



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA

TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO/ A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

TEMA:

ESCAPE ROOMS Y EL APRENDIZAJE BASADOS EN RETOS EN LOS
DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN EN LA UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO, PERIODO
ACADEMICO OCTUBRE 2023-MARZO 2024

AUTORES:

FERNANDEZ MENDEZ VANESSA FABIOLA

VERA CISNEROS NEIVY DARLENI

TUTOR:

MSC. RONQUILLO MURRIETA GLADYS VERONICA

BABAHOYO – LOS RIOS - ECUADOR

2024

Dedicatoria.

Este trabajo en primer lugar se lo dedico a Dios por permitirme seguir con vida, y poder alcanzar mis objetivos hasta el día de hoy, por hacer que hoy en día este redactando este proyecto.

Se lo dedico a mis padres por haberme apoyado, las personas más importantes en mi vida a la cual admiro por seguir haciendo un esfuerzo para que su niña hoy en día pueda obtener una de tantas metas, por brindarme sus consejos, por no dejarme desmallar y seguir de pie en cada paso que doy.

A mis hermanas que han estado conmigo en las buenas y en las malas, que han tratado de hacer que mi vida sea más bonita, en cada momento de estrés y dolor que he pasado estos años.

Así mismo esto se lo dedico a mi familia que me han visto en cada momento luchar por mis metas, por apoyarme y seguir dándome aliento con sus palabras, esto va dedicado a mis ángeles que están en el cielo, porque a pesar de tener tanto dolor sigo de pie, porque a pesar de no querer seguir a veces, sigo aquí, también esto va dedicado a esta persona que llego a mi vida sin ningún motivo, que me ha llenado de alegría, y el cual me ha apoyado día tras días, agradezco por la comprensión y apoyo que me han brindado del cual estoy profundamente feliz por ahora culminar uno de tantos sueños en mente .

También dedico esto a mis amigas por hacer que mi vida universitaria sea tan linda a lado de sus risas contagiosas, finalmente esto va dedicado a todas las personas que han estado para mí en mis días buenos y malos, el cual aportaron una enseñanza extraordinaria a mi vida, esto va dedicado a mis amiga/os, familia, pareja, docentes que de algún modo u otro me ayudaron a crecer como persona.

Neivy Darleni Vera Cisneros

Dedicatoria.

La presente tesis está dedicada a Dios, por haberme dado la vida y quien estuvo presente en mi caminar día tras día bendiciéndome y dándome las fuerzas necesarias para haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi esposo por brindarme su amor y su confianza y ser mi ayuda idónea Tu ayuda ha sido fundamental en cada etapa de este proceso y sin ti no habría logrado llegar hasta aquí Estoy infinitamente agradecida por tener a alguien tan maravilloso como tú a mi lado. Gracias por brindarme tu apoyo y aliento constante ya que han sido fundamentales en este camino hacia la culminación de mi tesis.

A mi Madre por demostrarme siempre su cariño apoyo y amor. A Mi hermana, cuñado y sobrina gracias por compartir esta felicidad conmigo A mis hijos David, Patricio, Kevin y mi pequeña Abby quienes han sido testigos de mi arduo trabajo y sacrificio. Les agradezco por la comprensión y apoyo en cada momento que han sido fundamentales, para superar los desafíos y las dificultades. Gracias por ser mi motivación y por comprender mis ausencias en el camino hacia este objetivo espero que este logro les enseñe la importancia de la perseverancia y en esfuerzo a ellos dedico todas las Bendiciones que de parte de Dios vendrán a nuestras vidas. A mis amigas con las que compartí bellos momentos, quienes siempre estuvieron ahí para escucharme, animarme y brindarme su apoyo incondicional. Gracias por ser mi red de contención durante momentos de estrés y por celebrar juntas estos logros En pocas palabras, estoy profundamente agradecida a todas las personas que me han acompañado en este camino. A los Docentes por guiarme y llegar hasta aquí. Este logro no habría sido posible sin su aliento, enseñanzas consejos y amor. Gracias de todo corazón.

Vanessa Fabiola Fernández Méndez

Agradecimiento.

Este agradecimiento se lo dedico en primer lugar a Dios, por tenerme con miva hasta el di de hoy, por ser mi luz en mi camino lleno de oscuridad y a veces de obstáculos.

Este agradecimiento va dirigido a mis Papa Jhonny y mi Mama Elsa que me han apoyado para seguir luchando por mis metas, agradezco a ellos por haberme regalado la vida y estar ahora donde estoy, por regalarme sonrisas por, hacer de mi vida bonita, por darme sus consejos, por no dejarme desmayar en cada trasnochada que tenía, por seguir alentándome para seguir mis estudios y no desmayar.

Antemano extendo mi gratitud a mi familia por esta travesía de 5 años, extendo mi agradecimiento a ti que te me fuiste 1 mes antes, por haber hecho feliz en estos 23 años, agradezco a mis abuelos, tío, que hoy en día no pudieron estar conmigo pero que sé que estarán feliz por haber culminado un sueño.

Agradezco a Danny, mi novio, por haber llegado a mi vida y hacerla más feliz desde el momento que está a mi lado, por comprender y entender este paso importante que he tenido, por sus risas y enojos, pero que a pesar de todo ha estado conmigo y me ha dado aliento desde el día uno para no desmayar, por su grande amor que me brinda, y apoyo que me ha regalado.

Agradezco a toda mi familia por darme su apoyo incondicional en todo este tiempo de estudio.

Agradezco también a mi asesora de este estudio de investigación a la Msc. Verónica Ronquillo por haberme brindado y compartido su conocimiento, así como también haberme tenido paciencia para guiarme durante este proceso.

Y es así como termina mi viaje de cinco años de estudio el cual estuvo marcado por las enseñanzas y aprendizajes que compartí con mis compañeros de clases, mis amigas por hacer de mi vida universitaria más linda, les agradezco sinceramente por enriquecer mi vida académica y personal. Finalmente, un agradecimiento especial a mi compañera y amiga de todos estos años universitarios, Vanessa Fernández, por su esfuerzo incansable, paciencia inquebrantable y colaboración constante fueron fundamentales para alcanzar el éxito y culminar nuestra tesis de manera exitosa.

Neivy Darleni Vera Cisneros

Agradecimiento.

Agradezco en primer lugar a Dios, ya que sin él no pudiera estar dedicando estas palabras por darme fuerza, salud y conocimientos para continuar en este proceso de obtener mi título Universitario uno de los anhelos más deseados.

También darle Gracias infinitas. A mi amado Esposo, quien ha sido mi roca y mi mayor apoyo en este viaje. gracias por estar a mi lado en cada paso del camino, por tu paciencia comprensión y amor incondicional quiero que sepas que valoré cada una de tus palabras de motivación, y que no hay manera de agradecerte todo lo suficiente que has hecho por mí. gracias por ser mi mejor amigo, mi confidente y mi compañero por eso te dedico este logro con todo mi corazón. A nuestros hijos, quienes han sido mi motivación constante, por su amor incondicional y por ser mi mayor inspiración. que este logro sea un ejemplo para que persigan sus propios sueños, quiero darle gracias a mi querida Madre quien también fue parte de todo este proceso quien siempre me mantuvo en sus oraciones y me daba palabras de alimentos por creer y confiar en mí, eres una Madre excepcional y siempre será mi eterna amiga a mi hermana quien siempre se alegraba con cada uno de mis logros. Le agradezco muy profundamente a cada uno de ustedes ya que son el motor de mi vida.

A mi Tutor por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiésemos podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada.

Gracias por su guía y todos sus consejos, también agradezco a todos los Docentes que han sido parte de mi camino Universitario, por transmitirme los conocimientos necesarios para hoy poder estar aquí.

Agradecerles a todos mis compañeros los cuales muchos de ellos se han convertido en mis amigas, les agradezco por las horas compartidas, los trabajos realizados en conjunto y las historias vividas, que me llevaré grabados para siempre. y por siempre en mi corazón.

En especial a la Universidad Técnica de Babahoyo por abrirme sus puertas brindarme enseñanza y retirarme siendo toda una licenciada gracias infinitas por siempre y para siempre.

Vanessa Fabiola Fernández Méndez

Índice general

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.	iv
Autorización de la autoría intelectual;Error! Marcador no definido.	
Certificación del tutor.....;Error! Marcador no definido.	
Informe final del sistema Anti-plagio.;Error! Marcador no definido.	
Índice general	vi
Índice de Tabla.....	
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN	1
1.1. Contextualización de la situación problemática	3
1.1.1. Contexto Internacional:	3
1.1.2. Contexto Nacional:	4
1.1.3. Contexto Local:.....	5
1.1.4 Contexto Institucional:.....	6
1.2.Planteamiento del problema:.....	6
1.3. Justificación.....	7

1.4. Objetivos de la investigación.....	8
1.4.2 Objetivos específicos.....	8
1.5. Hipótesis	8
CAPITULO II.- MARCO TEORICO	8
2.2. Bases Teóricas.....	10
2.2.1. Definición del Escape Rooms.....	10
2.1.2.2. Origen del escape rooms	10
2.2.3. Aprendizaje Basado en retos	11
2.2.3.1. Importancia del aprendizaje basado en retos	12
2.2.3.2. Características del aprendizaje basado en retos.....	14
2.2.3.3. Desafíos del aprendizaje basado en retos en el contexto educativo.	15
2.2.3.4. Beneficios del aprendizaje basado en retos en el contexto educativo	16
2.2.3.5. Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en retos	17
CAPITULO III.- METODOLOGIA.....	18
3.2. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2.1 Tipo de investigación.....	18
3.2.2. Diseño de investigación	19
3.2. Operacionalización de variables.	20
3.3. Población y muestra	31
3.3.1 Población	31

3.3.2 Muestra.....	31
3.4. Técnicas e instrumentos de medición	32
3.4.1 Técnicas	32
3.4.2 Instrumentos	32
3.5. Procesamiento de datos	33
3.6 Aspectos éticos	34
CAPITULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
4.1 Resultados.	35
4.2 Discusión.....	32
CAPITULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ...	33
5.1 Conclusiones.....	33
5.2 Recomendaciones.....	34
Referencias.	35
Anexos.....	39

Índice de tabla

1. Tabla. Operacionalización de variables	20
2.Tabla.1 Población Docente FCJSE.....	31
3.Tabla 2. Utilización de la herramienta educativa digital escape room	35
4.Tabla 3. Herramienta escape rooms para mejorar las habilidades de resolución de problemas en los alumnos.....	36
5.Tabla 4. El aprendizaje basado en retos en clases	37
6.Tabla 5. El aprendizaje basado en retos en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas.	38
7.Tabla 6. Escape rooms como herramienta educativa.....	42
8.Tabla 7. Herramienta escape rooms para enseñar conceptos y contenidos académicos.....	43
9.Tabla 8. Herramienta escape rooms para la motivación a los estudiantes.....	43
10.Tabla 9. El aprendizaje basado en retos	44
11.Tabla 10. El aprendizaje basado en retos en la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.....	45
12.Tabla 11. El aprendizaje basado en retos para fomentar la colaboración entre los estudiantes.....	46
12.Tabla 11. El aprendizaje basado en retos para fomentar la colaboración entre los estudiantes.....	46
13. Tabla. Cronograma de actividades.	47

14. Tabla. Gastos y presupuestos. 48

Indice de figura

Figura 1. La herramienta escape rooms como utilización en el ámbito educativo
..... 35

Figura 2. Habilidades de resolución de problemas en los alumnos..... 36

Figura 3. Implementación del aprendizaje basado en retos en clases 37

Figura 4. El desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los
estudiantes **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 5. Herramienta educativa a través del escape rooms digital. 42

Figura 6. Conceptos y contenidos académicos a través de la herramienta escape
rooms. 43

Figura 7. Aprendizaje activo a través de la herramienta escape rooms..... 44

Figura 8. Familiarización del aprendizaje basados en retos en los docentes.. 45

Figura 9. Participación de los estudiantes con el aprendizaje basados en retos
..... 45

Figura 10. Colaboración entre los estudiantes con el aprendizaje basado en
retos. 46

Resumen.

