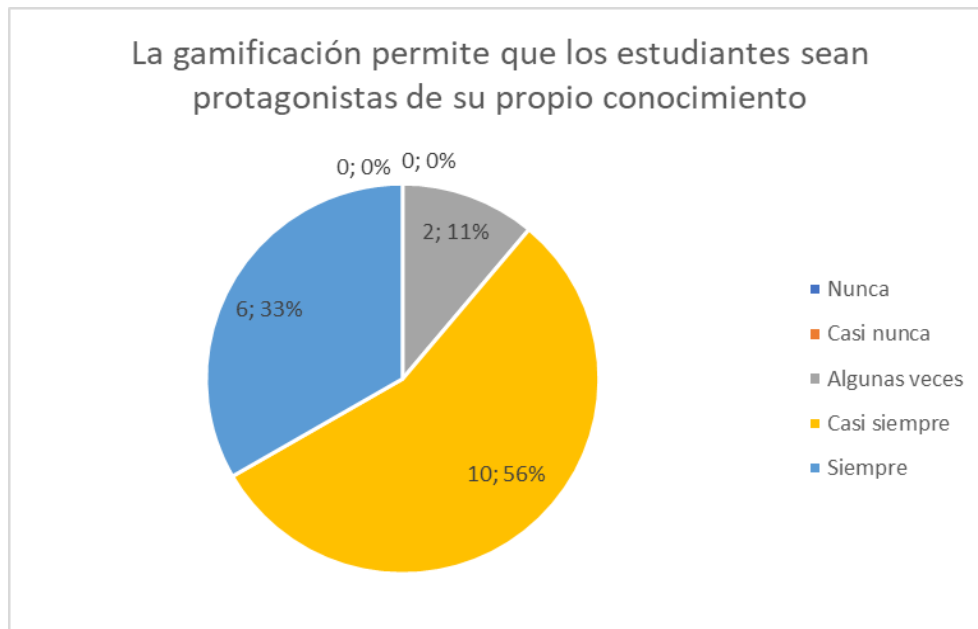


Figura 16. Resultados de la pregunta 16 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación a los resultados del gráfico N°16 se puede indicar que las estrategias pedagógicas innovadoras pueden ser una herramienta eficaz para fomentar la participación de los estudiantes en su propio aprendizaje. La mayoría de los encuestados considera que estos enfoques son efectivos para fomentar un aprendizaje más activo y participativo, lo que permite a los estudiantes asumir un rol activo en la construcción de su conocimiento. Sin embargo, es importante tener en cuenta el diseño de la estrategia, las características de los estudiantes y el contexto de aprendizaje al utilizar estas estrategias.

### Pregunta N°17

¿Tiene conocimiento acerca de la metodología activa de gamificación (escape room)?

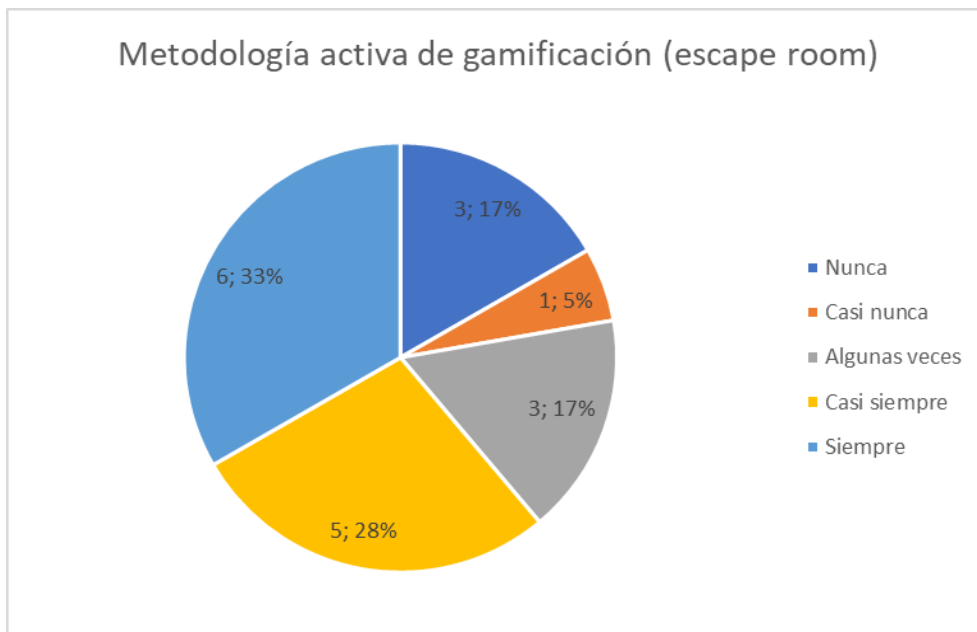


Figura 17. Resultados de la pregunta 17 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En el gráfico N°17 se puede evidenciar que es necesario promover el conocimiento sobre la metodología activa de gamificación (escape room) para que esta herramienta pueda ser utilizada de forma eficaz en la educación y tanto como docentes y estudiantes se beneficien de sus ventajas.

### Pregunta N°18

¿Con que frecuencia emplea la metodología activa de gamificación (escape room) en el proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas?

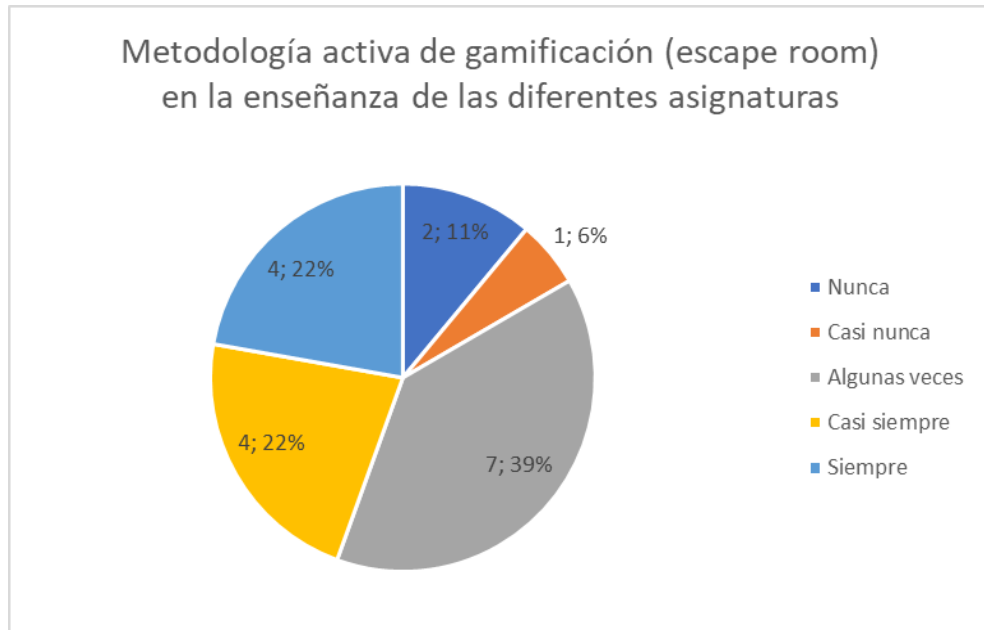


Figura 18. Resultados de la pregunta 18 de la encuesta  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Se observa que los resultados del gráfico N°18 indican que es necesario promover el uso de la metodología activa de gamificación (escape room) entre los docentes para que esta herramienta pueda ser utilizada de forma más generalizada en la educación. La gamificación, como el "escape room", es una estrategia que puede enriquecer la enseñanza, pero su implementación varía según las circunstancias individuales de cada docente.

### Pregunta N°19

¿Considera importante capacitarse en la metodología activa de gamificación (escape room)?

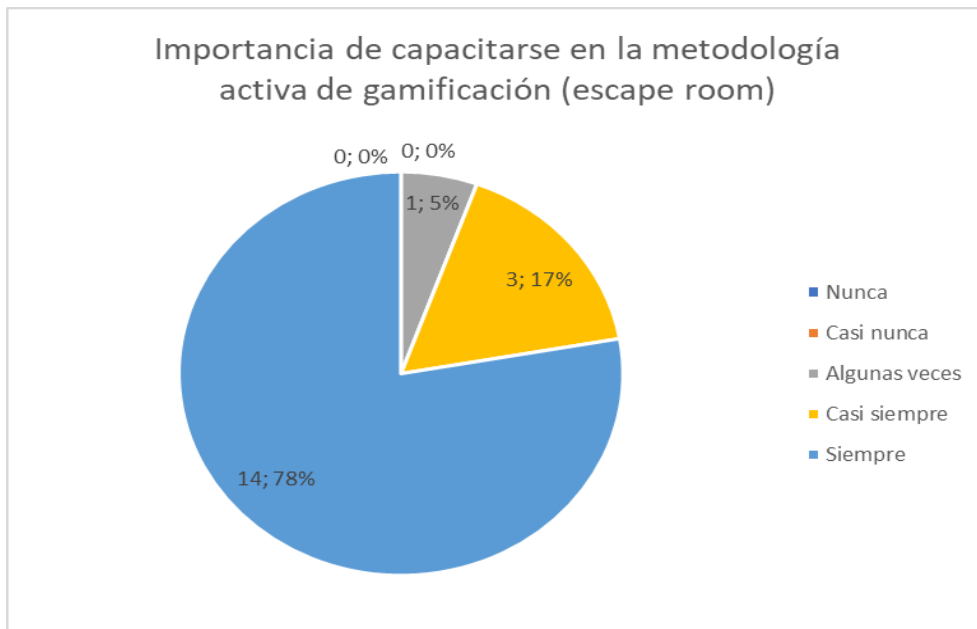


Figura 19. Resultados de la pregunta 19 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Los resultados que se evidencian en el gráfico N°19 demuestran que la capacitación en la metodología activa de gamificación (escape room) es importante para los docentes. Ya que la capacitación puede ayudar a los docentes a comprender mejor la metodología, desarrollar las habilidades necesarias para implementarla y obtener apoyo y retroalimentación, además de la adopción de enfoques pedagógicos más innovadores y participativos en el ámbito educativo.

### Pregunta N°20

¿La metodología activa de gamificación (escape room) permite a los estudiantes ser más: creativos, asertivos y observadores?

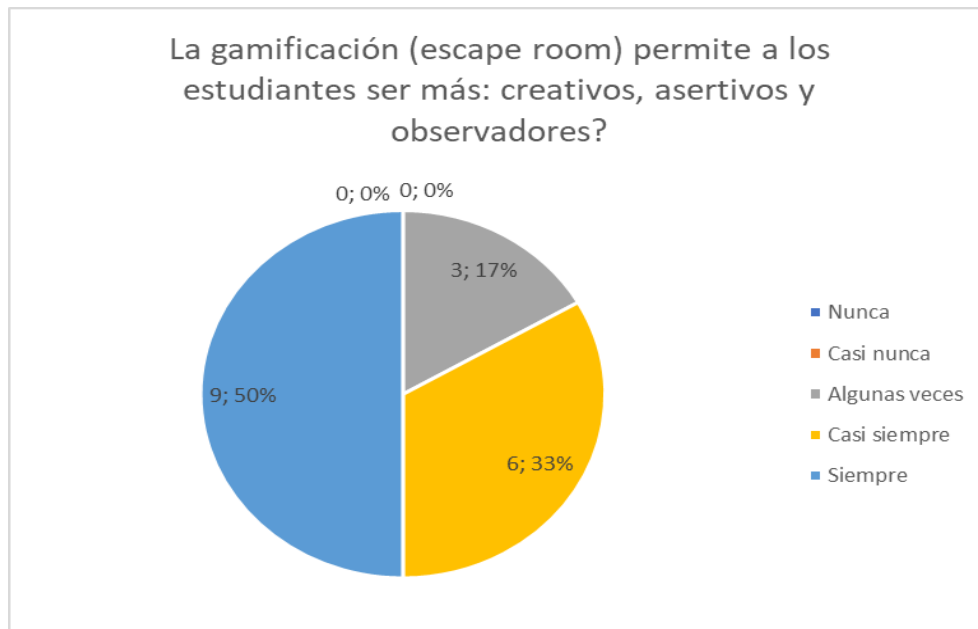


Figura 20. Resultados de la pregunta 20 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

En relación con los resultados del gráfico N°20 se puede indicar que la metodología activa de gamificación (escape room) puede ser una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Esta metodología es efectiva para fomentar la creatividad, el asertividad y la observación, lo que contribuye al enriquecimiento de la experiencia de aprendizaje. Por lo que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta el diseño de los escapes room, las características de los estudiantes y el contexto de aprendizaje al utilizar esta herramienta.