El presente proyecto de investigación se fundamenta como objetivo central destacar la contribución del escape rooms en los docentes de la Facultad de Ciencia Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, mediante la metodología del aprendizaje basado en retos se lleva a cabo fomentar el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y actividades, con el propósito de determinar el aporte significativo del escape rooms en el ámbito educativo. Además, la metodología de investigación aplicada se caracteriza por ser descriptiva y exploratoria, empleando el método inductivo y deductivo, se recopila información de diversas fuentes confiables utilizando tanto enfoque cuantitativo como cualitativo. También, la observación es una herramienta importante en este proceso, el cual se destaca la utilización de encuestas como técnica de recolección de datos, es decir, estas encuestas constan de 10 preguntas cerradas diseñadas para docentes que se administraron a través de Google Forms para luego ser impresas, las respuestas se evaluaron utilizando la escala de Likert, con una muestra de 73 docentes.

En lo que corresponde a las conclusiones, nos refleja que el escape rooms es esencial en el entorno educativo actual. La investigación sienta las bases para entender cómo la tecnología puede potenciar el aprendizaje basado en retos en el contexto digital en constante evolución, sin embargo, favorablemente existe una creciente conciencia de que el ABR (aprendizaje basado en retos) puede preparar mejor a los estudiantes para enfrentar situaciones del mundo laboral generando así un impacto positivo a la sociedad. Sin embargo, se destacan tanto ventajas como desventajas en la utilización de este recurso, lo que enriquece la comprensión de su impacto en el proceso de aprendizaje cooperativo.

Palabras clave:

Escape rooms, aprendizaje, herramienta, educación.

Abstract

The main objective of this research project is to highlight the contribution of escape rooms in the teachers of the Faculty of Legal, Social and Educational Sciences at the Technical University of Babahoyo, through the methodology of challenge-based learning, promote collaborative work, problem solving and activities, with the purpose of determining the significant contribution of escape rooms in the educational field. Furthermore, the applied research methodology is characterized by being descriptive and exploratory, using the inductive and deductive method, information is collected from various reliable sources using both quantitative and qualitative approaches. Also, observation is an important tool in this process, which highlights the use of surveys as a data collection technique, that is, these surveys consist of 10 closed questions designed for teachers that were administered through Google Forms and then be printed, the responses were evaluated using the Likert scale, with a sample of 73 teachers.

Regarding the conclusions, it reflects that escape rooms are essential in the current educational environment. The research lays the foundation for understanding how technology can enhance challenge-based learning in the constantly evolving digital context, however, favorably there is a growing awareness that ABR (challenge-based learning) can better prepare students for face situations in the world of work, thus generating a positive impact on society. However, both advantages and disadvantages are highlighted in the use of this resource, which enriches the understanding of its impact on the cooperative learning process.

Keywords:

Escape rooms, learning, tool, education.

CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN

La educación se enfrenta cada día a una variedad de cambios y evoluciones debido al papel cada vez mayor en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El cual este presenta un desafío para los educadores, debido a que deben seleccionar cuidadosamente los recursos y materiales para desarrollar y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

El escape rooms y el aprendizaje basado en retos son los protagonistas de un rol importante en la educación del siglo XXI, ante una sociedad digitalizada dentro del uso y de las plataformas, y páginas web, aplicaciones que se van alojando en el internet, y se han convertido en la promoción de cualquier actividad en el ámbito laboral, social, y educativo o dando, a una visión más revolucionaria.

La educación al diseñar estas herramientas propone nuevos desafíos, y es por esta razón, que el aprendizaje basado en retos son una prioridad que define sin duda dando lugar a la resolución de nuevos métodos dominantes durante largos años dando paso a nuevos materiales que cambiaran, el surgir de la información siendo esta favorable llevando en si al método de la globalización digital.

También, se ha propuesto el uso del aprendizaje basados en desafíos método en una forma de promover como un enfoque para fomentar un interés más significativo en el mundo académico, esto brinda la oportunidad de exponer sus dificultades en los estudiantes dando a conocer sus debilidades a un mundo real que servirá como propósito relacionarse logrando un aprendizaje pedagógico relevante.

Por ende, este proyecto tiene su propósito que va de la mano del objetivo el cual es Determinar la contribución del escape rooms en el aprendizaje basado en retos en los docentes de la Facultad de Ciencia Jurídica Sociales, y de Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo. Para lograr esto, se tomó en cuenta el modelo de diseño que ayudará para elaborar el proyecto de Integración Curricular que servirá para la obtención de datos con el propósito esperado.

El presente trabajo se desempeña especialmente en los análisis específicos de cada una de sus etapas, dando inicio desde el CAPÍTULO I.- El contexto de la situación problemática, se enfoca en el aporte global, nacional, y regional dentro de las instituciones que buscan su aprendizaje, la influencia que han surgido los escape rooms en el aprendizaje basado en retos, el planteamiento del problema que corresponde a la interrogante que gira en torno a: ¿Cómo contribuye el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencia Jurídica Sociales y de la Educación , en la Universidad

Técnica de Babahoyo? finaliza su validación en la cual confirma la relevancia y aporte al contribuir a los servidores de la investigación.

CAPÍTULO II.- los antecedentes establecidos en la programación que evaluó y dio lugar acepto que dispuso años anteriores las variable dependiente e independiente y finaliza con las bases teóricas, se investigó a profundidad los aspectos de necesarios que va a producir el escape rooms y el aprendizaje basado en retos, recabando la información de fuentes confiables.

CAPÍTULO III.- Determina el modelo y da paso a coordinar el desarrollo de investigaciones exploratoria, explicativa, adaptando los métodos inductivos y deductivos, hacía un enfoque cualitativo y cuantitativo, y donde finalmente se reconoce la población y muestras de estudios.

CAPÍTULO IV.- Se efectúa la realización de determinar y coordinar el desarrollo de resultados avance de las encuestas dirigidas a los docentes para realizar el análisis y dar conocimiento en las estadísticas.

CAPITULO V.- Culmina con las conclusiones y recomendaciones tomando en consideración objetivos, los resultados del estudio donde se identifican los efectos y causas.

1.1. Contextualización de la situación problemática

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal determinar sus aportes significativos y dificultades que genera el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo. Considerando que es de mucha importancia el uso de didáctica en los docentes para la elaboración de sus trabajos tomando en cuenta la responsabilidad del desarrollo positivo para la implementación en los estudiantes.

El docente se responsabiliza en incorporar el uso de la tecnología y el aprendizaje basado en retos al entorno educativo, se estima que un problema significativo para los usuarios sobre el escape rooms, puede ser el equilibrio entre desafío, y diversión, haciendo que esto resulte complicado de mantener. Además, la limitación del tiempo puede generar estrés y ansiedad entre los participantes, teniendo en cuenta que la necesidad de colaboración y comunicación entre los jugadores suele ser un desafío para aquellos equipos que no puedan lograr trabajar de manera efectiva en el trabajo colaborativo.

Durante esta investigación, es fundamental tener en cuenta la perspectiva de los docentes a la implementación de esta nueva herramienta, y una problemática al abordar el escape rooms es la falta de capacitación en la creación de las actividades desafiantes y significativas. Esta misma se enfocará en analizar el impacto positivo que el aprendizaje puede tener, así como contribuye a la evolución y garantiza las oportunidades de integrar los retos y desafíos en el surgimiento sobre los procesos y garantice dando la incorporación del escape rooms en el aprendizaje basado en retos, en su práctica pedagógica.

1.1.1. Contexto Internacional:

Desde el año 2019 la educación, estrategias didácticas, innovación son sinónimos debido al COVID-19, que causó el cierre de los centros educativos, esto generó que los docentes busquen capacitarse, modernizando sus metodologías de enseñanza, donde la investigación y actualización juegan un papel fundamental (Lebrún, Cuevas, Ortega, & Pérez, 2021).

Es bueno conocer la trascendencia internacionales que tiene el aprendizaje basado en retos, a la hora en que los docentes puedan aplicar un método de aprendizaje, dado que se enfocaría como primer punto a desarrollar o diseñar una indagación la cual garantice que la aplicación o la estrategia que se desee implementar no nos juegue en contra, sino que permita la aceptación y propósitos de la planificación de estudio, este tipo de aprendizaje cumpla con las enseñanzas que refuerzan los aprendizajes dentro y fuera de aula con el fin de adquirir conocimiento En el contexto encontramos diferentes actividades con diversas

materiales de trabajo esto ayuda en su enseñanza que se desarrolla y va cambiando día tras día ya que su evolución y aceptación debe de acoplarse a los nuevos retos y desafíos en los cual se deben adecuar dependiendo de cada institución de cada país.

En este sentido, muchos investigadores han aplicado el ABR (Aprendizaje Basado en Retos) como estrategia de aprendizaje en múltiples estudios a nivel Mundial. Así por ejemplo ha sido utilizada en estudiantes de diversos programas formativos de una universidad de España (López et al., 2021).

El impacto de las tecnologías ha ocupado un lugar importante en el sistema educativo, muchas instituciones a nivel internacional han optado por la adaptación de estas herramientas a las aulas de clases con la intención, de brindar conocimientos todo el tiempo que el estudiante desee, es decir gracias a estas herramientas digitales se puede adaptar los contenidos necesarios para fortalecer aquellas habilidades que el estudiante desconoce.

1.1.2. Contexto Nacional:

Según lo expresado por (Martinez Eguillor, 2020) plantea la necesidad de determinar si el aprendizaje basado en retos contribuye a preparar a los alumnos y capacitarlos para afrontar el escenario de incertidumbre profesional que la evolución tecnológica está generando y al que se van a enfrentar en los próximos años . El Enfoque de Aprendizaje Basado en Retos (ABR), es una estrategia pedagógica ampliamente utilizada en Ecuador y de gran importancia en el ámbito educativo. Esta metodología permite a los estudiantes abordar problemas de su entorno, fomentando la utilización de técnicas investigativas que los conducen a encontrar soluciones efectivas y mejorando su pensamiento reflexivo.

Las aceptaciones de las nuevas tecnologías en muchas instituciones públicas en el Ecuador son limitadas, debido a la falta de equipamientos técnicos y el no contar con las herramientas necesarias para que el docente pueda realizar su uso efectivamente el autor menciona que existen aún docentes que continúan enfocándose en lo tradicional y continúan utilizando medios didácticos como libros o guías de estudios (Cango-Patiño & Bravo-Reyes, 2020, p. 63).

Con base proporcionada se menciona aplicar los recursos y métodos para practicar el utilizar una plataforma que se implementa para los estudiantes que deseen adquirir una experiencia motivadora ya que el deber de todo docente es brindar su enseñanza en donde pueda garantizar una experiencia significativa asentando que los estudiantes estén al nivel

de una educación que no le tema al enfrentarse a retos y desafíos y que se desenvuelve teniendo una acogida favorable.

En el campo de la educación el gobierno del Ecuador se enfoca en la adquisición de implementar herramientas tecnológicas dando mejoras y oportunidades al desempeño estudiantil brindando a los educadores nuevo equipamiento para la utilización y mejoras en el rendimiento académico y la utilización de los medios digitales dando lugar al acceso a la nueva educación. (Mendoza, 2020, pág. 497)

Al mencionar estos logros se debe recordar que el avance tecnológico en el Ecuador represente un gran desafío y cabe mencionar que aún hay comunidades que se enfrenta en aceptar los avances y el desarrollo en la tecnología y esta lucha persiste en sectores ya que existen problemas con la acogida en los avances y el uso a las herramientas con acceso a internet.

1.1.3. Contexto Local:

Hoy en día, los nuevos avances tecnológicos han surgido y desempeñan en ser el principal protagonista en los procesos de enseñar y aprender ya que nos permiten que los estudiantes desarrollen y desenvuelvan nuevas habilidades en los transcurso de la formación pedagógica, desarrollando así actitudes autónomas que nos permiten ser constructores de nuestro propio conocimiento.

De acuerdo a (Bustos et al., 2019) la enseñanza mediante desafíos deriva de las experiencias y de los conocimientos quienes señalan y permiten a los estudiantes estar expuestos a situaciones problemática que son relevantes que surgen de un desafío, (Portuguez & Gómez, 2020) y (Hernandez et al., 2021) y manifiestan a los estudiantes la realidad en afrontar los retos que intervienen cuando la formación docente plantea realizar un desafío ante una realidad.

Cabe destacar, que el aprendizaje basado en retos se fundamenta en la experiencia, basada en que los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en las experiencias establecidas en el aula.

Siendo que en la actualidad se requiere el aporte de las herramientas digitales, enfocada que, de tal modo, se pueda potenciar en el desenvolvimiento estudiantil y con ello mejorar la formación basada en prácticas y conocimientos garantizando su utilidad de generar avances dentro de una sociedad estudiantil.

1.1.4 Contexto Institucional:

En el contexto general de promover el aprendizaje basado en retos hacia los Docentes en Ecuador, es que se enfrentan al desafío de seguir motivando y sorprendiendo a los estudiantes, es por esto que las autoridades educativas tienen que fomentar la integración de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose tanto docentes como estudiantes en el cambio constante que está teniendo el ámbito digital, promoviendo así la participación activa de todos los estudiantes, es por esto que los docentes deben aprovechar al máximo estas nuevas metodologías que está brindando la tecnología de aprender.

De acuerdo con (Yanchaliquin Bonilla, 2022) manifiesta que los educadores han recibido aportaciones investigativas donde establece que las herramientas tecnológicas dentro del aprendizaje basado en retos cumplen un lugar importante dentro de la sociedad, por tal motivo es recomendable que los docentes puedan innovar y agregar dichos recursos, para que así fortalezcan las habilidades en diferentes instituciones del país.

1.2. Planteamiento del problema:

¿Cómo influye el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencia Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo?

Un enigma importante hoy en día en la actualidad es acerca de los nuevos avances de la tecnología que están llegando a la sociedad sobre las nuevas metodologías de aprender, y uno de estos principales desafíos es acerca de la influencia que tienen los docentes con estos nuevos avances tecnológicos.

En este sentido la organización, la infraestructura y el mantenimiento de las salas pueden presentar una preocupación y un problema en los docentes a la hora de la preparación de un escape rooms en el ámbito educativo, ya que los docentes pueden enfrentarse a barreras en términos de recursos, tiempo, presupuesto y el acceso necesario para crear actividades en la herramienta escape rooms.

De modo que los docentes se enfrentan al desafío de carecer de experiencia en la creación y facilitación del escape rooms, en donde el educador debe encontrar nuevas formas de enseñar para así comprender cómo integrar efectivamente los escape rooms en su práctica pedagógica, creando el interés a los estudiantes, el escape rooms y el aprendizaje basado en

retos en los docentes se ha convertido en una dificultad de seguir motivando y sorprendiendo a los estudiantes en un mundo.

Es importante tener en cuenta que el uso de escape rooms como herramienta para el aprendizaje basado en retos representa un enfoque innovador que ha demostrado ser efectivo en el ámbito educativo. Sin embargo, muchos docentes pueden no estar familiarizados con esta metodología y su potencial impacto en la formación y contribución en el ámbito educativo. Por lo tanto, es relevante investigar cómo la implementación de escape rooms y el enfoque de aprendizaje basado en retos influyen en la práctica pedagógica, el desarrollo profesional y la contribución de los docentes en el ámbito educativo, ya que pueden necesitar apoyo adicional para comprender cómo diseñar y evaluar desafíos, así como para utilizar las herramientas y tecnologías necesarias para llevar a cabo estas actividades, obteniendo así la motivación de los estudiantes de estos nuevos aprendizajes. Por tal motivo es que la implementación sobre el escape rooms y el aprendizaje basado en reto en el ámbito de la educación, es que los estudiantes pueden tener el fin de desarrollar nuevas competencias, mejorar la motivación, cohesión y liderazgo de los alumnos.

1.3. Justificación.

Uno de los principales problemas que ofrece hoy en día la universidad en la actualidad es la falta de compromiso y motivación que tienen los estudiantes a la hora de participar activamente en su aprendizaje, es por esto que uno de los mayores retos para el profesorado es adoptar nuevas metodologías de enseñanza –aprendizaje en el atractivo de la docencia.

Dentro del ambiente educativo las herramientas digitales, así como el aprendizaje basado en retos han propiciado algunos beneficios, siendo los beneficiarios del uso de estas herramientas son estudiantes que le ayuda a la interacción o participación y los docentes, porque, presentan las estrategias a la hora de enseñar, convirtiendo así sus clases interesantes y motivadoras, (Santiago, 2021, pág. 24.)

Según, la importancia de la incorporación del escape rooms en el aprendizaje basado en retos se puede aportar aspectos positivos como la interacción, participación y compromiso en los educadores, impulsando el crecimiento con la capacidad por dar una educación integral con docentes preparados a la evolución y enseñanzas con creatividad y resolución de problemas.

La evolución de este programa de búsqueda con el desarrollo actual, debido a la innovación educativa mediante el aprendizaje basado en retos, que permite a los docentes

fomentar la curiosidad y el interés por el aprendizaje de parte del estudiante, es un desafío, pero también una oportunidad para mejorar la educación y promover un ambiente interactivo y motivador, permitiendo favorecer habilidades transversales, como la comunicación, la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas.

1.4. Objetivos de la investigación.

1.4.1. Objetivo general.

1.1.2. Determinar la contribución del escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

1.4.2 Objetivos específicos.

- ❖ Identificar las barreras o desafíos que puedan surgir al implementar el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.
- ❖ Describir los beneficios que ofrece el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en el desarrollo profesional de los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.
- ❖ Definir la importancia del uso del escape rooms y el aprendizaje basado en retos en el campo académico de los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

1.5. Hipótesis

El escape rooms en el aprendizaje basado en retos en la formación y contribución del ámbito educativo de los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

CAPITULO II.- MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

En la década de 1970, las computadoras comenzaron a entrar en las aulas de clases, dando prioridad a las primeras herramientas digitales como el Apple II y la TRS-80, ya que contaban con pantallas monocromáticas y grandes capacidades de procesamiento limitadas. Los docentes utilizaron con estas máquinas su ayuda para elaborar programas educativos

que sirvieron de instrumento a los estudiantes para que dieran práctica a las aritméticas y desarrollen la lectura.

En los años de 1980, el software pedagógico se diversificó, en las escuelas empezando dar la utilización en laboratorios de computación dando, un lenguaje de programación elaborada para la educación, esta ganó popularidad dándose a conocer y Los estudiantes aprendieron a desarrollar programas, lo cual fomentó la resolución de problemas y dio paso a la creatividad. Si bien el conocimiento y el acceso en las computadoras estaba lejos de ser reconocido universalmente, y se reconoció que la alfabetización era primordial en la era digital ya que era indispensable en el futuro de los estudiantes.

Lo que corresponde a la década de 1990, se registró como algo propicio e importante con la integración del internet. A su vez como se daba a conocer que la World Wide Web se desarrollaba, los educadores empezaron a explorar y hacer surgir el potencial de la web como una parte primordial de información y los recursos didácticos educativos. Dando el paso para que se reconocieran los primeros sitios web educativos, estableciendo contenido que aportaran con las diversas asignaturas. Dando lugar a que se desarrollen, herramientas de comunicación a través de la utilización en línea, siendo el desarrollo de foros y mensajería, la cual permitieron tanto a estudiantes y docentes compartir su uso más allá de las limitaciones de las aulas.

En la década del 2000, surgió un nuevo episodio el cual dio paso a la utilización móvil con los avances en la tecnología de los teléfonos inteligentes y las tabletas. Estas herramientas digitales y dispositivos se volvieron el uso, entre los estudiantes y empezaron a acceder a Internet y a recursos didácticos a través de aplicaciones móviles. Las escuelas se acostumbraron a la tecnología y en el aula, las pizarras fueron reemplazadas de lo tradicionales. El ser aceptado comenzó a ganar popularidad, y entre los docentes utilizaron juegos educativos para crear en los estudiantes el aprendizaje interactivo.

En el 2010 surgió un episodio que diferencio a el aprendizaje virtual. Y las herramientas como estrategias de aprendizaje en línea, que ofrecían cursos a las universidades de reconocimiento a nivel educativo.

En la década de 2020 durante, la pandemia de COVID-19 provocó una comisión dando aceptación a la educación en línea. Los colegios y universidades tuvieron que afrontar y dar soluciones para que el uso de las tecnologías pueda continuar y la enseñanza sede de manera remota. Esto llevó a una resolución significativa en la aceptación de las herramientas tecnológicas y herramientas de colaboración. Al ser participe la inteligencia artificial y la realidad virtual dio su surgimiento en el avance y brindando oportunidades para la

personalización y en el enfoque de la educación brindando experiencias de aprendizaje inmersivas (García Aretio, 2021).

Estas décadas han sido referente en la propuesta y la integración de la tecnología en la educación, ya que han transformado los métodos de enseñanza en la forma en que se aprende. La alfabetización digital ha sido fundamental en la preparación de los estudiantes para que este mundo este cada vez más concurdo con la tecnológico.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Definición del Escape Rooms

Los principales beneficios del uso de escape room en educación son su impacto positivo en la participación y el rendimiento académico (Borrego et al., 2020), que pueden favorecer la colaboración y trabajo en equipo ,ya que normalmente se plantearan estas actividades en equipo y los participantes de manera conjunta deberán tomar decisiones e interaccionar para llegar a la solución de los retos, y también que los escape room permiten trabajar distintos contenidos curriculares y puede adaptarse su dificultad para trabajar en las diferentes asignaturas y etapas educativas (Pérez et al., 2019).

En relación con lo citado, el escape rooms dispone las formas de interacción a la hora de practicar con los estudiantes, uno de las ventajas más importantes es tomar en consideración que el escape rooms es una de las herramientas que tienen como requisito utilizar internet mediante estar vinculados a la red ,que facilite su uso en todo momento y lugar proporcionando las recomendaciones al utilizar todo tipo de necesidades y acostumbrarse al ritmo y habilidades en que influyen los docente y estudiantes.

Dentro de las metodologías de aprendizaje que destacan en la innovación educativa se encuentra el escape rooms (ER) que, por medio de la incorporación de acertijos y tareas de diversa complejidad, en un tiempo asignado, desarrolla habilidades como el trabajo en equipo, cohesión y desarrollo de competencias (Gordon et al., 2019)

2.1.2.2. Origen del escape rooms

Si hablamos sobre su origen, aparece el nombre de Takao Kato, guionista y director de cine japonés que ideó en 2008 el Real Escape Game (REG), donde, crean el único juego de desafío físico y mental que describía únicamente en resolver varios enigmas entre varios jugadores. Al pasar años, su audacia se extendió por Asia, California, Europa y Australia, hasta ser en 2013 cuando se estrenan en España, concretamente en Barcelona. En la

actualidad, esta tendencia va dando la vuelta al mundo con el nombre de escape rooms, y tal ha sido su acogida por parte de la sociedad que se calculan más de 350 empresas de juegos de escapismo en toda España, convirtiendo a los españoles en los mayores usuarios de toda Europa (Moya, 2019).