### Pregunta N°21

¿Considera que las temáticas más apropiadas para elaborar un escape room son la fantasía el suspenso, la aventura y la historia?

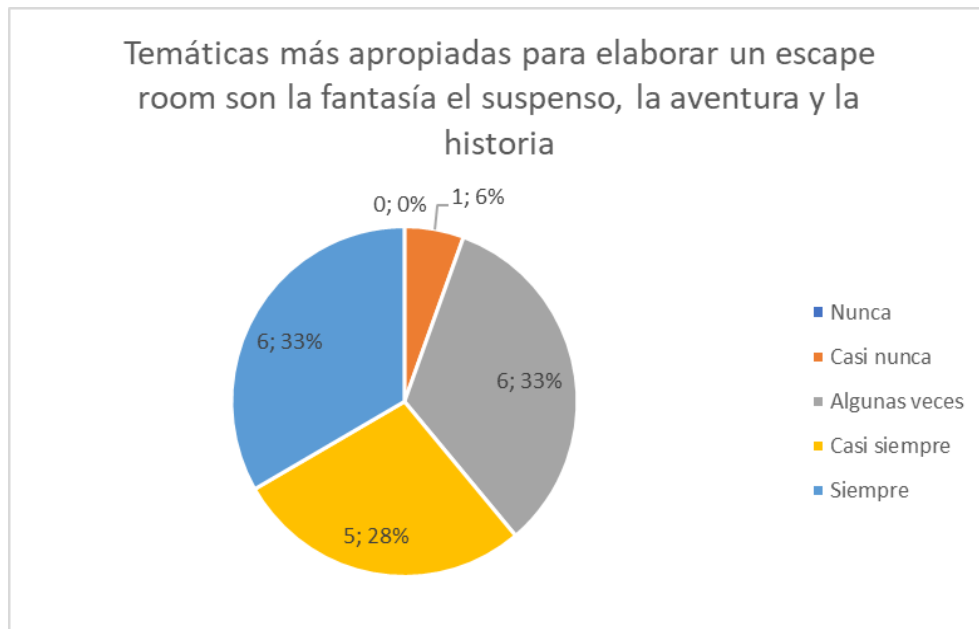


Figura 21. Resultados de la pregunta 21 de la encuesta

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Según el gráfico N°21 la mayoría de los encuestados considera que las temáticas de fantasía, suspenso, aventura e historia son apropiadas en la mayoría de los casos, hay otros que ven la elección de temas como una cuestión más factible. La elección de temáticas puede depender de diversos factores, como los objetivos educativos, los intereses de los estudiantes, el contexto de aprendizaje al seleccionar la temática y las preferencias del docente. Esto resalta la flexibilidad de los escapes rooms como una estrategia de gamificación que se puede adaptar a diferentes contextos y propósitos.

### Pregunta N°22

¿Con cuál de los dos tipos de escape room usted preferiría trabajar con sus estudiantes: físico o virtual?

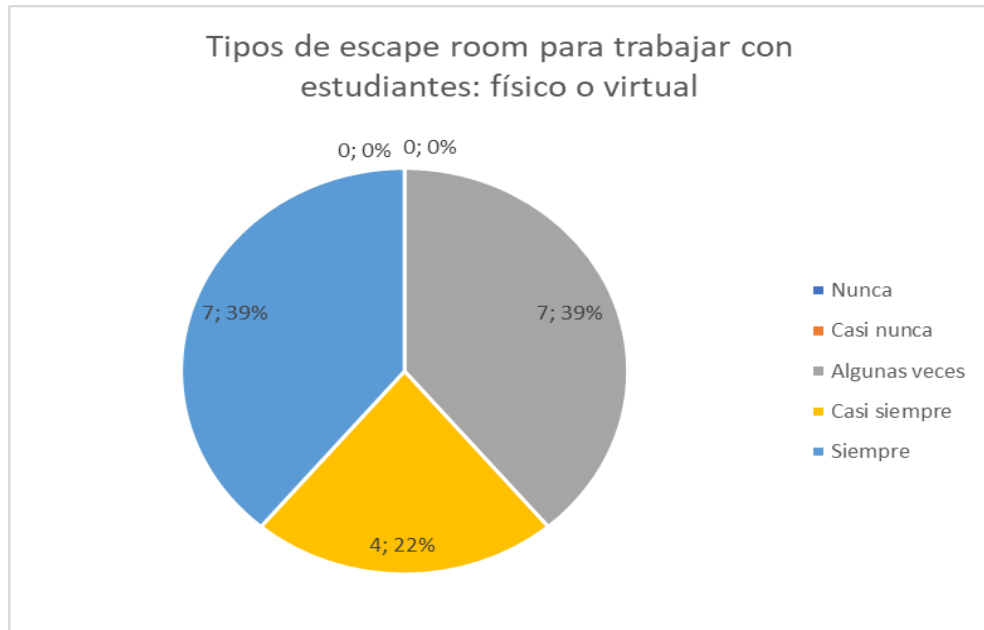


Figura 22. Resultados de la pregunta 22 de la encuesta  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
Fuente: Encuesta a docentes (2023)

### Interpretación

Se puede evidenciar que en el gráfico N°22 los resultados indican que los escape room físicos son la opción preferida por la mayoría de los encuestados para trabajar con estudiantes. Sin embargo, los escape room virtuales también pueden ser una buena opción, dependiendo de las necesidades y preferencias de los estudiantes. Esto destaca la versatilidad de los escapes rooms como estrategias de gamificación que se pueden adaptar a diferentes contextos y necesidades.

### Análisis General

Los resultados respaldan la idea de que la gamificación y las metodologías activas son enfoques efectivos para la enseñanza, pero su implementación puede variar según el contexto y las preferencias individuales. Además, se reconoce la importancia de la formación continua y la flexibilidad en la elección de enfoques

pedagógicos. Estos hallazgos sugieren que los educadores valoran la innovación en la enseñanza y están dispuestos a adaptar sus prácticas para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

### CAPÍTULO III

#### PRODUCTO

**Título:**

Escape Room: “La Ruta Escondida – Descubriendo la Historia”

**Información Relevante:**

La información esencial sobre la institución educativa donde se implementó la propuesta se encuentra detallada en la tabla N° 11.

**Cuadro N°11. Información relevante de la institución educativa**

<b>Nombre de la institución</b>	Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”
<b>Provincia</b>	Quito
<b>Cantón</b>	Quito
<b>Parroquia</b>	Comité del Pueblo
<b>Sostenimiento</b>	Fiscal
<b>Beneficiarios</b>	Estudiantes de sextos años subnivel de educación general básica
<b>Teléfono</b>	02 247-5688
<b>Correo</b>	<a href="mailto:17h01083@gmail.com">17h01083@gmail.com</a>
<b>Responsables</b>	Lic. Luis Enrique Aguirre Morales

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Secretaría de la institución (2023)

### **Definición del Tipo de Producto**

El propósito de esta propuesta es desarrollar actividades basadas en la metodología activa de gamificación "escape room" para que los docentes la puedan emplear como una estrategia de enseñanza en diversas asignaturas, en particular en Educación Cultural y Artística, en la Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora" para los alumnos de sexto año de Educación General Básica. Es relevante destacar que la utilización de esta metodología combina aspectos lúdicos (juego) con herramientas tecnológicas, lo que permite que los docentes puedan renovar sus enfoques pedagógicos a través de la interacción entre docente y estudiante.

### **Antecedentes**

A través del proceso de investigación y tomando en cuenta los resultados de las encuestas llevadas a cabo con los docentes de quinto, sexto y séptimo años del subnivel de educación general básica, se concluye que estos docentes emplean métodos tradicionales en su enfoque de enseñanza. Esto incluye el uso de diapositivas, videos y libros guía proporcionados por el Ministerio de Educación, con el fin de promover un aprendizaje significativo.

Además, los resultados respaldan la noción de que las metodologías activas y la gamificación son enfoques eficaces para la enseñanza. Esto demuestra que los docentes valoran la innovación en su práctica docente y están dispuestos a adaptarse con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Para lograr esto, están dispuestos a utilizar recursos digitales en el proceso de enseñanza, como los videojuegos, aplicaciones informáticas, plataformas digitales, laboratorios virtuales, entre otros. Estas elecciones se basan en el hecho de que estos recursos digitales ofrecen herramientas interactivas que generan motivación y fomentan el trabajo colaborativo.

En este contexto, la gamificación se destaca como una iniciativa educativa excepcional. Como parte de esta investigación, se propuso la creación de un Escape Room para enseñar sobre el patrimonio cultural tangible de Ecuador en la Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora". Este enfoque busca mejorar la calidad educativa y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los

estudiantes de quintos, sextos y séptimos años en el subnivel de educación general básica.

### **Justificación**

La implementación de la propuesta "Escape Room" tiene como objetivo contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes asignaturas y en el caso de la asignatura de Educación Cultural y Artística incentivar el aprendizaje del Patrimonio Cultural Tangible del Ecuador. A través de la utilización de Escape Rooms (ER), se busca fomentar que los docentes adopten nuevas estrategias pedagógicas, con la intención de motivar a los estudiantes y despertar un mayor interés por la asignatura.

El Escape Room se considera una estrategia innovadora y creativa que impacta positivamente en el aprendizaje de los estudiantes. Les permite asumir un papel activo en la construcción de su propio conocimiento, fomentando el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la consolidación de los contenidos.

El Escape Room "La Ruta Escondida - Descubriendo la historia" representa una novedosa estrategia educativa que deja de lado los límites tradicionales del aula. Al aprovechar la inmersión en lugares cargados de historia y tradiciones que constituyen el rico patrimonio cultural del Ecuador, los docentes tienen la oportunidad de incentivar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Esta experiencia va más allá de la simple enseñanza de datos históricos, alentando la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de descubrimiento. El énfasis en el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el fortalecimiento de contenidos garantiza no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades cruciales para la vida. Así, este enfoque no solo enriquece el bagaje cultural de los estudiantes, sino que también cultiva un sentido de empoderamiento y conexión personal con la historia de su país, estableciendo las bases para un aprendizaje perdurable y significativo.

### **Objetivos de la Propuesta**

#### **Objetivo General**

Aplicar un Escape Room como estrategia pedagógica para la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador para el sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora".

### **Objetivos Específicos**

- Determinar las herramientas tecnológicas que permitan realizar un Escape Room.
- Estructurar las actividades a través de la estrategia de gamificación en la plataforma Genially.
- Evaluar la propuesta del Escape Room mediante una encuesta de satisfacción a estudiantes de sexto año de EGB.