Para que la aceptación del escape rooms sea de gran acogida y útil para el aprendizaje de los estudiantes, deberán tener en cuenta que es un juego en el que intervienen diversas opciones que deben ser consideradas en función al grupo de estudiantes que se encuentran disponibles (agrupaciones, tiempo, dificultad, objetivos de aprendizaje, tema y espacio, evaluación, etc.)

2.2.3. Aprendizaje Basado en retos

El aprendizaje basado en retos parte de las vivencias y el conocimiento del alumnado de manera activa y participativa. Donde se pretende dar respuesta a un aprendizaje competencial, los propios elementos curriculares nos muestran en la normativa la necesidad de generar iniciativas didácticas que fomenten la indagación, la experimentación, del trabajo en equipo, la utilización de las tecnologías y las prácticas participativas del alumnado. se genera con una intención claramente motivadora. Se crean estímulos cercanos que desencadenan posteriormente actuaciones que facilitan el aprendizaje. De ahí el carácter competencial que tiene su desarrollo, ya que obliga al alumnado a aplicar lo aprendido de manera real y pragmática, realizando, presentando y difundiendo un producto como fruto del trabajo. De este modo, el aprendizaje basado en retos pretende dar respuesta a una inquietud o interrogante que se plasmará mediante un producto final, que precisará de aprendizajes (contenidos) y actividades, que se realizarán a lo largo de la unidad o tema propuesto. Las actividades asociadas al desarrollo del reto han de quedar reflejadas en cada apartado o sección como aportaciones enriquecidas competencialmente. Gran parte de los aprendizajes asociados a los contenidos será necesario transferirlos a la realización del reto, con lo que estaremos favoreciendo la generación de procesos cognitivos de orden superior y la implementación de competencias clave donde encontramos las principales aportaciones sobre un aprendizaje contextualizado y coherente respecto a las necesidades de la sociedad actual. (El aprendizaje basado en desafíos como propuesta para la evolución de las competencias clave, 2019)

El Aprendizaje Basado en Retos se fundamenta en el Aprendizaje Vivencial, La creación de desafíos la participación activa y el conocimiento directo de los estudiantes, esto se logran mediante programas educativos que promueven la investigación,

experimentación, y trabajo en equipo, el uso de las tecnologías, contribuye a un enfoque holístico e integrador del aprendizaje que prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos de manera efectiva y busca preparar a los estudiantes para enfrentar situaciones del mundo real de manera efectiva.

Para (Jiménez, 2019) la imaginación es una capacidad de la persona donde involucra a la juventud a desarrollar ideas e ir más allá de los conceptos y brindando ayuda relacionada con una nueva visión lo cual se requiere para lograr estar al nivel de la competitividad para los profesionales y bachilleres que se gradúan de instituciones superiores y se enfrentan al mundo real y se basan en los principios básicos y surgen ideas que deben ocurrir a través de pensamientos en donde se desarrolle el conocimiento que luego dará lugar así a una nueva visión donde se plantean las habilidades cumpliendo retos y la preparación de los estudiantes para la confrontación así a nuevos desafíos del mundo actual. (Flores et al., 2019).

Se puede observar y desarrollar que el aprendizaje que se basa en retos para enfrentar situaciones donde requieren ofrecer soluciones creativas y motivadoras debido a que los estudiantes sean analíticos en la toma de decisiones donde deben utilizar las habilidades que le ofrecen los profesionales tanto en situaciones futuras donde se necesita de desempeño y motivación donde no sea impedimento aplicar la toma de decisiones y complementar su interés en las nuevas competencias.

La enseñanza se practica por el desarrollo necesario que implican los desafíos en donde se deben aplicar los métodos obteniendo una cercanía directa donde se compartan criterios y se apoyen intelectualmente llegando a concluir con soluciones que se enfrentan y desvuelven ante los obstáculos de la vida real (Velazco, 2022)

2.2.3.1. Importancia del aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en retos es una de las metodologías activas que se promueve en nuestros días. Permite aprovechar el interés de los estudiantes e incrementa su motivación. Permite que el estudiante se involucre en el diseño, desarrollo e implementación y posterior evaluación. Está vinculado en el proceso enseñanza – aprendizaje; permite el desarrollo de competencias (Colaboración, comunicación, competencia TIC, pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas, iniciativa y emprendimiento y toma de decisiones).

El aprendizaje basado en retos (ABR) es el aprendizaje donde los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus entornos (Comunidades) en problemáticas reales que puedan aquejar a la sociedad. Al respecto poder decir que para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando, otro rasgo del ABR es el mismo desafío lo que detona la obtención de nuevos conocimientos y los recursos y herramientas necesarias. La visión del docente como facilitador y guía del proceso de aprendizaje en el ámbito de la enseñanza superior asume este enfoque que propicia espacios de aprendizaje autónomo. La relación de las TIC y la mejora de las prácticas educativas, abre sus propias características y posibilidades de innovar y mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Asimismo, los entornos virtuales. Permite que a través de las distintas herramientas digitales puedan desarrollar una serie de competencias.

Adicionalmente, dicha modalidad de aprendizaje puede ejecutarse a través del uso de comunicaciones virtuales, se usa en entornos de aprendizaje, además, con el fin de proporcionar a un aprendiz la consciencia del contexto durante el desarrollo de una actividad de aprendizaje. Álvarez et al. (2020). Incorporar al proceso de enseñanza–aprendizaje el uso de metodologías activas, entre ellas el aprendizaje basado en Retos mejora el logro de competencias digitales de los estudiantes, como son los entornos virtuales. Asimismo, creatividad y análisis. (PILLPE, 2021)

En la actualidad el aprendizaje basado en retos promueve el interés de los estudiantes y los motiva. Y a su vez permite que participen en los procesos que ayudan a desarrollar habilidades pensamiento crítico, y creativos. El aprendizaje basado en retos (ABR) es un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes colaboran con maestros y expertos en sus entornos (comunidades) para abordar problemas reales que pueden afectar a la sociedad. Al respecto, podemos decir que otro rasgo del ABR es el desarrollo de una comprensión más profunda de los temas que están estudiando.

Los docentes son los promotores en que los estudiantes sean capaces de ser activos y cooperativos para inspirar la capacitación entre los estudiantes y puedan prevenir posibles desafíos donde la ayuda y la acción cognitiva se desarrolla utilizando el desempeño pedagógico donde el poder de transmitir se convierte en un facilitador del aprendizaje en sus estudiantes, de tal forma cumpliendo el proceso sobre cualquier desviación y en caso necesario facilita su re direccionamiento. para elaborar un problema mediante el empleo de los conocimientos, habilidades y hábitos involucra el razonamiento lógico donde el

estudiante incrementa su sistema de conocimientos, fomenta y adquiere nuevas habilidades y actitudes, las que serán utilizadas en la solución de nuevos problemas de manera autónoma, siendo estas también habilidades que caracterizan la independencia cognoscitiva; de esta forma se devela la simbiosis entre el pensamiento crítico y la independencia cognoscitiva, proceso que se favorece en el contexto del ABP. Aprendizaje basado en retos.

Para (Freire, 2021)) el desafío en el aprendizaje basado en retos a la educación Superior sólo será posible aumentarlo gracias a los profesionales de la educación. Es necesario que el Maestro adquiera las capacidades suficientes para guiar a sus discípulos; y vencer las posibles limitaciones desde un nuevo enfoque del aprendizaje de enseñanza y aprendizaje donde la necesidad del profesor, sea lo habitual que exige dentro del tiempo y dedicación en las aulas de clases.

Vargas et al. , (2020) precisan, que el ABP puede ser utilizado como una alternativa como respuesta a los desafíos que se presentan en el aprendizaje, ya que se convierte en una “metodología clave en la preparación integral, crítica e investigadora”, ya que el empleo del ABP en la enseñanza va formando ciudadanos responsables y con motivación hacia el aprendizaje, incorporándolas TIC en la enseñanza de las matemáticas para superar las dificultades presentadas en operaciones matemáticas básicas En los momentos actuales, las instituciones de nivel superior adoptan y aplican estrategias de aprendizaje en los currículos, buscando que los estudiantes sean reflexivos y críticos en el proceso aprendizaje establecido por ellos mismos (Dorado et al., 2020).Hernández & Orisell(2020)plantean implementar estrategias en la enseñanza aprendizaje, planificación, ejecución y control en el currículo de los estudiantes Es necesario propiciar en los docentes mejoras en la enseñanza, por medio dela constante capacitación, que sean capaces de responder apropiadamente a las necesidades de los estudiante.

2.2.3.2. Características del aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en desafíos puede ser considerada como el paso al aprendizaje practico , que se da en las clases, para el mundo profesional y real; donde se plantean situaciones ficticias donde dan lugar a el pensamiento al generar problemática creadas por el profesor que no se sitúan en un contexto donde la posibilidad de comprobar la efectividad de la solución es de concebir enseñanza, continuamente donde se presente retos donde el estudiante vea la necesidad de averiguar , pensar, proponer y, resolver El enfoque de

Aprendizaje realizado en desafíos donde se da una maravillosa oportunidad para complementar los Paradigma Pedagógico con el cual se desea buscar el desenvolvimiento de personas comprometidas con su realidad, generando una transformación en su ambiente . A través del Aprendizaje realizado en desafíos donde es posible desarrollar contexto, reflexión, y evaluación, donde puedan aplicar de fomentar en los estudiantes. el aprendizaje basado en retos se caracteriza por proponer de una problemática real y cercana, donde se requieren de una intervención oportuna y una excelente base para potenciar las dimensiones de lo cual es un valor agregado a un enfoque pedagógico que prioriza el papel del estudiante y que le brinda escenarios, recursos y posibilidades para favorecer sus habilidades de pensamiento, haciéndolo crítico, propositivo y responsable de su propio proceso. Desde una concepción constructivista del aprendizaje, el ABR aprendizaje basado en retos , es una poderosa plataforma para formar profesionales competentes. (Hoffens, 2021)

El desarrollo basado en desafíos es un enfoque de gran relevancia para el desarrollo de competencias en un aprendizaje significativo, donde las plataforma digitales vuelven ser protagonista al participar activamente mediante el (pensamiento, destrezas y actitudes) de la resolución de problemas reales, y donde el docente se convierte en un colaborador que aporta, y diseña experiencias de aprendizaje donde los recursos ,y estrategias, sirvan para que el estudiante se caracteriza por considerar a la tecnología como una base en la formación académica integrada.

2.2.3.3. Desafíos del aprendizaje basado en retos en el contexto educativo.

El aprendizaje colaborativo basado en retos pretende acercar la realidad del sector productivo partiendo de algunas premisas que se consideran ventajosas para el alumnado, dado que impulsan el trabajo en grupo, la organización del equipo, la planificación de las tareas, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la implicación personal en cómo afrontar el reto, la justificación del trabajo hecho o la evaluación del resultado final y del proceso seguido. Se trata, en definitiva, no sólo de obtener un resultado que suponga aprendizaje desde el punto de vista técnico, sino de interiorizar también otros muchos elementos que forman parte de las competencias personales y sociales tan importantes para el desarrollo personal y profesional del alumnado. Son en todo caso, aspectos que desarrollados convenientemente servirán al alumnado para mantener un aprendizaje a lo largo de la vida. Según este modelo,

adquiere relevancia especial cómo se autogestión el equipo docente: el valor de la autonomía y de la coordinación.