### **Metodología**

La propuesta proporciona un documento planificado, organizado y estructurado con el objetivo de elevar la calidad de la educación a través de la implementación del Escape Room como estrategia pedagógica para enseñar sobre el patrimonio cultural tangible del Ecuador. El enfoque metodológico utilizado en esta propuesta es el modelo ADDIE, que incluye las etapas de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Esta metodología es ampliamente reconocida en la planificación y desarrollo de proyectos educativos y permite un enfoque sistemático y completo para garantizar que la estrategia pedagógica sea efectiva y beneficiosa para los estudiantes.

#### **Fase de Análisis:**

En esta etapa, se tomó en cuenta la opinión de los docentes acerca de los contenidos fundamentales necesarios para impartir la enseñanza del patrimonio cultural tangible. En respuesta a esta necesidad, se elaboró una propuesta que abarca las destrezas consideradas como deseables e indispensables que los estudiantes deben adquirir conforme a la propuesta curricular del 2016 emitida por el Ministerio de Educación de la República del Ecuador.

Los contenidos de esta propuesta están vinculados a las destrezas que los estudiantes deben adquirir y desarrollar en el nivel de Educación General Básica (EGB), específicamente durante el sexto año de EGB, según lo establecido en el currículo de Educación Cultural y Artística, los mismos que se encuentran detallados en la planificación expuesta en el cuadro número N°14.

#### ***Estructura de la Propuesta***

El Escape Room propuesto se divide en misiones (sueños), en las cuales los estudiantes desempeñan un papel esencial. En cada misión, ayudan a un niño a despertar, el cual se encuentra soñando con una de las diferentes parroquias que

conforman La Ruta Escondida. Para lograrlo, los estudiantes deben aplicar sus habilidades y conocimientos con el fin de superar diversos obstáculos y resolver enigmas. La clave para avanzar en el juego se obtiene mediante la resolución de preguntas y la realización de actividades o desafíos que se presentan a lo largo de la historia. Esta dinámica ofrece a los alumnos una experiencia de aprendizaje divertida al mismo tiempo que les permite adquirir conocimientos relacionados con el tema planteado en la Unidad didáctica.

### ***Planificación***

La planificación de la unidad didáctica se realizó en el formato propuesto por el ministerio de educación en el cual constan los siguientes elementos de la metodología activa de gamificación (escape room), como se puede apreciar en el cuadro N°12.



**Cuadro N°12. Plan de Unidad Didáctica**  
**UNIDAD EDUCATIVA “Dr. MANUEL BENJAMÍN CARRIÓN MORA”**  
**HONOR Y LEALTAD PARA LA LIBERTAD**  
**QUITO – ECUADOR**

**2023-2024**

**PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA**

**1. Datos Informativos**

<b>Docente:</b>	Lic. Aguirre Luis	<b>Área/ asignatura:</b>	Educación Cultural y Artística	<b>Subnivel:</b>	Básica media	<b>Grado/paralelo:</b>	Sexto
<b>Unidad de planificación:</b>	1	<b>Título de la unidad:</b>	Patrimonio Cultural	<b>Periodos:</b>	2 horas semanales	<b>Fecha de Inicio:</b>	27/11/2023

**OBJETIVO:**

- O.ECA.4.2.** Contribuir a la revitalización del patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, mediante la creación de obras culturales y artísticas que fusionen elementos ancestrales y contemporáneos.
- O.ECA.4.4.** Participar activamente en proyectos de creación colectiva, mostrando respeto hacia las ideas y formas de expresión propias y ajenas, y reconociendo, como miembro del grupo, el enriquecimiento que se logra con las contribuciones de los demás.
- O.ECA.3.2.** Describir diversas características del patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, propio y de otras comunidades, a través de la observación y el análisis de sus atributos; además, colaborar en su preservación y actualización.

**2. Planificación**

<b>Destrezas con criterio de desempeño a ser desarrolladas</b>	<b>Criterio de evaluación</b>
<b>ECA.5.3.5.</b> Reconocer y explicar diversos tipos de expresiones y productos culturales y artísticos utilizando un vocabulario técnico, expresando perspectivas personales y demostrando una disposición receptiva hacia las opiniones de los demás.	<b>CE.ECA.4.1.</b> Identifica artistas y obras tanto nacionales como internacionales, utilizando sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.
<b>ECA.4.3.12.</b> Investigar sobre estructuras pertenecientes al patrimonio artístico y recrear estos monumentos a través de representaciones en plano (croquis, planos, proyecciones) o en formato tridimensional (maquetas), imaginando cómo eran originalmente: completando partes dañadas, finalizando lo que no se concluyó, restaurando colores perdidos, entre otros.	<b>CE.ECA.4.2.</b> Investiga sobre artistas, obras y expresiones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales asociados; organiza y presenta la información utilizando diversos formatos.
	<b>CE.ECA.4.6.</b> Reconoce y valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de aprendizaje y producción en el ámbito cultural y artístico, utilizándolos en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales.

**ECA.2.3.9.** Observar, fotografiar y comparar edificaciones y sitios representativos del patrimonio cultural y natural cercano (hogares, monumentos y sitios arqueológicos, estructuras históricas y modernas, bosques, etc.) durante excursiones.

**ECA.2.3.5.** Seleccionar imágenes de lugares destacados en el entorno próximo, tanto en términos de patrimonio cultural como natural, para elaborar álbumes, carteles o murales.

**ECA.2.3.7.** Redactar breves textos que describan las características de algunos de los lugares más representativos del patrimonio cultural y natural en el entorno cercano.

**CE.ECA.5.1.** Investiga y expresa puntos de vista sobre las manifestaciones artísticas y culturales, interpretando sus usos y funciones en la vida de las personas y las sociedades, demostrando interés y receptividad hacia las opiniones de los demás.

**CE.ECA.2.5.** Identifica, registra y describe manifestaciones y producciones culturales y artísticas en el entorno cercano.

**Ejes transversales**

La interculturalidad. - se basa en el sentido de reconocer la diversidad de manifestaciones étnico-culturales.

Objetivo	Perfil de jugadores	Comportamientos esperados	Componentes	Mecánica	Dinámica	Gestión (Seguimiento y monitoreo)
Clasificar los patrimonios del Ecuador, tanto aquellos de origen natural como los de carácter cultural.	Los estudiantes de Sexto Año de Educación General Básica, se encuentran en un rango de 10 a 11 años.	Involucración activa de los estudiantes.  Razonamiento.  Realizar las tareas propuestas en el escape room.	Se utiliza un <i>Escape room</i> diseñado en <i>Genial.ly</i> denominado “La Ruta Escondida – Descubriendo la historia”.	Los estudiantes participan en todas las misiones mediante el link del <i>escape room</i> diseñado de “La Ruta Escondida – Descubriendo la historia”	El juego se centra en familiarizarse con el patrimonio cultural tangible del Ecuador y fomentar un profundo apego a la cultura y las tradiciones. El estudiante que logre este objetivo en el menor tiempo posible se convierte en el ganador.	Para la gestión de la gamificación se usa: 1. <i>Escape room</i> creado en <i>Genial.ly</i> 2. Video Creado en <i>Edpuzzle y/o H5p</i> 3. <i>Wordwall</i> con sopa de letras, crucigrama y abre cajas.
Fomentar en los alumnos un fuerte sentido de identificación con la cultura y las tradiciones.	Disfrutan de video juegos interactivos.	Estimulación en el proceso de aprendizaje.  Trabajo en equipo.	Este juego está dividido en 5 Misiones (sueños) y una misión final.  Cada etapa incluye un juego	Sueño 1: En la primera misión, uno de los personajes (niña), Keyla, se encuentra en la parroquia de Puellarro en Ecuador y no saldrá del	El tiempo que empleen en completar el escape room y descubrir la	Se supervisa la colaboración en equipo y las

<p>Entender cada uno de los temas mencionados en cada misión (sueño).</p>	<p>Disfrutan de ver videos en YouTube.</p> <p>No les agrada repetir textos. Siguen instrucciones del docente.</p> <p>Tienen expectativas de que la clase impartida sea entretenida, activa y de fácil comprensión.</p>	<p>Utilización de los conocimientos en la vida cotidiana.</p> <p>Adquisición de un conocimiento profundo y significativo de la herencia cultural del país.</p>	<p>con desafíos únicos que el estudiante de debe superar para obtener el código necesario y avanzar a la siguiente fase.</p> <p>En cada misión o sueño, se debe responder con respuestas correctas, ya que, si se equivocan, regresan al inicio de la misión y recibirán retroalimentación hasta que logren dar con la respuesta correcta.</p>	<p>videojuego a menos que el estudiante pueda superar las pruebas. Esto incluye recolectar algunos objetos del Animero y responder algunas preguntas relacionadas con el la historia de esta parroquia.</p> <p>Sueño 2: En la segunda misión, el niño Iker sueña que se encuentra en la parroquia de Perucho en Ecuador, y no sabe cómo salir del videojuego. Resuelve estos desafíos realizados en Wordwall para ayudarlo.</p> <p>Sueño 3: En la tercera misión, María José ha aparecido en la parroquia de Chavezpamba, en Ecuador y todos sus</p>	<p>codificación correcta determinará su posición en la tabla de clasificación.</p> <p>Los 5 primeros estudiantes recibirán 5 puntos en la evaluación sumativa del primer trimestre, Los 5 siguientes obtendrán 3 puntos, y los 5 últimos recibirán 1 punto.</p> <p>El juego se compone de seis niveles y se juega de manera individual.</p>	<p>actividades de acuerdo con las reglas establecidas.</p>
---	--	--	--	--	---	--

---

intentos por salir del  
videojuego han  
fracasado. ¡Ayúdala!  
Superando los retos  
realizados en  
Wordwall

Sueño 4: Emilio ha  
llegado a la parroquia  
de Atahualpa en el  
Ecuador y espera  
ansiosamente ayuda  
para salir del  
videojuego y reunirse  
con sus amigos.  
Responde  
rápidamente las  
preguntas planteadas.

Sueño 5: En la quinta  
misión, Lucía se ha  
separado de su grupo  
de amigos y ha llegado  
a la parroquia de San  
José de Minas en  
Ecuador, donde aún se  
encuentra perdida.  
Ella espera tu ayuda.  
Observa un video de  
YouTube para  
responder las

---

preguntas y obtener el código del nivel.

Nivel 6: En la sexta misión, Tú deberás introducir los códigos para poder abrir la puerta de los sueños y lograr que todos los niños despierten. Al finalizar el juego todos los niños se despiertan en sus camas felices de haber soñado con esos lugares maravillosos.

**Riesgos potenciales**

**Estética**

Estudiantes sin conectividad a Internet  
Dificultades de acceso a Zoom

En la actividad, se utilizan computadoras o dispositivos móviles por cada estudiante para acceder a las herramientas informáticas.

Enlace *Escape Room “La Ruta Escondida – Descubriendo la historia”*

<https://view.genial.ly/6545c6e7855a0b001142b30d/interactive-content-la-ruta-escondida>

**3. Adaptación Curricular**

**Destrezas con criterios de desempeño**

Actividades evaluativas

Instrumento de evaluación

**ECA.5.3.5.** Reconocer y explicar diversos tipos de expresiones y productos culturales y artísticos utilizando un vocabulario técnico, expresando perspectivas personales y demostrando una disposición receptiva hacia las opiniones de los demás.

**Actividad: Mesa redonda cultural**

Organizar grupos de trabajo donde los estudiantes presenten expresiones culturales o artísticas sobre la parroquia asignada, de la cual que hayan investigado. Cada grupo debe explicar el contexto cultural, los elementos técnicos y expresar su perspectiva personal. Posteriormente, se

**Rúbrica**

Evaluar la presentación, el uso del vocabulario técnico, la expresión de perspectivas personales y la participación en la discusión.