Lo importante es tener claro lo que el alumnado debe aprender: conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes para el desempeño profesional. Es primordial que, durante el proceso de diseño de los retos, el equipo docente no pierda de vista el para qué de los mismos en coherencia con el perfil de salida del ciclo. Los criterios que se determinen deben ofrecer evidencias suficientes de que las competencias se han adquirido. A través de ella, se obtiene información sobre los aprendizajes alcanzados, se toman decisiones centradas en aquello que debe ser reforzado y se emite sobre aquello que precisa ser afianzado en la búsqueda de la competencia (Casanova, 2021). Por este motivo, la experiencia profesional de los docentes es fundamental por lo tanto. También ha permitido que los centros educativos se conviertan en organizaciones flexibles, abiertas al cambio, a la innovación y mejora. A través de la resolución de retos, los estudiantes desarrollan habilidades como el trabajo en grupo, la organización, la planificación, la toma de decisiones, la resolución de problemas. El aprendizaje colaborativo basado en retos se centra en acercar la educación a la realidad del sector productivo, destacando la importancia de competencias tanto técnicas como transversales. (Sánchez Márquez, 2023)

El aprendizaje colaborativo basado en retos se centra en acercar la educación a la realidad, destacando la importancia de competencias tanto técnicas como transversales. A través de la resolución de retos, los estudiantes desarrollan habilidades como el trabajo en grupo, la organización, la planificación, la toma de decisiones, la resolución de problemas. El enfoque promueve un aprendizaje integral, donde los estudiantes adquieren conocimientos técnicos, habilidades transversales y competencias para afrontar retos a lo largo de su vida.

2.2.3.4. Beneficios del aprendizaje basado en retos en el contexto educativo

El aprendizaje basado en retos tiene un enfoque interdisciplinario atractivo para la enseñanza y el aprendizaje que anima a los estudiantes a aprovechar la tecnología que usan en su vida diaria para resolver problemas del mundo real. Es práctico y colaborativo, pues pide a los estudiantes trabajar con compañeros, maestros y expertos de sus comunidades y de cualquier lugar para plantear buenas preguntas, desarrollar un conocimiento más profundo, resolver retos, actuar y compartir su experiencia. La motivación y el interés del estudiante por el aprendizaje, ya que ofrece un ambiente de interacción con la realidad, dando

la posibilidad para que el estudiante se involucre activamente, se sienta participe del proceso de aprendizaje y construya su conocimiento a través de la observación y la práctica. Se logra establecer articulación entre los conocimientos que posee el estudiante y la nueva información que recibe durante el acto educativo, que procura un aprendizaje significativo; esta situación de aprendizaje les da sentido a los nuevos conocimientos y genera interés por seguir investigando y profundizando sobre los temas objeto de estudio. El aprendizaje basado en retos se encuentra cada vez más presente en la educación superior porque promueve la alineación entre la adquisición de conocimientos disciplinarios y el desarrollo de competencias transversales, mientras los estudiantes trabajan en problemas auténticos y socio-técnicos reales. De manera que el ABR aprendizaje basado en retos promueve el uso de tecnologías para el aprendizaje. Colaboración: entre estudiantes, académicos y actores extra-académicos Sus características pueden ser resumidas de esta forma

- Tecnología: plataformas en línea para comunicación, implementación de procesos, autogestión, etc.
- Flexibilidad: enfoque abierto a interpretación, aumento e innovación.
- Multidisciplinaria y especificidad: aunque suele ser multidisciplinario, la mayoría de casos son en STEM.
- Innovación y creatividad: Uso de un reto o tarea amplia para cumplir criterios educativos

2.2.3.5. Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en retos

Ventajas

- Participación activa de los alumnos.
- Potencia la curiosidad y motivación.
- Adquisición de conocimientos más profundos del tema.
- Desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

Fomenta la autonomía: Se basa en el aprender a aprender, por lo que el alumno tiene la libertad, con la dotación de las herramientas y estrategias necesarias, para organizarse y construir completamente su proceso de aprendizaje.

Mejora la toma de decisiones, al igual que la capacidad de análisis por parte del alumno, lo que anima al mismo y lo motiva a solucionar el problema.

Prepara a los estudiantes para su futuro: Los alumnos pueden identificar, analizar y resolver problemas, usando para ello simulaciones y también retos reales, por lo que lo ayuda al desarrollo de destrezas que le serán de utilidad en sus actividades y retos diarios.

Desventaja

- La materia se explora en profundidad, pero generalmente el avance es más lento si no se realiza el enfoque apropiado.
- Algunos alumnos prefieren trabajar individualmente.
- Hay estudiantes que no demuestran el interés por el aprendizaje, lo que hace que la participación no sea homogénea y hay que recordar que la participación de los estudiantes es básica, pues solo así funciona esta metodología.

Los alumnos tienen una visión diferente del aprendizaje, ya que se acostumbran al modelo de aprendizaje tradicional, por lo que al conocer sobre el aprendizaje basado en problemas con sus ventajas y desventajas pueden estar predispuestas o dudosas al respecto. A algunos les gusta este método, pero otros no lo aprecian. El profesor debe asumir esta metodología y los cambios que representa, abriéndose a nuevas posibilidades de enseñanza, lo cual al principio puede ser incómodo, pero tiene sus beneficios.

CAPITULO III.- METODOLOGIA

3.2. Tipo y diseño de investigación

3.2.1 Tipo de investigación

En el presente informe se aplicará el tipo de investigación descriptiva y exploratoria, este tipo de investigación permitirá tener en cuenta proporciones y técnicas flexibles para el estudio de “Escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, periodo académico octubre 2023-marzo 2024”.

A continuación, se detallará cada una de ellas y como aportará en el proyecto:

Investigación Descriptiva:

La información descriptiva tiene como el enfoque principal detallar, medir las características y variables de una situación particular. Se propone en la recopilación de datos donde es representarlos de manera precisa y concisa. Estos datos busca responder preguntas

sobre quien, qué, cuándo, y dónde y cómo se da los fenómeno, sin ; buscar explicar por qué sucede, (Rus, 2021)

Investigación Exploratoria:

Es un caso de estudio que se lleva a cabo cuando el tema de investigar es relativamente nuevo o poco conocido. Su objetivo principal es descubrir y explorar como se debe comprender a la naturaleza de un fenómeno o desafío en particular, (Ramos, 2020, pág. 1)

“La investigación explicativa se basa en llenar los conocimientos de causa la cual influye en torno a una problemática motivo por el cual se analiza constantemente los cambios latentes que ocasionan un cambio en las variables de estudio es decir las independientes y las dependientes” (Burgo, León, Cáceres, Pérez, & Espinoza, 2019)

3.2.2. Diseño de investigación

Los métodos de la investigación de este proyecto son:

Dando como opinión , (Palmett, 2020) argumenta que las similitudes existentes entre el método deductivo e inductivo y radican en que el deductivo desarrollar la idea abstracta hacia una experiencia y el inductivo desde la experiencia hacia una propuesta en donde las teorías y estudios, juega un rol donde la experiencia suelen determinan los pensamientos, vivencias y percepción vivencias, donde el sujeto es el que fundamental el cambio que ocupa la sociedad . (p. 38)

Método inductivo: se precisa en la observación de la problemática para obtener nuevas posibles ideas sin confundir directamente a las conclusiones, puesto que, este método ayudara a comparar la hipótesis anteriormente planteados con los resultados.

Método deductivo: se empieza a partir de las deducciones en la problemática acogiendo en si un punto general, el cual llega a deducir lo que establezca a los aportes que harán es comprobar la hipótesis plateada ofreciendo la capacidad de manifestar la relación entre las variables independiente y dependiente.

3.2. Operacionalización de variables.

1. Tabla. Operacionalización de variables

<i>Variable</i>	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Escala de medición
<p>Variable Independiente:</p> <p>Escape rooms</p>	<p>El uso del Escape Rooms como estrategia educativa para involucrar a los estudiantes y mantener su atención, así como fomentar su motivación y emoción, (Guckian, Eveson, & May, 2020)</p> <p>Éstos suponen una novedosa técnica en la práctica educativa que puede mejorar los enfoques tradicionales de simulación y proporcionar un medio</p>	<p>Frecuencia de uso del escape rooms en el aprendizaje basado en retos.</p> <p>Es una fuente de placer y necesidad, que incentiva y motiva al alumnado para desarrollar actividades.</p>	<p>Impacto del escape rooms en la educación.</p> <p>Beneficios educativos o profesionales.</p> <p>Contribución en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Capacidad de interacción multiusuario.</p> <p>Facilidad de uso de sus herramientas.</p> <p>Acceso a recursos en línea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de Likert

<p>para actividades de aprendizaje menos convencionales. Además, cuando se usan de manera efectiva, pueden actuar como un recurso de bajo coste y alto impacto para una variedad de estudiantes y a pesar de que pueden ser prácticamente difíciles de administrar, pero tienen el potencial de generar grandes beneficios cuando se usan correctamente (Makri, Vlachopoulos, & Martina, 2019)</p>				
<p>Variable Dependiente: El aprendizaje basado en retos, aplicado</p>	<p>El aprendizaje basado en retos es una</p>		<p>Actualización profesional.</p>	

***Aprendizaje
basado en retos***

<p>en la enseñanza superior garantiza que los estudiantes alcancen los resultados de aprendizaje esperados, (Félix et al., 2019) mencionan que esta metodología aplicada en varias instituciones educativas superiores ha generado procesos de enseñanza exitosos, debido a sus ventajas de aprendizaje integral, donde se abordan no solo las temáticas establecidas en el sílabo, sino la adquisición de conocimientos de un currículo oculto; por lo que puede ser aplicada en diferentes carreras</p>	<p>metodología en la cual puede aplicar en estudiantes para que adquieran competencias profesionales, lo que genera efectos positivos en el rendimiento escolar; pero sin duda, el acompañamiento docente y la motivación en cada paso permite el desempeño y la aportación de soluciones a desafíos globales sobre diferentes problemáticas sociales, apoyados</p>	<p>Responsabilidad en el desempeño de sus funciones. Dominio de herramientas tecnológicas. Dominio científico. Relación interpersonal y formación en valores éticos.</p>	<p>Desempeño en la planificación de clases.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de Likert
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

universitarias pertenecientes a las diferentes áreas del conocimiento.	siempre con la cognición y la autonomía del aprendizaje.			
------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--	--	--

Elaborado por: Fernández Méndez Vanessa y Vera Cisneros Neivy

Fuente: Elaboración propia, (2024).

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población

En este proyecto de investigación, se obtuvo la recolección de datos reconociendo una población de estudio de 106 docentes en la facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación perteneciente a la Universidad Técnica de Babahoyo.

Considerando que la comunidad es finita, se propuso en aplicar un resultado verdadero, con nivel de aceptación del 95% y un porcentaje de error del 5% al aplicar dicha fórmula.

2.Tabla.1 Población Docente FCJSE

Población docente según las carreras de la FCJSE	Cantidad
Educación Inicial	18
Educación Básica	19
Pedagogía de ciencias experimentales- informática	16
Pedagogía de la actividad física y deporte	12
Turismo	13
Comunicación	12
Psicología	16
Total	106

Elaborado por: Fernández Méndez Vanessa y Vera Cisneros Neivy.

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de docentes que serán parte de la muestra de estudio.

3.3.2 Muestra

Una vez realizada la población de caso, se continúa a desarrollar un resultado que de representativa de la población misma que se encuestara para la obtención de información.

El muestreo es un conjunto de técnicas estadísticas que implican el análisis y la obtención de conclusiones acerca de un determinado tema de un subgrupo o subconjunto pequeño de elementos (muestra) para extrapolarlas o inferirlas a todo el conjunto de elementos de interés (población). (UNIR, 2021)

El muestreo nos permitirá obtener resultados confiables, nos permitirá reducir costo y tiempo en la recolección de datos para nuestra investigación, por lo cual dado al número de docentes en población es de 106, se procede a aplicar fórmula de cálculo

misma que nos permitirá obtener una muestra representativa para llevar a cabo nuestra investigación.

La fórmula para obtener la muestra es la siguiente:

$$n = \frac{1.96^2 PQN}{E^2(N - 1) + Z^2 PQ}$$

Donde:

Z = 1.96 Valor al 95% de confianza

PQ = 0.5 * 0.5 = 0.25 Proporción máxima que puede afectar a la muestra

E = 5% Error máximo permisible

N = 106

no = 25

$$\Rightarrow n = \frac{1.96^2 (0.5)(0.5)(106)}{0.06^2 (106-1) + 1.96^2 (0.5)(0.5)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{(3.8416) (0.25) (106)}{(0.0036)(105) + (3.8416) (0.25)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{101.80}{0.378 + 0.9604}$$

$$\Rightarrow n = \frac{101.80}{1.3384}$$

$$\Rightarrow n = 73.33 \qquad n = 73$$

3.4. Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1 Técnicas

En esta investigación, se optó por aplicar una encuesta como técnica para recopilar datos del tema “Escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias, Jurídica, Sociales de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo”.

La encuesta esta categorizada como una de las herramientas más importantes debido a

que contribuirá de forma rápida y eficiente al diagnóstico de la población de estudio brindará resultados fáciles de interpretar, asegurando tener información directa del objeto de estudio sin importar la dispersión geográfica.

La observación realiza estudios a fenómenos en su entorno natural, lo que brinda una perspectiva más auténtica y realista del objeto de estudio, esto es especialmente valioso en investigaciones cualitativas o etnográficas.

3.4.2 Instrumentos

En esta investigación, mediante la herramienta para recopilar datos se diseñó un cuestionario de 10 preguntas dirigida a los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la educación, dichas encuestas fueron elaboradas de manera lógica y ordenada, para así obtener respuesta relevante para nuestra investigación.

El cual se optó por realizar un cuestionario:

Cuestionario: Conjunto de preguntas coherentes y cerradas con una sola opción de respuesta. Así mismo, el objetivo del instrumento es obtener datos medibles y confiables que permitan al investigador evaluar las variables definidas en el estudio y obtener conclusiones basadas en la información recopilada

3.5. Procesamiento de datos

La presente investigación, tiene como objetivo analizar y procesar los datos obtenidos mediante técnicas e instrumentos accesibles para la recopilación de información.

Diseño de cuestionarios: esto se realizó mediante la herramienta Google formulario. Dicho cuestionario se adaptó para abordar el tema de Escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes con la:

- Elaboración de cuestionarios mediante el uso de la extensión de Google Forms.
- Impresión del modelo de encuesta para docentes y estudiantes, se realizó dicha actividad tomando en cuenta que muchos de los encuestados no contaban con acceso a internet ni dispositivos móviles por reglamentos internos de la institución.
- Orientación previa a los encuestados con el fin de que se responda con la debida responsabilidad.

- Una vez realizado las encuestas en los diferentes docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, se precedió al conteo de respuestas.
- Los resultados de las encuestas fueron procesados y tabulados en la herramienta de datos Microsoft Excel el cual colaboro a tener una interpretación legible de las opiniones de los encuestados.
- Determinación de análisis mediante graficas estilo pastel.

3.6 Aspectos éticos

Lo aspectos éticos son muy importantes en toda investigación ya que garantiza que el trabajo investigativo se lleva de manera respetuosa, de tal manera, protegiendo los derechos y procurando el bienestar de los participantes. Algunos de los aspectos éticos importantes en esta investigación sobre “Escape rooms y el aprendizaje basado en retos en los docentes,” son:

La Universidad Técnica de Babahoyo como institución superior cuenta con normas y políticas éticas, teniendo así estándares altos en aspectos científicos, académicos y éticos en sus actividades académicas. En cuanto al aspecto científico la universidad se destaca y fomenta la investigación tanto en estudiantes como en docentes, contribuyendo así al progreso académico y al desarrollo de la sociedad.

En cuanto al derecho de autor, La Universidad Técnica de Babahoyo como cualquier institución se rige a las leyes de propiedad intelectual del país, protegiendo así los derechos de sus autores y creadores, la Universidad Técnica de Babahoyo exige que tanto los investigadores, docentes, estudiantes de grado y posgrado desarrollen sus actividades investigativas bajo los diferentes principios éticos detallados en el Art.6.- Principios éticos y de valores básicos o generales, del reglamento de ética de la investigación científica, esta prestigiosa institución apoya la publicación y protección de los proyectos científicos y académico desarrollados en la institución superior.

En lo que respecta a la institución que está dirigida esta investigación, la Universidad Técnica de Babahoyo, como antes se menciona tiene reglamento y normas políticas que garantizan una gestión transparente, justa y equitativa, en la realización de actividades académicas.

CAPITULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados.

Los resultados de la encuesta brindan valiosas percepciones en los docentes y en relación con el tema de investigación acerca de: Escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, donde se destaca las cuatro preguntas sobresalientes que brindaran una contribución significativa a la investigación.

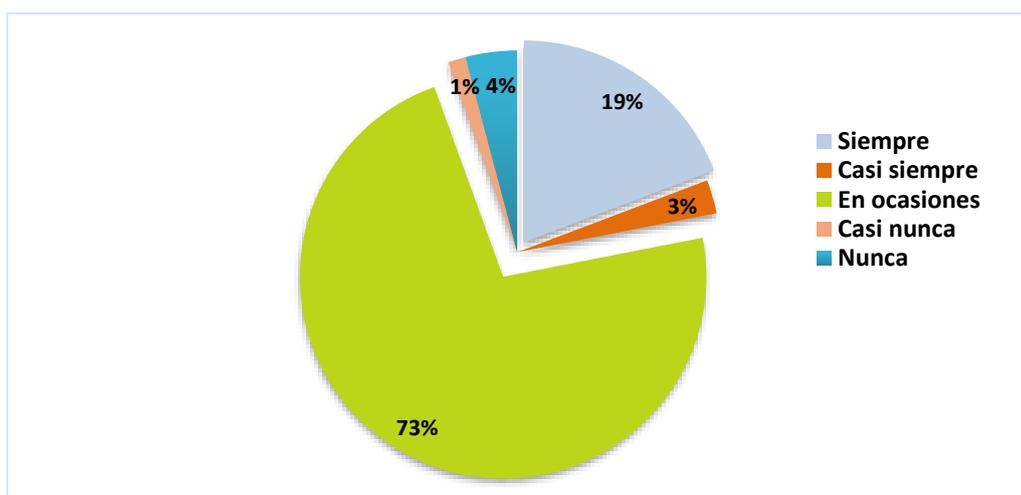
Preguntas de la encuesta aplicada a Docentes:

1.Preg. 1. ¿Alguna vez usted ha utilizado la herramienta educativa digital escape room?

3.Tabla 2. Utilización de la herramienta educativa digital escape room

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	14	19.2%
Casi siempre	2	2.7%
En ocasiones	53	72.6%
Casi nunca	1	1.4%
Nunca	3	4.1%

Figura 1. La herramienta escape rooms como utilización en el ámbito educativo



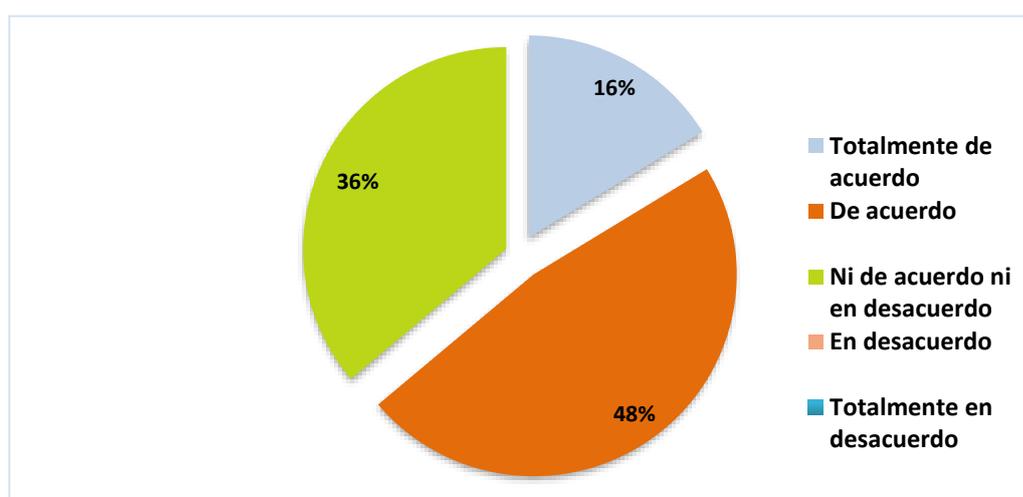
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recopilación de información de la pregunta 1 aplicada a los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales de la Educación, sobre si alguna vez han utilizado la herramienta educativa digital escape rooms en el ámbito educativo, se obtuvo que un 19% siempre y un 3% casi siempre ha utilizado la herramienta del escape rooms, mientras que el 77% ha utilizado en ocasiones y 1% casi nunca ha utilizado la herramienta educativa escape rooms en el ámbito educativo.

2.Preg. 3 ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas de los alumnos?

4.Tabla 3. Herramienta escape rooms para mejorar las habilidades de resolución de problemas en los alumnos

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	14	19.2%
De acuerdo	41	2.7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	72.6%
En desacuerdo	0	1.4%
Totalmente en desacuerdo	0	4.1%

Figura 2. Habilidades de resolución de problemas en los alumnos



Interpretación: Los resultados de la pregunta 3 destaca que el 16% está totalmente de acuerdo y el 48% de acuerdo, mientras que el 36% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo

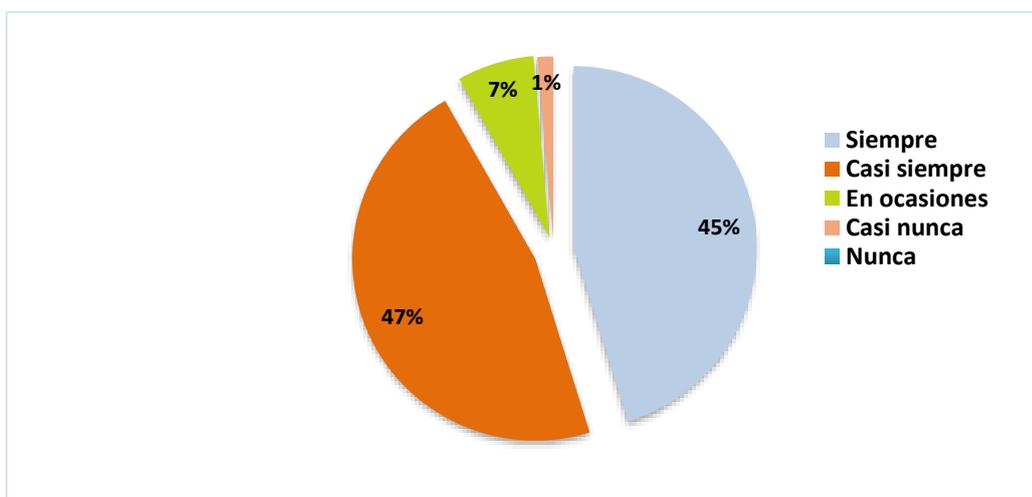
en saber si la herramienta escape rooms puede ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas de los alumnos en el ámbito educativo.