---

fomentará el debate y la receptividad hacia las opiniones de los demás.

**ECA.4.3.12.** Investigar sobre estructuras pertenecientes al patrimonio artístico y recrear estos monumentos a través de representaciones en plano o en formato tridimensional.

**Actividad: Creación de dibujos**

Los estudiantes seleccionarán una construcción del patrimonio artístico de la Ruta Escondida, investigarán sobre su historia, arquitectura y detalles. Luego, recrearán esta construcción mediante un dibujo en formato A3. Presentarán sus creaciones en clase.

**Lista de verificación**

Debe incluir la precisión histórica, la atención al detalle, la presentación y la capacidad para responder preguntas sobre la investigación realizada.

**ECA.2.3.9.** Observar, fotografiar y comparar edificaciones y sitios representativos del patrimonio cultural y natural cercano durante excursiones.

**Actividad: Excursión cultural**

Organizar una excursión donde los estudiantes observen, fotografíen y comparen edificaciones y sitios culturales de la Ruta Escondida. Después, deberán preparar un informe visual que destaque las similitudes y diferencias entre los lugares visitados.

**Portafolio de excursión**

Evaluar el portafolio que los estudiantes preparen, considerando la calidad de las fotografías, la capacidad para comparar y contrastar, y la claridad del informe visual.

**ECA.2.3.5.** Seleccionar imágenes de lugares destacados en el entorno próximo para elaborar álbumes, carteles o murales.

**Actividad: "Bitácora de viaje multimedia"**

Los estudiantes seleccionarán un lugar destacado de la Ruta Escondida y crearán una Bitácora de viaje multimedia. Utilizando herramientas digitales, pueden combinar imágenes, videos, grabaciones de audio y breves descripciones escritas para capturar la esencia del lugar. Deben presentar sus diarios de viaje a la clase.

**Rúbrica**

Evaluar la creatividad en la presentación, la variedad de medios utilizados, la coherencia temática y la capacidad para transmitir la experiencia del lugar.

**ECA.2.3.7.** Redactar breves textos que describan las características de algunos de los lugares más

**Actividad: "Creación de guías turísticas"**

Los estudiantes trabajarán en grupos de 6 personas. Deberán crear de manera colaborativa

**Lista de verificación**

---

representativos del patrimonio cultural y natural en el entorno cercano.	una guía turística que incluya descripciones detalladas, mapas y recomendaciones sobre la parroquia asignada. Pueden presentar estas guías turísticas en formato impreso o digital.	Evaluar la precisión en la descripción, la utilidad de las recomendaciones, la presentación visual y la capacidad para atraer al público objetivo.
--	---	--

---

**Elaborado:**

**Revisado:**

**Aprobado:**

**Docente:**

**Coordinador/a de área:**

**Vicerrector (a) /subdirector(a):**

Lic. Aguirre Luis

Msc. Diana Ortiz

Msc. Edicta Holguín

---

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Fuente: Formato propuesto por el Ministerio de Educación (2023)

### **Fase de Diseño:**

El Escape Room "La Ruta Escondida - Descubriendo la historia" incorpora una diversidad de componentes y recursos que dan forma a un diseño gráfico para una experiencia educativa interactiva. Estos se desglosan en las siguientes fases:

#### ***Contexto General***

La creación del Escape Room se llevó a cabo utilizando la plataforma Genially, con la temática central de "La Ruta Escondida", como se evidencia en la representación gráfica N°8. Este diseño incorpora una serie de elementos, tales como: la narrativa sobre el sueño que tienen los niños sobre los lugares que comprenden la Ruta Escondida, cinco misiones o sueños en los cuales hay retos que superar sobre la historia, tradiciones y construcciones patrimoniales, mapa del recorrido donde se encuentran ubicadas cada una de las parroquias de la Ruta Escondida y finalmente los retos a superar que incluyen actividades diseñadas en diferentes aplicaciones.



Gráfico N°8. Pantalla principal del Escape Room  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

El tiempo asignado para realizar las actividades de cada uno de los retos y lograr que los niños despierten fue de 45 a 50 min (hora pedagógica), donde los estudiantes pusieron en práctica sus conocimientos sobre: la historia, tradiciones y construcciones patrimoniales que se encuentran en las diferentes parroquias que conforman la Ruta Escondida.

### ***La Narrativa***

Fue diseñada en base a cinco niños que se encuentran en la edad de 10 a 11 años y que asisten a sexto año de escuela, en la cual la docente les cuenta cierto día sobre unos lugares maravillosos llenos de historia, tradiciones, fiestas populares y construcciones únicas que pertenecen al patrimonio tangible de nuestro país, estos lugares se encuentran en el nororiente a una 1h 20 min de la ciudad de Quito, conformando La Ruta Escondida la cual inicia su recorrido en la parroquia de Puéllaro, pasando por Perucho, Chavezpamba, Atahualpa y finalmente terminando en San José de Minas.

Esa noche los niños al dormirse empezaron a soñar con estos lugares maravillosos, pero para poder despertarse deben ir superando una serie de retos, donde el estudiante se convirtió en un perfecto aliado, poniendo en práctica los conocimientos sobre estos lugares para ir superando los retos.

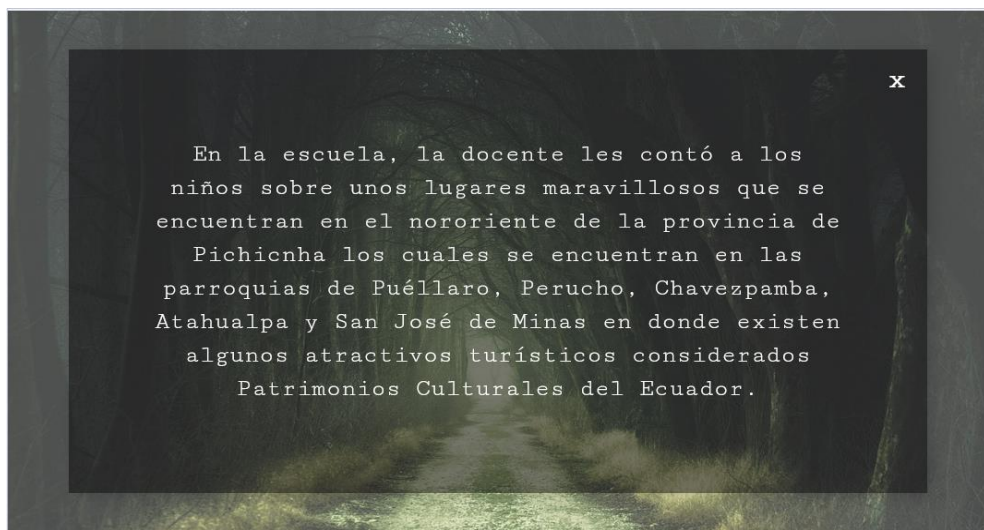


Gráfico N°9. Pantalla de la Narrativa del Escape Room  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

### ***Mapa de Recorrido***

En este recurso también se incluye un mapa de recorrido, el cual muestra las parroquias que cruza la Ruta Escondida como se observa en el gráfico N°9. En este recorrido los niños tienen que ir superando los retos en cada parroquia y para poder superarlos tienen que resolver las actividades propuestas en cada uno de los retos.



Gráfico N°10. Mapa del Recorrido del Escape Room  
 Elaborado por: Luis Aguirre (2023)  
 Fuente: La Hora

***El Desarrollo de los Desafíos***

En el diseño del Escape Room, se han incorporado seis desafíos diseñados mediante diversas herramientas tecnológicas, cada uno de los cuales está directamente vinculado a un contenido específico o a una habilidad o destreza correspondiente a la asignatura de educación cultural y artística. Las herramientas que se utilizaron para elaborar los retos fueron: Wordwall y Edpuzzle. A continuación, se describen los retos planteados en el *Escape Room*.

***Reto 1***

Consiste en indagar información sobre la parroquia de Puéllaro, recolectar los objetos que utiliza el Animero del pueblo y entregárselos en el cementerio para

contestar una serie de preguntas y poder obtener el código numérico de esa misión o sueño, como se observa en el gráfico N°11.

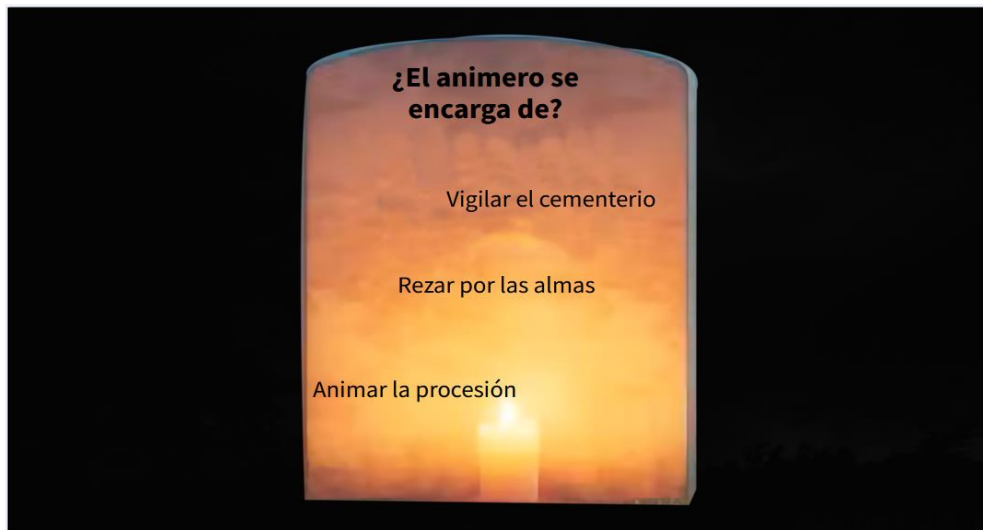


Gráfico N°11. Reto N°1 Plataforma Genially  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Una vez contestadas correctamente las preguntas el animero del pueblo entrega el código para que sea anotado en una libreta ya que será de gran utilidad al final del juego, como se observa en el gráfico N°12.



Gráfico N°12. Clave del Reto N°1  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

## Reto 2

Consiste en conocer e indagar información sobre la parroquia de Perucho para poder resolver un crucigrama y lograr obtener el código numérico de esa misión o sueño, como se observa en el gráfico N°13.

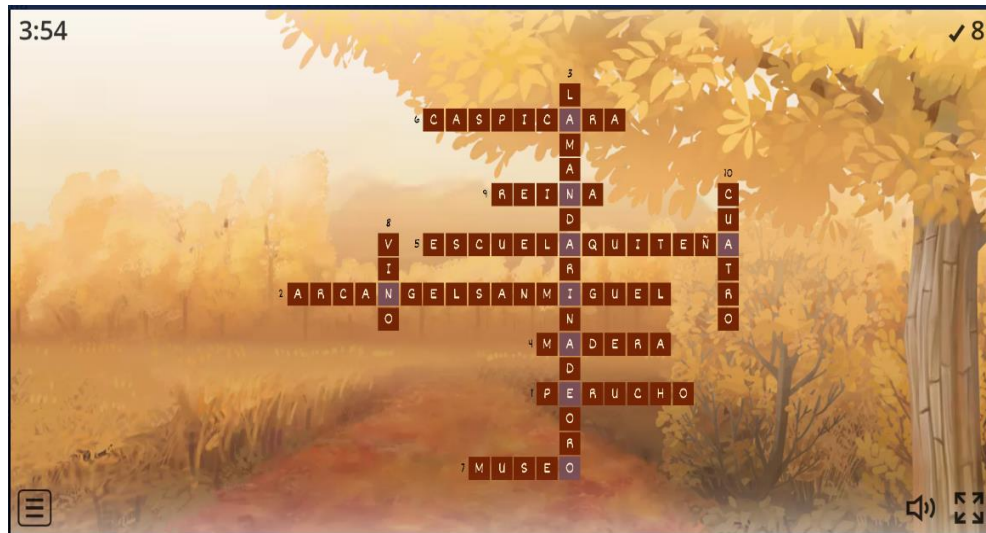


Gráfico N°13. Reto N°2 Plataforma Wordwall  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Una vez resuelto el crucigrama se obtiene el código de esta misión como se observa en el gráfico N°14.



Gráfico N°14. Clave del Reto N°2  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

### Reto 3

Consiste en conocer e indagar información sobre la parroquia de Chavezpamba y sobre el trapiche y la elaboración del jugo de caña, guarapo y panelas, para poder resolver una sopa de letras y lograr obtener el código numérico de esa misión o sueño, como se observa en el gráfico N°15.

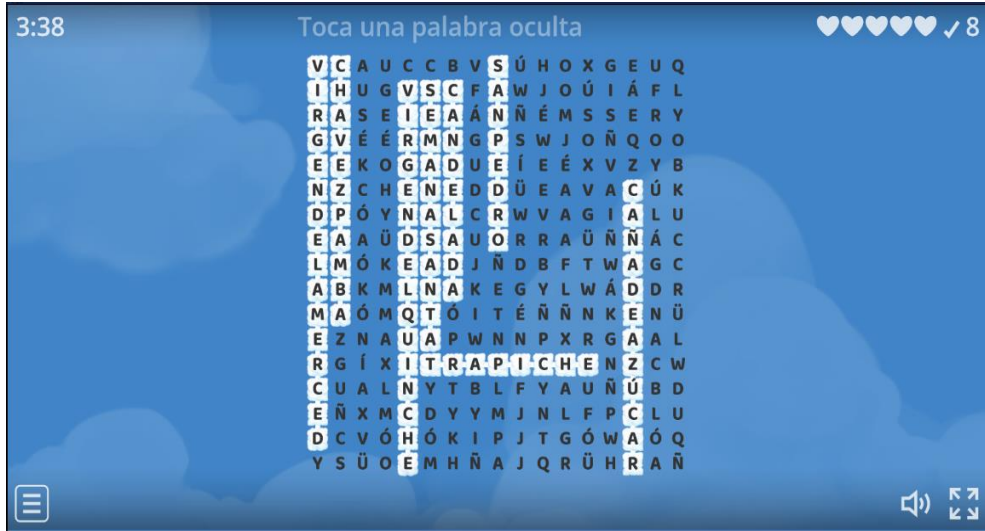


Gráfico N°15. Reto N°3 Plataforma Wordwall  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Para superar este reto los estudiantes descubrieron las palabras escondidas en la sopa de letras para poder conseguir el código numérico de esta misión, como se observa en el gráfico N°16.



Gráfico N°16. Clave del Reto N°3  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

#### **Reto 4**

Consiste en conocer e indagar información sobre la parroquia de Atahualpa, resolver un mini cuestionario en la torre del reloj de la iglesia para dirigirse al cementerio y resolver un abre cajas con diversas preguntas sobre esta parroquia y lograr obtener el código numérico de esa misión o sueño, como se observa en el gráfico N°17.

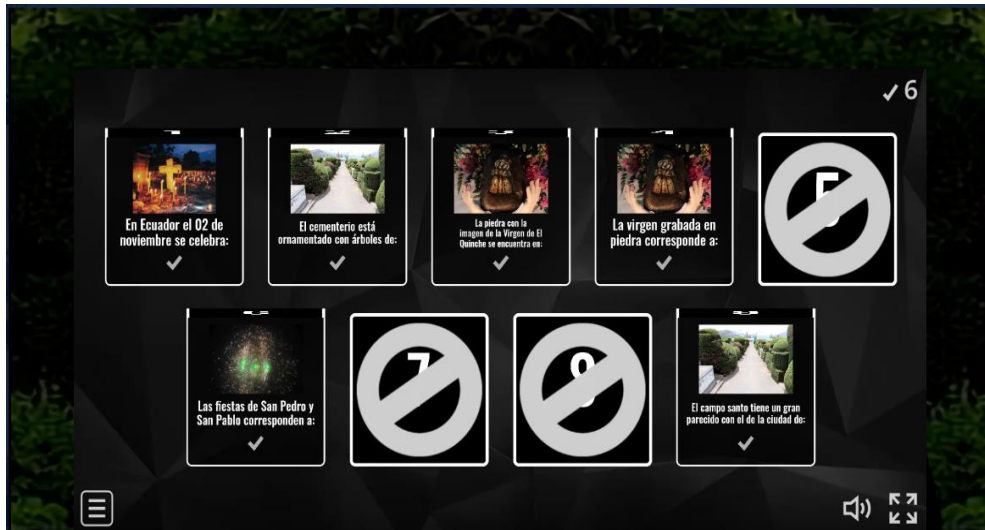


Gráfico N°17. Reto N°4 Plataforma Wordwall  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

En este reto una vez que se hayan respondido las preguntas de las nueve cajas so obtendrá el código de esta misión, como se observa en el gráfico N°18.



Gráfico N°18. Clave del Reto N°4  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

### ***Reto 5***

Consiste en conocer e indagar información sobre la parroquia de San José de Minas, mirar el video de YouTube editado en Edpuzzle y constar una serie de preguntas para obtener el código numérico de esta misión o sueño, como se observa en el gráfico N°19.

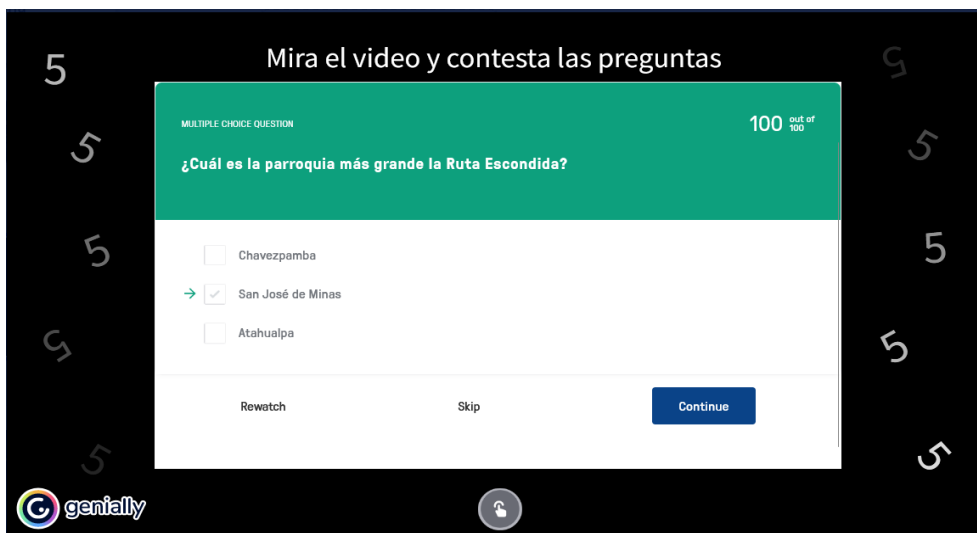


Gráfico N°19. Reto N°5 Plataforma Edpuzzle  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

En este reto se tiene que contestar las preguntas que se encuentran incrustadas en el video y anotar el código de esta misión en nuestra libreta el cual aparece en todo momento mientras se reproduce el video.

### ***Sueño Final***

Es la etapa final del juego, una vez concluidos los cinco retos propuestos, los estudiantes procedieron a introducir los códigos obtenidos en casa sueño o misión para poder abrir la puerta de los sueños, como se observa en el gráfico N°20.



Gráfico N°20. Reto Final – Introducción de códigos  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

Una vez introducidos los cinco códigos correctamente se puede abrir la puerta de los sueños y los cinco niños despertarán felices en sus camas con la alegría de haber soñado con unos lugares fantásticos llenos de aventura e historia, como se observa en el gráfico N°21.



Gráfico N°21. El Despertar de los niños  
Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

### **Fase Desarrollo:**

Para la propuesta del *Escape Room* se consideraron ciertos aspectos muy importantes como el aplicar una encuesta a 18 docentes del subnivel medio, correspondientes a los quintos, sextos y séptimos años de educación general básica, utilizando un cuestionario en línea mediante un Formulario en Google, conformado por 22 preguntas de selección múltiple sobre las metodologías de la enseñanza de Educación Cultural y Artística y en particular sobre el patrimonio cultural tangible del Ecuador.

Durante esta etapa, se llevó cabo la creación de los contenidos y los materiales de enseñanza. El docente se encargó de seleccionar los contenidos necesarios para diseñar una herramienta adaptada a la temática seleccionada. A continuación, se presentó la herramienta, en este caso un escape room, a los estudiantes, quienes primero debieron comprender cómo se juega y cuál es la estrategia requerida.

Los estudiantes tuvieron el tiempo necesario para participar en el juego y avanzar en él, lo que les permitió desarrollar habilidades de razonamiento y análisis,

así como la capacidad para resolver problemas y tomar decisiones por sí mismos. A medida que avanzaron en el juego, los estudiantes comprendieron su dinámica y pudieron aplicar estrategias para evitar errores y alcanzar el objetivo deseado.

Una vez finalizado el juego, con los estudiantes se realizó una reflexión sobre su experiencia de aprendizaje, explorando sus emociones durante el juego. En esta etapa, los estudiantes pudieron interiorizar los conocimientos adquiridos de una forma más dinámica y novedosa.

Los materiales empleados en la implementación del proyecto Escape Room se detallan en el cuadro. N°13.

<b>Cuadro N°13. Recursos empleados para el Escape Room</b>	
<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>
<b>Computador</b>	Es una máquina electrónica que procesa y almacena información, realiza cálculos y ejecuta diversas tareas informáticas.
<b>Dispositivo móvil</b>	Es un dispositivo electrónico portátil, como un teléfono inteligente o una tablet, que permite a los usuarios acceder a la información, comunicarse y realizar tareas en movimiento.
<b>Libreta de apuntes</b>	Es un cuaderno o bloc de papel diseñado para tomar notas, hacer dibujos o escribir ideas y observaciones.
<b>Genially</b>	Es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear presentaciones y contenidos interactivos de manera visual y atractiva. <a href="https://www.genial.ly/en">https://www.genial.ly/en</a>
<b>YouTube</b>	Es una plataforma en línea de videos propiedad de Google. Permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos en una amplia variedad de temas. <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
<b>Edpuzzle</b>	Edpuzzle es una herramienta que se emplea para transformar cualquier video en una clase interactiva. A través de Edpuzzle, es posible recortar el video, agregar una pista de audio explicativa, e incorporar pruebas o preguntas abiertas. Además, facilita el seguimiento en tiempo real de la retención de los contenidos. <a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>
<b>H5P</b>	Es una funcionalidad incorporada en Moodle. Esta herramienta facilita la creación y compartición de contenido interactivo destinado a respaldar la enseñanza. Este contenido puede abarcar desde cuestionarios y presentaciones hasta vídeos, así como otros tipos de material enriquecido. <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a>
<b>Quitarfondo</b>	Sitio web destinado a eliminar o aislar el fondo de una imagen en formato .png dejando el objeto principal en primer plano. <a href="https://quitarfondo.com">https://quitarfondo.com</a>

<b>Photoshop</b>	Esta herramienta se destaca por su capacidad para leer una amplia variedad de formatos y editarlos, posibilita la edición, retoque, creación de efectos de iluminación, eliminación de elementos no deseados, mejora del aspecto de personas u objetos en las imágenes.
<b>Wordwall</b>	Es una plataforma en línea diseñada para crear y compartir actividades educativas interactivas y juegos basados en palabras para fines de enseñanza y aprendizaje. <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>
<b>Sonido mp3</b>	Plataforma para descargar sonidos en formato .mp3. <a href="http://www.sonidosmp3gratis.com/index.php">http://www.sonidosmp3gratis.com/index.php</a>

Elaborado por: Luis Aguirre (2023)

### **Fase Implementación:**

Durante esta fase, la participación activa de los estudiantes desempeña un papel fundamental. Para implementar la propuesta, el docente motivará a los estudiantes a participar en el juego, ya que es una de las actividades que más disfrutan. Es esencial que cada estudiante cuente con un dispositivo electrónico para acceder a la herramienta; esta herramienta no requiere ser descargada, ya que se puede utilizar en línea.