3.Preg. 7. ¿Usted ha implementado alguna vez el aprendizaje basado en retos en sus clases?

5.Tabla 4. El aprendizaje basado en retos en clases

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	33	45.2%
Casi siempre	34	46.6%
En ocasiones	5	6.8%
Casi nunca	1	1.4%
Nunca	0	0

Figura 3. Implementación del aprendizaje basado en retos en clases



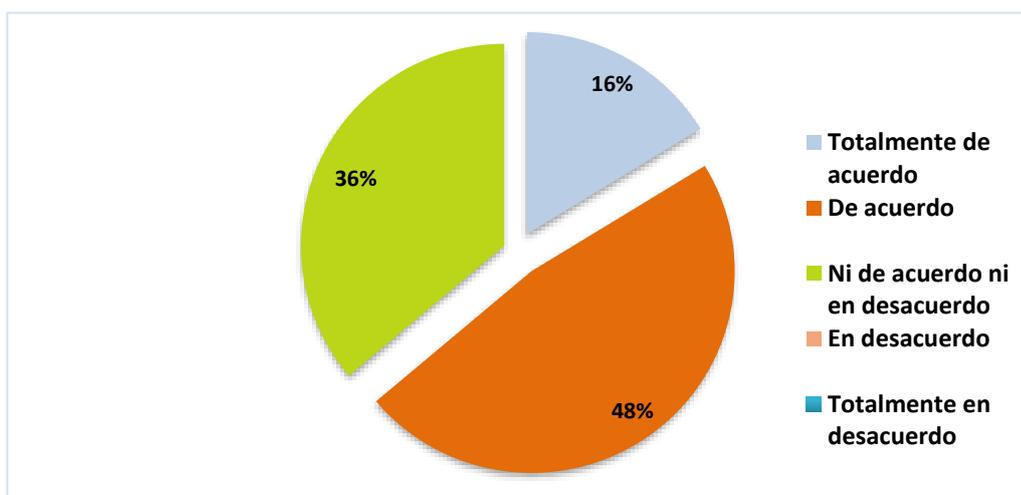
Interpretación: Por otra parte, los resultados de la pregunta 7 sobre si se ha implementado el aprendizaje basados en retos en el aula de clases, se dio a conocer que el 45% siempre y el 47% casi siempre implementan el aprendizaje basados en retos en el aula de clases, mientras que el 7% en ocasiones y el 1% casi nunca se está implementando el aprendizaje basados en retos en los estudiantes durante las clases.

4.Preg. 9. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en retos puede fomentar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes?

6.Tabla 5. El aprendizaje basado en retos en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	36	49.3%
De acuerdo	41	49.3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	1.4%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 4. El desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes



Interpretación: Los resultados que se obtuvo en la pregunta 9 de la encuesta de los docentes, mencionan que el aprendizaje basados en retos fomenta el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes, donde el 16% está totalmente de acuerdo, el 48% de acuerdo, pero que el 36% está ni de acuerdo ni en desacuerdo sobre si el aprendizaje basados en retos fomenta el desarrollo de habilidades sobre la resolución de problemas en los estudiantes.

4.2 Discusión.

Los resultados obtenidos en la pregunta 1. ¿Alguna vez usted ha utilizado la herramienta educativa digital escape room? Donde a través de los resultados de la encuesta se refleja que un 73% los docentes no conocen acerca de la herramienta escape rooms, es por ello que se evidencia que en ocasiones utilizan esta herramienta digital en el aula de clases, para fomentar el trabajo en equipo, así mismo se destaca que es una herramienta valiosa para la resolución de problemas y la capacidad de trabajar de forma grupal en el campo educativo.

Además, se destaca en la pregunta 3. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas de los alumnos?, en donde se refleja que luego de brindarle una pequeña introducción a los docentes acerca de la herramienta escape rooms, la mayoría se destaca que el 48% de los docentes está de acuerdo en que la herramienta escape rooms ayuda a mejorar habilidades a los estudiantes en la resolución de problemas, ya que es una innovadora herramienta pedagógica en donde realiza que el aprendizaje sea más interactivo y emocionante en donde fomenta la colaboración en el aula de clases.

En cuanto a los resultados de la pregunta 7. ¿Usted ha implementado alguna vez el aprendizaje basado en retos en sus clases?, las cifras están divididas, ya que se dio a conocer que el 47% de los docentes casi siempre implementan el aprendizaje basados en retos en el aula de clases, mientras que el 7% en ocasiones, esto da a conocer que no todos los docentes implementan un aprendizaje basados en retos, teniendo en cuenta que al implementar este aprendizaje los estudiantes se sienten impulsado al momento de resolver problemas y los obstáculos que se le presenten, haciendo que esto aumente el compromiso y el entusiasmos por el aprendizaje en aprender.

En lo que consiste en nuestra última pregunta 9. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en retos puede fomentar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en

los estudiantes?, se destacó que el 48% está de acuerdo ya que los estudiantes al ser partícipe del aprendizaje basados en retos enfrentan desafíos de manera efectiva, preparándose para situaciones futuras en el ámbito educativo y carrera profesional.

CAPITULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

En el presente proyecto investigativo se concluye:

1. El aporte significativo que genera el escape rooms y el aprendizaje basados en retos en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, teniendo como resultado un bajo nivel sobre el conocimiento de la herramienta digital escape rooms, reconociendo que existe un cierto porcentaje de docentes que aún no optan por una enseñanza más tradicionalista y menos desafiante.

2. Dada la novedad del escape rooms en el contexto educativo, es importante reconocer que su adopción puede requerir un proceso gradual. Por tal motivo los docentes que no están familiarizados con esta herramienta podrían beneficiarse de una introducción progresiva, comenzando con actividades más simples y luego avanzando hacia desafíos más complejos. Al proporcionarles el apoyo necesario y demostrarles los resultados positivos que pueden obtener, al ser beneficiario de la herramienta del escape rooms. A pesar del desconocimiento inicial del escape rooms, es imperante resaltar su potencial transformador para docentes, los educadores pueden descubrir nuevas formas de motivar a sus estudiantes, mejorar la dinámica del aula y promover habilidades esenciales como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Esta transformación gradual puede conducir a un cambio significativo en la mentalidad y práctica educativa de los docentes

3. Es por ello, que nos conlleva a destacar los siguientes puntos para poder integrar el escape rooms en el ámbito educativo:

- Impacto en el rendimiento académico: La incorporación del escape rooms mejora el rendimiento facilitando el acceso a la información actualizada, estimulando la participación activa.
- Flexibilidad y accesibilidad: El escape rooms ofrece acceso flexible y convenientes a los materiales de estudio que brindan las herramientas digitales en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.

- Preparación para el mundo digital: El escape rooms opta por que los estudiantes adquieran habilidades tecnológicas y de búsqueda de información esenciales acerca de la nueva era digital en la sociedad.

5.2 Recomendaciones

De esta forma, cabe recalcar algunas sugerencias relevantes que aportan mucho para el ambiente educativo y sobre todo que surgieron a raíz de la investigación:

1. El docente debe comprometerse a buscar alternativas asertivas para fomentar el aprendizaje colaborativo mediante el uso del escape rooms, en los docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo, esto con el propósito de que los estudiantes puedan experimentar una enseñanza más acorde a las exigencias sociales, como también el desarrollo de habilidades, actitudes y destrezas facilitando así el compromiso con los equipos de trabajo.
2. Así mismo, los docentes deben tener en claro que no solo dentro del aula de clases se puede influir o proporcionar conocimientos, por tal motivo, se debe optar por implementar actividades asincrónicas, en grupos estudiantiles, por lo que esto permitirá reconocer la función importante que tiene el escape rooms dentro de la formación estudiantil.
3. La actualización del conocimiento por parte de los docentes, es también, uno de los puntos más importantes a considerar, para así mejorar la calidad de educación que se imparte en el entorno educativo, debido que aún existen docentes que no han innovado sus conocimientos, haciendo perjudicar el reconocimiento a la implementación de las estrategias metodológicas, es por ello que se recomienda a los docentes de dicha institución educativa ampliar sus conocimientos, para que así puedan hacer uso de las herramienta digital escape rooms, logrando beneficiar sus conocimientos a los alumnos .
4. Por lo tanto, es necesario que el docente mejore la comunicación con el propósito de incidir de manera positiva en la vida estudiantil de cada alumno, ofreciendo capacitación y un desarrollo profesional. Esto puede ayudar a los educadores aprovechar el máximo las herramientas digitales disponibles, integrándolas de manera efectiva en sus métodos de enseñanza.

Referencias.

- Actua, (2019). El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias clave. *Innovación Educativa*, 50-55.
- Borrego, C., Fernández, C., & Robles, I. B. (2020). *ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS: UNA EXPERIENCIA EN UNA UNIVERSIDAD PORTUGUESA*. Obtenido de https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/16273/1/0214-9877_2022_1_1_281.pdf
- Burgo, O. B., León, J. L., Cáceres, M. L., Pérez, C. J., & Espinoza, E. E. (2019). Algunas reflexiones sobre investigación e intervención educativa. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(2), 316-330. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/mil/v48s1/1561-3046-mil-48-s1-e383.pdf>
- Bustos, A. J., Castellano, V. H., Calvo, J. R., Mesa, R. S., Quevedo, V. J., & Aguilar, C. A. (2019). Aprendizaje basado en retos en la educación superior: Una revisión bibliográfica. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a7-1409-1421.pdf>
- Cango-Patiño, A. E., & Bravo-Reyes, M. A. (Marzo de 2020). La enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital. *Polo del Conocimiento*, 5(3), 51-68. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398419>
- Félix, L. C., & Rendon, N. A. (2019). *Aprendizaje basado en retos: una mirada desde la educación superior*. Obtenido de *International Journal on Interactive Design and Manufacturing*, 13(4), pp. 1367-1383.: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522023000200014&script=sci_arttext&tlng=pt

- Freire, E. E. (2021). El aprendizaje basado en problemas, un reto a la enseñanza superior. *sciELO Analytics*, 295-303.
- García Aretio, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital. *REDALYC*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331464460001/331464460001.pdf>
- Gordon, S., Trovinger, S., & DeLellis, T. (2019). *Escape room educativo: Una mirada desde la experiencia de los estudiantes en*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8637922.pdf>
- Guckian, J., Eveson, L., & May, H. (06 de 2020). *Escape Room Educativo digital para el aprendizaje en docencia híbrida*. Obtenido de *future healthcare journal*,7(2), 112: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9102398.pdf>
- Hernandez, J. L., Molina, M. d., Saldaña, C. K., & Báez, M. D. (2021). Aprendizaje basado en retos en la educación superior:Una revisión bibliográfica. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a7-1409-1421.pdf>
- Hoffens, R. N. (2021). *Metodologías activas en el aula*:. Universidad Rafael Landívar.
- Jiménez, Y. I. (2019). Aprendizaje basado en retos en la educación superior: Una revisión bibliográfica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y Desarrollo Educativo*, 9 (18), 1-21. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000401409&script=sci_arttext#B24
- Lebrún, V., Cuevas, M. S., Ortega, G. R., & Pérez, S. E. (2021). *Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior*. doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v13n2.2061>
- López, F. L., Agüero, M, M., & Eva, J.-G. (2021). Aprendizaje basado en retos para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de un instituto, Ica., 14(5), 65-

74. Obtenido de
<https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/1395/1316>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. (2019). *Escape Room Educativo digital para el aprendizaje en docencia híbrida*. Obtenido de A Systematic Literature Review. Sustainability, 13(1), 4587.:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9102398.pdf>
- Martinez Eguillor, E. (2020). *Aprendizaje Basado en Retos como estrategia enseñanza-aprendizaje de la asignaturaresistencia de los materiales*. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229727>
- Mendoza, B. C. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. Revista científica dominio de las ciencias, 497-516. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7539706.pdf>
- Moya, C. (2019). España: líder en usuarios de juegos de escape en Europa. El economista. *El economista*. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518829>
- Palmett, U. A. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42. Obtenido de
<https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Pérez, E. V., Alba, G. C., & Asunción, L. C. (2019). *ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS: UNA EXPERIENCIA EN UNA UNIVERSIDAD PORTUGUESA*. Obtenido de
https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/16273/1/0214-9877_2022_1_1_281.pdf
- PILLPE, G. R. (2021). *APRENDIZAJE BASADO EN RETOS PARA EL DESARROLLO DE. HUANCAVELICA-PERÚ*.