El apoyo y la guía del docente a lo largo de todo el proceso es de gran importancia para garantizar que se brinde retroalimentación cuando sea necesario y para asegurarse de que los estudiantes estén en el camino correcto.

### **Fase Evaluación:**

Para validar la propuesta, se aplicó una ficha de observación al sexto grado EGB paralelo A, la cual se centró en la experiencia del Escape Room “La Ruta Escondida – Descubriendo la historia” en el proceso de aprendizaje del patrimonio cultural tangible del Ecuador. con el objetivo de evaluar no solo el nivel de participación y comprensión de los estudiantes, sino también su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo, como se aprecia en el Anexo N°4.

Los resultados obtenidos a través de la ficha de observación revelaron una experiencia altamente positiva en el Escape Room "La Ruta Escondida – Descubriendo la historia". En primer lugar, se destacó una participación activa y entusiasta por parte de los estudiantes, quienes demostraron un compromiso palpable con la resolución de los desafíos planteados. La interacción entre los estudiantes fue notable, evidenciando una colaboración efectiva y un trabajo en

equipo que contribuyó al éxito de la actividad. Asimismo, se observó una aplicación efectiva de los conocimientos previos adquiridos en clase, con los estudiantes relacionando de manera pertinente la información del Escape Room con conceptos previamente enseñados. La resolución de problemas fue abordada con creatividad y pensamiento crítico, y la comunicación entre los participantes fue efectiva para compartir información relevante. Además, se destacó la adaptabilidad de los estudiantes ante cambios en la dinámica del Escape Room. En general, los resultados reflejan una experiencia enriquecedora que no solo fortaleció el aprendizaje del patrimonio cultural tangible del Ecuador, sino que también promovió habilidades claves como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

La implementación de escape rooms como estrategia pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador ha demostrado tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 6to EGB. La participación activa en actividades lúdicas y desafiantes no solo fomenta la retención de información, sino que también estimula el interés y la curiosidad por el patrimonio cultural, proporcionando una experiencia educativa más significativa.

La implementación de Escape Rooms representa una estrategia pedagógica en la que los contenidos pueden ser ajustados según los intereses y requisitos de los estudiantes, gracias a la diversidad de actividades, recursos y materiales que pueden incorporarse en su elaboración y diseño. Estos pueden llevarse a cabo tanto en un entorno físico como digital. En el ámbito digital, es posible integrar una amplia gama de recursos interactivos para crear un ambiente virtual de aprendizaje.

La aplicación de escape rooms en la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador implica la incorporación de tecnología y elementos innovadores. Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes, sino que también los familiariza con herramientas digitales y métodos pedagógicos modernos, preparándolos para un entorno educativo y laboral cada vez más tecnológico.

La experiencia vivencial proporcionada por el escape room ha estimulado el interés y el aprecio por la herencia cultural del Ecuador al exponer de manera lúdica los atractivos turísticos de la Ruta Escondida. Al involucrar a los estudiantes de manera activa y emocional en el proceso de aprendizaje, se logra un mayor compromiso con la preservación y valoración del patrimonio tangible, contribuyendo así a la formación de ciudadanos conscientes de su identidad cultural.

## **Recomendaciones**

Se sugiere a los docentes la incorporación de la estrategia del Escape Room en la enseñanza de las diferentes asignaturas, con el objetivo de fomentar la comunicación, la cooperación y el pensamiento crítico entre los estudiantes durante la resolución de problemas. Esta metodología no solo busca desarrollar habilidades académicas, sino también promover habilidades sociales esenciales que contribuirán al desarrollo integral de los estudiantes.

Se recomienda a los docentes de la unidad educativa la creación de Escape Rooms adaptados a las diversas asignaturas, estructurando los contenidos de manera que se ajusten al nivel cognitivo de los estudiantes. Esta adaptabilidad permite personalizar la experiencia educativa, asegurando que los desafíos planteados estén alineados con los objetivos de aprendizaje y las capacidades de los estudiantes, optimizando así la efectividad de esta estrategia pedagógica.

En el diseño de los Escape Rooms, se sugiere a los docentes incorporar herramientas tecnológicas como simuladores y laboratorios virtuales, con el fin de fortalecer el componente práctico de la asignatura de las diferentes asignaturas. La integración de estas tecnologías no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para el entorno tecnológico que se encuentra en constante evolución al cual se enfrentarán en su trayectoria académica y profesional.

Se recomienda a los educadores aprovechar los recursos digitales disponibles en la red que sean intuitivos y de acceso libre. Esta recomendación tiene como objetivo facilitar la implementación de la estrategia del Escape Room en términos de costos y tiempo, garantizando así su viabilidad en diversos contextos educativos. La utilización de recursos digitales accesibles en línea no solo promueve la eficiencia en la implementación, sino que también amplía el alcance de esta metodología.

## Bibliografía

- Alcoba, J. (2017). La clasificación de los métodos de enseñanza. *Contextos educativos: Revista de educación.*, 13. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/219287/Alcoba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Álvarez, R. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Obtenido de Repositorio institucional - Universidad de Lima: <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10818>
- Aragundi, M. (02 de septiembre de 2019). *Acuerdo Nro. SENESCYT-2019-111*. Obtenido de [www.educacionsuperior.gob.ec](http://www.educacionsuperior.gob.ec): [https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2019/10/acuerdo\\_no.\\_2019\\_-\\_111.pdf](https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2019/10/acuerdo_no._2019_-_111.pdf)
- Asamblea nacional. (19 de diciembre de 2013). *Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información*. (I. d. Gobierno, Ed.) Obtenido de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec): [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_LOEI\\_REFERENTES\\_A\\_EDUCACION.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_LOEI_REFERENTES_A_EDUCACION.pdf)
- Bernal, G. (agosto de 2018). Análisis documental de las metodologías de enseñanza. *Revista electrónica desafíos educativos - Redeci*. Obtenido de <http://ciinsev.com/web/revistas/2017-2018/primerEdicion/REVISTA4/03.pdf>
- Brusi, D., & Cornellá, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de "Terra sísmica". *Experiencias e ideas para el aula*, 74-88.
- Caballero, G. (08 de abril de 2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Campusano, K., & Díaz, C. (diciembre de 2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección. *Colección Estrategias Metodológicas*. Obtenido de [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-216076\\_recurso\\_pdf.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-216076_recurso_pdf.pdf)
- Castellanos, J., Carranza, C., Vargas, S., & Torres, E. (2021). Definiciones de Conocimiento, Gestión del Conocimiento, Aprendizaje Organizacional y Capital Intelectual. En *Modelo del nivel de madurez de la gestión del conocimiento para las organizaciones empresariales* (pág. 16). Obtenido de <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/book/article/view/4999>
- Castro, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia-Educación*, 15. doi:<http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.827>
- Cedeño, J. (febrero de 2019). *Repositorio - Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17791/1/T-UC-0010-FIL-279.pdf>
- Christopoulos, A., Mystakidis, S., Cachafeiro, E., & Laakso, M. (2023). Escaping the cell: virtual reality escape rooms in biology education. *Behaviour & Information Technology*, 1434-1451. doi:10.1080/0144929X.2022.2079560

- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cueva, D. (mayo de 2020). La Tecnología Educativa en Tiempos de Crisis. *Revista Conrado: Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos* .
- DePedro, C., & García, A. (2019). Una metodología triangular para analizar el impacto generado por el mensaje de texto de los carteles publicitarios. *Comunicación & Métodos*, 107-122. doi:<https://doi.org/10.35951/v1i2.31>
- Diago, P., & Ventura, N. (2019). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma: revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*(85), 33-40. doi:ISSN 1130-488X
- Dyer, N. (2021). *Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Virtual en Estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad Privada de Trujillo, 2021*. Obtenido de Repositorio de la Universidad César Vallejo: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer\\_NM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer_NM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Enríquez, M., & Fajardo, M. (diciembre de 2017). Obtenido de Una revisión general a los hábitos y técnicas de estudio en el ámbito universitario: <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v18n33/v18n33a14.pdf>
- Figuroa, C. (2020). *Repositorio Digital UArtes*. Obtenido de <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/747>
- Garcés, E., Garcés, M., & Alcívar, O. (mayo de 2022). Las Técnicas Didácticas y su articulación en el diseño de metodologías activas: Consideraciones necesarias. *Revista Universidad y Sociedad*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n3/2218-3620-rus-14-03-409.pdf>
- García, A. (noviembre de 2018). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *Redalyc*, 80-97. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87400207>
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. (AFOE, Ed.) *Revista Educativa Hekademos*(27), 71-79. doi:ISSN: 1989-3558
- García, M., & Zambrano, L. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2379>
- Gaspar, B., Reyes, M., Gonzáles, F., & García, F. (2019). La gamificación y el aula invertida, aplicada en las universidades tecnológicas. *Revista de Docencia e Investigación Educativa*, 30-33. Obtenido de [https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia\\_e\\_Investigacion\\_Educativa/vol2num4/Revista\\_de\\_Docencia\\_e\\_Investigacion\\_Educativa\\_V2\\_N4\\_3.pdf](https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia_e_Investigacion_Educativa/vol2num4/Revista_de_Docencia_e_Investigacion_Educativa_V2_N4_3.pdf)

- Gómez, E., Navas, D., Aponte, G., & Betancourt, L. (18 de febrero de 2018). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 158-163. doi:<https://doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066>
- Gordillo, S. (2020). Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *Revista electrónica Entrevista Académica (REEA)*, 202-219. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7806117>
- Guallichico, E. (2017). *Repositorio digital - Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/3529>
- Guerrero, L. (28 de diciembre de 2021). Patrimonio Cultural una alternativa para la dinamización de la economía: estudio de caso Ecuador. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN SIGMA*, 73-84. doi:<https://doi.org/10.24133/sigma.v9i01.2627>
- Guevara, G., Verdezoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Gutiérrez, D., Ríos, R., R, R., Talero, E., Callejón, R., Callejón, R., . . . Sánchez, M. (11-12 de julio de 2019). *El uso de una escape room como recurso docente en la Facultad de Farmacia*. doi:<https://doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10356>
- Hernández, J. (junio de 2020). La precaria protección del patrimonio cultural del siglo XX en Aguascalientes. *Caleidoscopio - Revista Semestral De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 25-49. doi:10.33064/42crscsh2150
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2018). *McGraw-Hill Interamericana*. Obtenido de Metodología de la investigación : <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38911499/Sampieri-libre.pdf?1443413652=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSampieri.pdf&Expires=1695272100&Signature=e9MaiaoUOfyMvr~mSplfkp6LLa~TNrT4OYT7NI64S2k9quNUEAjPGsnZWP8N~LG-lZrJcFvyQQzQmlvMK9uEp>
- Herrera, L. (2019). *Repositorio de la Universidad Central*. Obtenido de Estrategias y Técnicas didácticas para la enseñanza de la Física para la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Matemática y Física, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19990/1/T-UCE-0010-FIL-621.pdf>
- Hormaza, D., & Torres, R. (2020). El patrimonio cultural en los servicios turísticos de la provincia de Manabí, Ecuador. *Pasos Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 385-400. doi:<https://doi.org/10.25145/j.pasos.2020.18.027>

- Indoamérica, U. d. (agosto de 2020). *Manual de estilo posgrado UTI*. Obtenido de [www.studocu.com: https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnologica-indoamerica/educacion-inicial/manual-de-estilo-31-final/24779161](https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnologica-indoamerica/educacion-inicial/manual-de-estilo-31-final/24779161)
- Lee, S., & Tsai, C. (2019). Technology-supported Learning in Secondary and Undergraduate Biological Education: Observations from Literature Review. *Journal of Science Education and Technology*, 226-233. doi:<https://doi.org/10.1007/s10956-012-9388-6>
- Martín, C., & Batlle, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*(14). doi:<https://doi.org/10.1344/reire2021.14.132195>
- Mendoza, Y. M. (2018). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional del Altiplano. *COMUNI@CCION: Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 3, 58-67. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Ministerio de Educación. (septiembre de 2021). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Introduccion-General.pdf>
- Ministerio de Educación, 2. (2021). *Ministerio de Educación*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Media.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf)
- Mystakidis, S., & Christopoulos, A. (2022). Teacher Perceptions on Virtual Reality Escape Rooms for STEM Education. *nformation 2022 MDPI*. doi:<https://doi.org/10.3390/info13030136>
- Navarro, C., & Pérez, I. (2022). El escape room como estrategia didáctica en el Máster de Profesorado. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(44), 221-231. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8127983>
- Olaia, F. (2019). El patrimonio a través de la educación artística en la etapa de primaria. *Arte, Individuo y Sociedad*, 105-120. doi: [https://doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2016.v28.n1.47683](https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n1.47683)
- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*(13), 497-504. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-497.pdf>
- Palmett, A. (2020). Métodos Inductivo, Deductivo y Teoría de la Pedagogía Crítica. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar*, 36-42. Obtenido de <https://petroglifosrevistacritica.org/ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>

- Palomo, A. (2019). Escape room en el aula: Aprender a través del desafío. *Campus Educación Revista digital docente*(14), 45-50. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/revista-digital-docente/numeros/14/files/assets/common/downloads/publication.pdf>
- Palta, N., Sotaminga, M., & Mena, S. (15 de agosto de 2022). Escape room como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 491-515. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1968>
- Pérez, E., Gilabert, A., & Lledó, A. (octubre de 2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room. (R. Roig-Vila, Ed.) *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*(1), 1311. Obtenido de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/11/16152-Investigacion-e-innovacion-en-la-ES.pdf>
- Quesada, A., & Medina, A. (2020). *Métodos Teóricos de Investigación: Análisis-Síntesis, Inducción-Deducción, Abstracto – Concreto e Histórico- Lógico*. Obtenido de Monografías 2020 - Universidad de Matanzas: <http://monografias.umcc.cu/monos/2020/IngInd/mo2076.pdf>
- Robalino, D. (2022). *Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica*. Obtenido de Educación Patrimonial: Propuesta de plan para la sensibilización en temas de patrimonio cultural de estudiantes universitarios, Ccso de estudio Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4586/1/ROBALINO%20MEZA%20DIEGO%20RICARDO.pdf>
- Sáenz, J. (2018). Nuevas formas de enseñar, nuevas formas de evaluar. *Páginas de educación*, 19-33. doi:<https://doi.org/10.22235/pe.v1i1.710>
- Salvador, A., Escrig, A., Beltrán, I., & García, J. (2021). El escape room virtual: herramienta docente universitaria para el desarrollo de competencias transversales y para la retención del conocimiento. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 7-48. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2022.664>
- Sánchez, A. (29 de septiembre de 2021). Oportunidades digitales educativas a raíz del COVID-19: Del escape room al BreakOut online. *Revista electrónica sobre la enseñanza de la Economía Pública*(29), 27-57. Obtenido de <http://e-publica.unizar.es/wp-content/uploads/2021/09/293Maroto.pdf>
- Sánchez, M. (25 de 03 de 2020). La evaluación del aprendizaje de los estudiantes: ¿es realmente tan complicada? *RDU Revista digital universitaria*. doi:<http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n6.a1>
- Sánchez, V. (2018). Aplicación del aprendizaje cooperativo para el desarrollo de competencias transversales en el derecho. En R. (. Educativa), *EduNovatic* (págs. 332-336). Adaya Press. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=s3maDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Sandoval, E. (28 de septiembre de 2022). *Repositorio Académico - Universidad de Zulia*.  
Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-00062022000300010](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010)
- Sandoval, L. (28 de diciembre de 2021). Patrimonio Cultural una alternativa para la dinamización de la economía: estudio de caso Ecuador. *Revista de investigación SIGMA*, 11. doi:<https://doi.org/10.24133/sigma.v9i01.2627>
- School Break Project*. (febrero de 2020).  
doi:[https://doi.org/10.7238/uoc.game.escaperoom\\_1.2020](https://doi.org/10.7238/uoc.game.escaperoom_1.2020)
- Scoggin, J., Wills, N., & Zambrano, D. (agosto de 2012). *Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación*. Obtenido de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec):  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>
- Secanell, I., & Torres, E. (31 de 08 de 2021). "Escape room" educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*(8), 1-17. doi:<https://doi.org/10.1344/did.2020.8.176-192>
- Sempere, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 5-40. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2020.437>
- Serrano, J., & Pons, R. (2019). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 1-27. Obtenido de <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Sierra, M., & Fernández, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en educación*, 18(36), 14.  
doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Suárez, S., Flórez, J., & Peláez, A. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Reflexiones y Saberes*. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1069>
- Tajuelo, L., & Pinto, G. (2021). Un ejemplo de actividad de escape room sobre física y química en educación secundaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. doi:[10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2021.v18.i2.2205](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2021.v18.i2.2205)
- Tapay, L., & Ávila, C. (07 de octubre de 2022). Escape Room como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en la carrera de Educación Básica. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 23.  
doi:[10.23857/pc.v7i8](https://doi.org/10.23857/pc.v7i8)

- UNESCO, O. D. (MAYO de 2006). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación*. Obtenido de UNESCO UNESDOC:  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147002>
- Valdiviezo, A., Girón, K., Armijo, K., & Espinoza, E. (abril de 2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*. Obtenido de <https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243/264>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos*. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1\\_a10.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf)
- Vargas, K., & Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 555-575.  
doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.004>
- Villasana, L., Hernández, P., & Ramírez, E. (diciembre de 2021). La gestión del conocimiento, pasado, presente y futuro. Una revisión de la literatura. *Scielo-Trascender, Contabilidad y Gestión*, 1 - 26.  
doi:<https://doi.org/10.36791/tcg.v0i18.128>
- Zarco, N., Machancoses, M., & Fernández, R. (2019). La eficacia de la escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. *Edetaniaestudios y propuestas socio-educativas*(56), 23-42. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEficaciaDeLaEscapeRoomComoEstrategiaDeMotivacion-7518829.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1

Carta dirigida a la máxima autoridad de la Unidad Educativa con el propósito de gestionar la autorización para llevar a cabo mi proyecto de investigación.



**UNIDAD EDUCATIVA**  
**"DR. MANUEL BENJAMÍN CARRIÓN MORA"**  
HONOR Y LEALTAD PARA LA LIBERTAD  
ADOLFO KLINGER 12-341 Y JORGE GARCÉS TLFs. 2475688...691 AMIE 17H01083

Quito 03 de julio del 2023

Msc. Ma. Eugenia Herrera M.  
RECTORA  
UNIDAD EDUCATIVA "DR. MANUEL BENJAMÍN CARRIÓN MORA"  
Presente.-

De mis consideraciones

Mediante la presente me dirijo a usted deseándole éxitos en sus funciones que acertadamente desempeña, yo Luis Enrique Aguirre Morales con C.I. 1715768105 en calidad de estudiante de la Universidad Indoamérica de Postgrado en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, solicito a usted de forma cordial el permiso correspondiente para la realización de la investigación con el tema: **ESCAPE ROOM APLICADO EN LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO CULTURAL TANGIBLE DEL ECUADOR** en la institución en la cual lidera.

Por la atención le digno dar al presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente

Lic. Luis Enrique Aguirre Morales  
C.I. 1715768105

*Herrera*  
Autorizado  
3-07-2023  
10:00

## Anexo 2

Validación de la encuesta por dos expertos catedráticos en el área de matemáticas de la Unidad Educativa.

Fecha: Quito, 06 de octubre del 2023

### Ficha de Validación del Instrumento de recolección de Datos por Criterio de Expertos

Docente de la Asignatura de Matemáticas.

Querido compañero(a),

Me gustaría solicitarle muy amablemente su colaboración como evaluador para revisar y analizar el cuestionario adjunto. La revisión se basará en indicadores generales como la pertinencia, la redacción, la coherencia y la relevancia. Por favor, marcar con una (X) la puntuación correspondiente para cada criterio en la tabla de validación de contenido, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional en el área de Matemáticas.

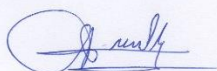
Aprecio mucho su ayuda en este proceso. Sus aportes son valiosos para mejorar la calidad del cuestionario.

Gracias por su colaboración.

Información del investigador	
Nombre del investigador	Lic. Luis Enrique Aguirre Morales
Tema del Proyecto de investigación	“Escape room aplicado en la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador”
Programa de estudio	Maestría en educación mención en pedagogía en entornos digitales
Objetivo general de la investigación	Analizar la aplicación de escape rooms, como estrategia pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural tangible en estudiantes de 6to EGB en la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”.
Instrumento para la recolección de datos	Cuestionario en línea mediante un Formulario en Google

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 1	
Nombre del evaluador	Lic. Patricio Burga
Institución educativa en la que trabaja	Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora"
Cargo	Docente del área de Matemáticas
Años de experiencia en el área	10 años
Nivel académico	Cuarto Nivel
Área académica	Matemáticas

Ficha de validación de contenido						
Indicadores	Criterio de Evaluación	Escala de validación				
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
		1	2	3	4	5
Pertinencia	Los ítems están relacionados con el propósito del instrumento.					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología empleadas son adecuadas.					X
Coherencia	Los ítems muestran una relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema.					X
Relevancia	Los ítems se ajustan a los contenidos de la asignatura según el Currículo.					X



Msc. Patricio Burga

Docente

Quito, 06 de octubre del 2023

**Ficha de Validación del Instrumento de recolección de Datos por Criterio de Expertos**

Docente de la Asignatura de Matemáticas.

Querido compañero(a),

Me gustaría solicitarle muy amablemente su colaboración como evaluador para revisar y analizar el cuestionario adjunto. La revisión se basará en indicadores generales como la pertinencia, la redacción, la coherencia y la relevancia. Por favor, marcar con una (X) la puntuación correspondiente para cada criterio en la tabla de validación de contenido, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional en el área de Matemáticas.


Aprecio mucho su ayuda en este proceso. Sus aportes son valiosos para mejorar la calidad del cuestionario.

Gracias por su colaboración.

<b>Información del investigador</b>	
<b>Nombre del investigador</b>	Lic. Luis Enrique Aguirre Morales
<b>Tema del Proyecto de investigación</b>	“Escape room aplicado en la enseñanza del patrimonio cultural tangible del Ecuador”
<b>Programa de estudio</b>	Maestría en educación mención en pedagogía en entornos digitales
<b>Objetivo general de la investigación</b>	Analizar la aplicación de escape rooms, como estrategia pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural tangible en estudiantes de 6to EGB en la Unidad Educativa “Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora”.
<b>Instrumento para la recolección de datos</b>	Cuestionario en línea mediante un Formulario en Google

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 2	
Nombre del evaluador	Lic. Paulina Rodríguez
Institución educativa en la que trabaja	Unidad Educativa "Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora"
Cargo	Coordinador del área de Matemáticas
Años de experiencia en el área	12 años
Nivel académico	Cuarto Nivel
Área académica	Matemáticas

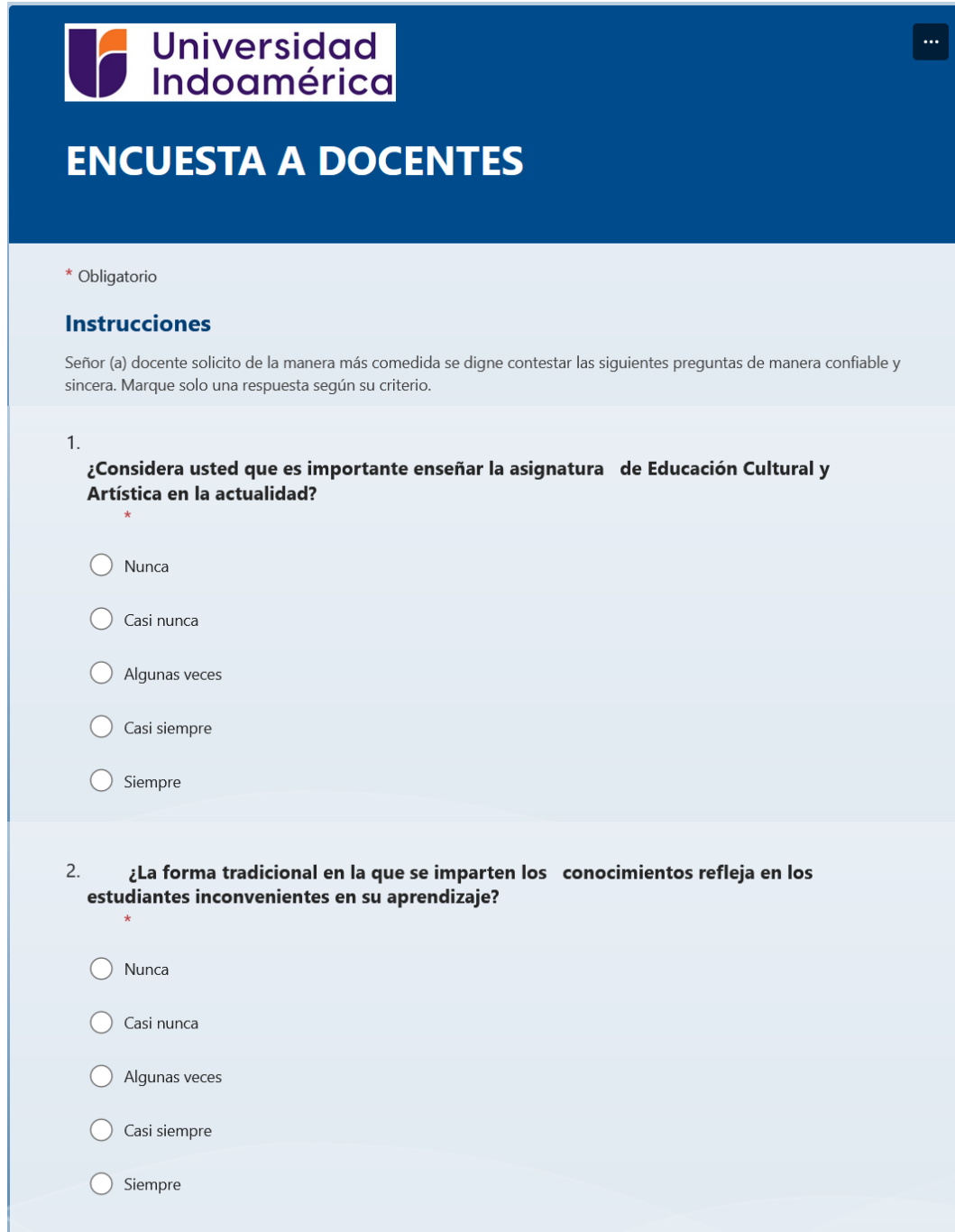
Ficha de validación de contenido						
Indicadores	Criterio de Evaluación	Escala de validación				
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
		1	2	3	4	5
Pertinencia	Los ítems están relacionados con el propósito del instrumento.					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología empleadas son adecuadas.					X
Coherencia	Los ítems muestran una relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema.					X
Relevancia	Los ítems se ajustan a los contenidos de la asignatura según el Currículo.					X


  
**Msc. Paulina Rodríguez**  
 Docente

## Anexo 3

Cuestionario a docentes.

La encuesta se realizó en Google Forms.



 Universidad Indoamérica

### ENCUESTA A DOCENTES

\* Obligatorio

#### Instrucciones

Señor (a) docente solicito de la manera más comedida se digne contestar las siguientes preguntas de manera confiable y sincera. Marque solo una respuesta según su criterio.

1. **¿Considera usted que es importante enseñar la asignatura de Educación Cultural y Artística en la actualidad?**  
\*

Nunca

Casi nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

2. **¿La forma tradicional en la que se imparten los conocimientos refleja en los estudiantes inconvenientes en su aprendizaje?**  
\*

Nunca

Casi nunca

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

3. **¿Considera que la evaluación de forma tradicional es la mejor opción para aplicarla a los estudiantes?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

4. **¿Las metodologías activas despiertan el interés y motivación del estudiante?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

5. **¿Considera importante aplicar actividades lúdicas (juegos) para explicar los contenidos de cualquier asignatura?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

6. **¿Considera que las metodologías activas mejoran la enseñanza de las diferentes asignaturas?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

7.

**¿Al trabajar en equipo las relaciones afectivas como el compañerismo, la amistad, el respeto se fortalecen?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

8. **¿El trabajar con ambientes de aprendizaje facilita la adquisición y retención del conocimiento en los estudiantes?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

9. **¿El contexto social, la realidad económica y el ambiente educativo de la Institución donde trabaja permite la implementación de metodologías activas?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

10. **¿El trabajar con metodologías activas ha permitido que los docentes puedan adquirir competencias digitales?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

11. **¿La utilización de recursos tecnológicos permite mejorar la adquisición de conocimientos en los estudiantes?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

12. **¿Para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística se necesita utilizar recursos tecnológicos?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

13.

**¿Los contenidos curriculares se pueden modificar para aplicar estrategias de gamificación?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

14. **¿Considera importante capacitarse en estrategias de gamificación?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

15.

**¿Cree usted que las estrategias de gamificación fomentan la creatividad en los estudiantes?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

16. **¿Las estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación permiten que los estudiantes sean protagonistas de su propio conocimiento?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

17.

**¿Tiene conocimiento acerca de la metodología activa de gamificación (escape room)?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

18. **¿Con que frecuencia emplea la metodología activa de gamificación (escape room) en el proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

19. **¿Considera importante capacitarse en la metodología activa de gamificación (escape room)?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

20. **¿La metodología activa de gamificación (escape room) permite a los estudiantes ser más: creativos, asertivos y observadores?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

21.

**¿Considera que las temáticas más apropiadas para elaborar un escape room son la fantasía el suspenso, la aventura y la historia?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

22. **¿Con cuál de los dos tipos de escape room usted preferiría trabajar con sus estudiantes: físico o virtual?**

\*

- Nunca
- Casi nunca
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

Enviar

## Anexo 4

### Ficha de Observación

Validación de la propuesta por parte de los estudiantes.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“DR. MANUEL BENJAMÍN CARRIÓN MORA”</b> HONOR Y LEALTAD PARA LA LIBERTAD AMIE 17H01083	<b>2023-2024</b>				
<b>Ficha de Observación del Escape Room</b> <b>"La Ruta Escondida – Descubriendo la historia"</b>						
<b>Objetivo:</b> Evaluar el nivel de participación y comprensión de los estudiantes, así como su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo en el contexto del aprendizaje del patrimonio cultural tangible del Ecuador a través de un escape room.						
<b>Docente:</b> _____		<b>Fecha:</b> _____				
<b>Grado y Paralelo:</b> _____						
<b>Grado de desarrollo alcanzado:</b> Logrado =4 En proceso =3 Avance Inicial =2 No logrado =1	<b>Grado de desarrollo alcanzado</b>	<b>Observaciones</b>				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">1</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">2</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">3</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">4</td> </tr> </table>	1	2	3	4	
1	2	3	4			
<b>Determinación de las características del Escape Room.</b>						
<b>1. Participación Activa.</b>						
1.1. Los estudiantes participaron activamente en la actividad del Escape Room.						
1.2. Los estudiantes se mostraron entusiasmados y comprometidos con la resolución de los desafíos.						
<b>2. Interacción entre Estudiantes.</b>						
2.1. Se comunicaron los estudiantes entre sí durante la actividad.						
2.2. Hubo colaboración y trabajo en equipo evidente.						
<b>3. Aplicación de Conocimientos Previos.</b>						
3.1. Se observó que los estudiantes aplicaron conocimientos adquiridos en clase para resolver los desafíos del Escape Room.						
3.2. Pudieron relacionar la información del Escape Room con conceptos aprendidos anteriormente.						
<b>4. Resolución de Problemas.</b>						
4.1. Los estudiantes supieron abordar los desafíos y problemas planteados en el Escape Room.						

4.2. Se evidenció creatividad y pensamiento crítico en la resolución de los enigmas.					
<b>5. Comunicación Efectiva.</b>					
5.1. Los estudiantes se comunicaron de manera efectiva para compartir información relevante.					
5.2. Utilizaron estrategias de comunicación para superar obstáculos.					
<b>6. Uso de Recursos.</b>					
6.1. Los estudiantes utilizaron de forma adecuada los recursos proporcionados en el Escape Room.					
6.2. Fueron capaces de identificar y aprovechar adecuadamente los elementos disponibles.					
<b>7. Adaptabilidad.</b>					
7.1. Se mostraron los estudiantes capaces de adaptarse a cambios o sorpresas en el desarrollo del Escape Room.					
7.2. Ajustaron sus estrategias de acuerdo con la evolución de la actividad.					
<b>8. Reflexión sobre el Patrimonio Cultural.</b>					
8.1. Durante la actividad, los estudiantes demostraron comprensión y aprecio por el patrimonio cultural tangible del Ecuador.					
8.2. Hubo evidencia de reflexión sobre la importancia de preservar y conocer la historia cultural.					
<b>9. Estrategias de Solución de Problemas.</b>					
9.1. Se observaron diferentes estrategias utilizadas por los estudiantes para abordar los desafíos.					
9.2. Fueron capaces de cambiar de enfoque cuando una estrategia no funcionaba.					
<b>10. Evaluación Personal</b>					
10.1. Fue positiva la actitud general de los estudiantes hacia el Escape Room y la actividad en general.					
10.2. Se cumplieron los objetivos de aprendizaje establecidos para la actividad.					