- Portuguez, M. C., & Gómez, M. G. (2020). Aprendizaje basado en retos en la educación superior: Una revisión bibliográfica. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a7-1409-1421.pdf>
- Ramos, C. G. (2020). *LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN*. Obtenido de <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336>
- Rus, E. A. (01 de 01 de 2021). *Inverstigación descriptiva*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>
- SánchezMárquez, M. I. (2023). APRENDIZAJE BASADO EN RETOS EN FP. *super vision 21*, 1-30.
- Santiago, V. H. (2021). *Desarrollo de competencias digitales docentes para la creacion de recursos educativos en bachillerato*. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2879/1/VENEGAS%20HERRE RA%20JAVIER%20SANTIAGO.pdf>
- UNIR. (09 de 05 de 2021). *UNIR LA Universidad En internet* . Obtenido de Tipos de muestreo: los principales y sus características. : <https://www.unir.net/ingenieria/revista/tipos-de-muestreo/>
- Velazco, P. H. (2022). Aprendizaje basado en retos en la educación superior: Una revisión bibliográfica. *SciELO Analytics*.
- Yanchaliquin Bonilla, A. Y. (2022). . Materiales didácticos y su influencia en los procesos de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes de la UE Juan León Mera, Montalvo. 2022.Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14205>

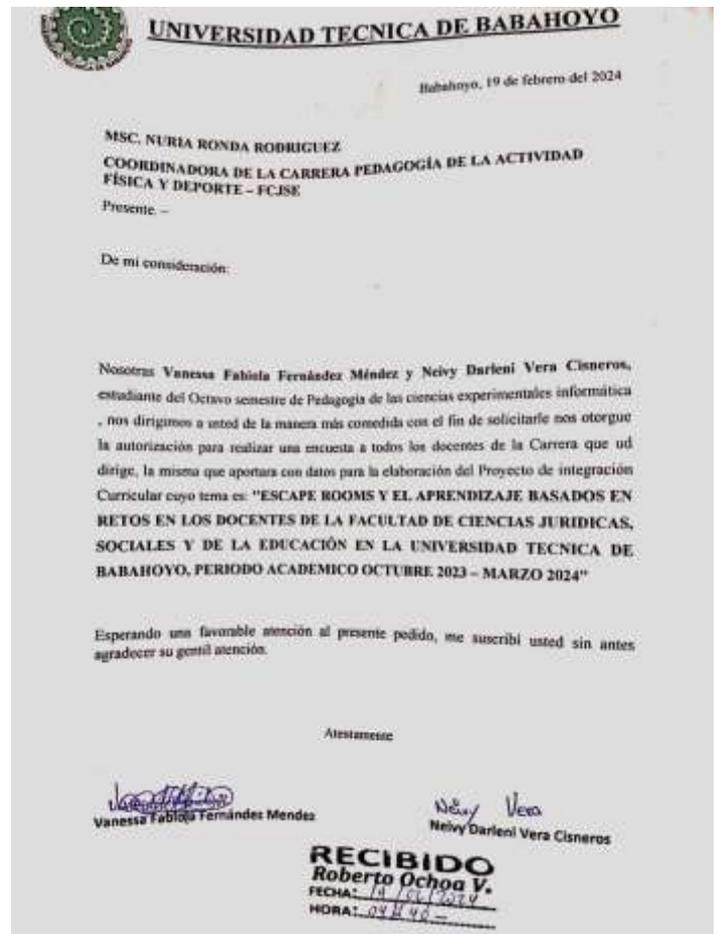
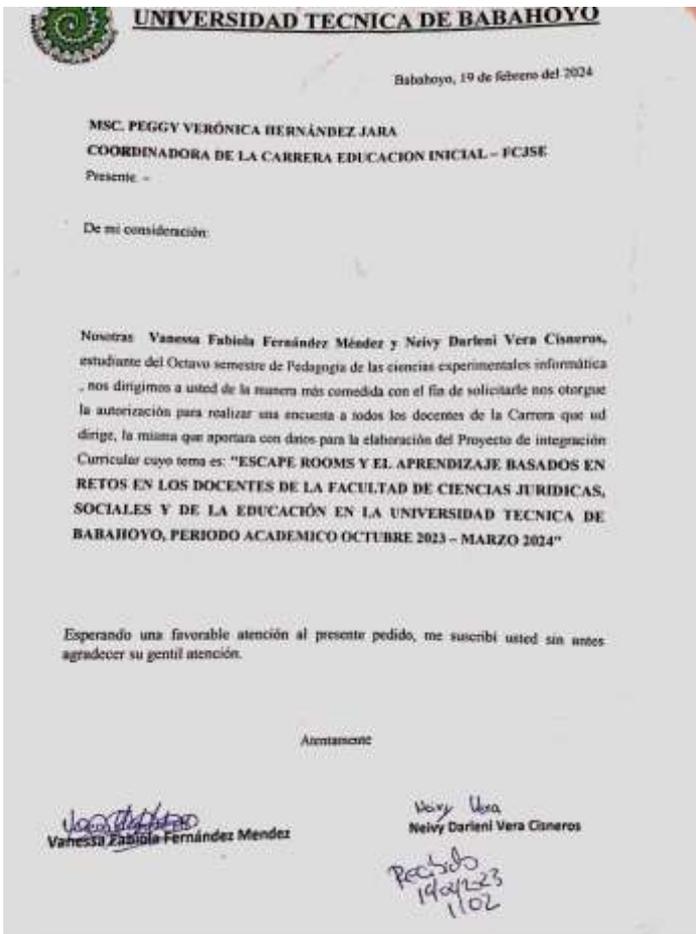
Anexos.



Tutoría con la tutora, Msc Verónica Ronquillo, además de las orientaciones para la elaboración del perfil.



Aprobación de las solicitudes para la realización de las encuestas a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo



Aprobación de las solicitudes para la realización de las encuestas a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo



Observando que los docentes llenen de manera correcta la encuesta.

Elaborado por: Fernández Méndez Vanessa & Vera Cisneros Neivy (2024).

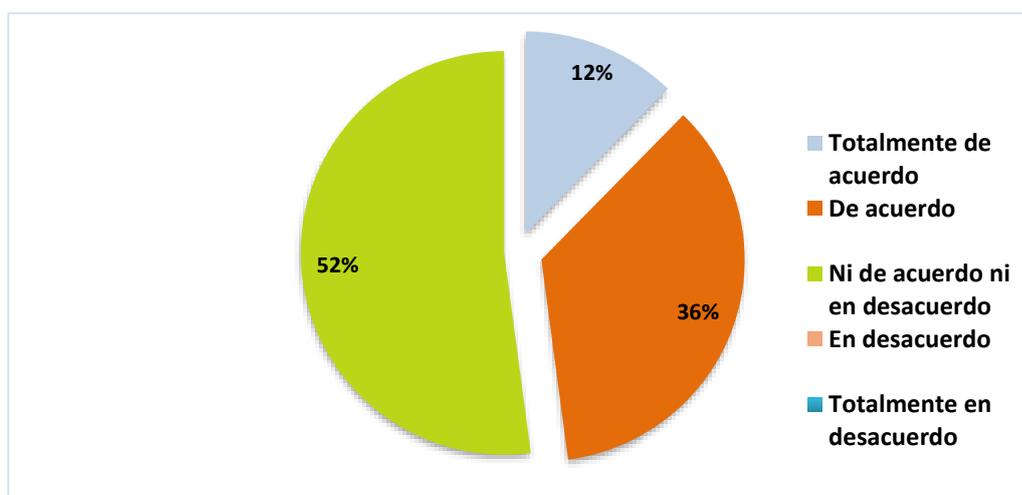
RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES:

5.Preg. 2. ¿Considera usted que el escape rooms pueden ser útil como herramienta educativa?

7.Tabla 6. Escape rooms como herramienta educativa.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	9	12.3%
De acuerdo	26	35.6%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	38	52.1%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 5. Herramienta educativa a través del escape rooms digital.



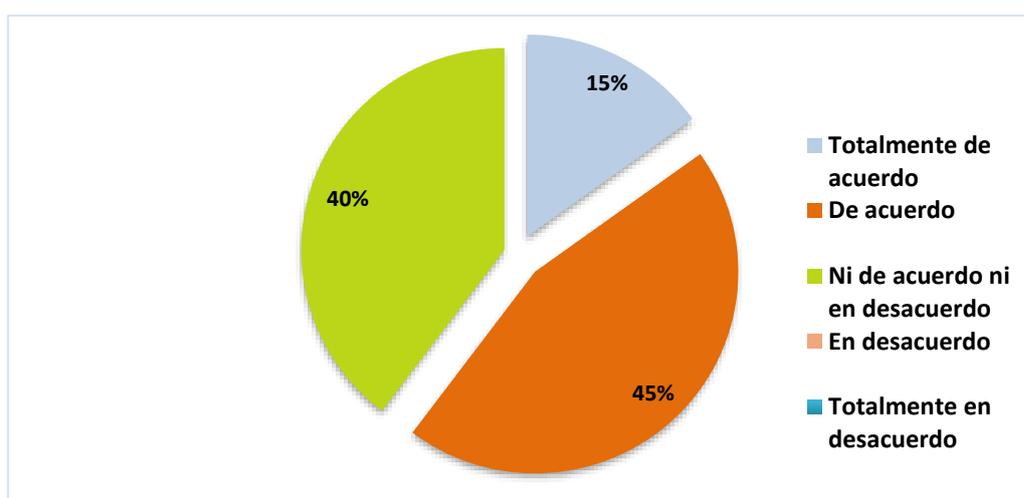
Interpretación: Los resultados de los docentes, mencionan que el 52% está ni de acuerdo ni en desacuerdo en que la herramienta escape rooms puede ser útil como herramienta educativa en el ámbito educativo, mientras que el 36% de acuerdo, finalmente que el 12% está totalmente de acuerdo.

6.Preg. 4. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden ser una forma efectiva de enseñar conceptos y contenidos académicos?

8.Tabla 7. Herramienta escape rooms para enseñar conceptos y contenidos académicos.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	11	15.1%
De acuerdo	33	45.2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	29	39.7%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 6. Conceptos y contenidos académicos a través de la herramienta escape rooms.



Interpretación: Los datos obtenidos muestran que un 45% de acuerdo y 40% ni de acuerdo ni en desacuerdo, es decir que los docentes consideran que la herramienta escape rooms puede ser una forma efectiva de enseñar conceptos y contenidos académicos en el campo, por otra parte, el 15% está totalmente de acuerdo.

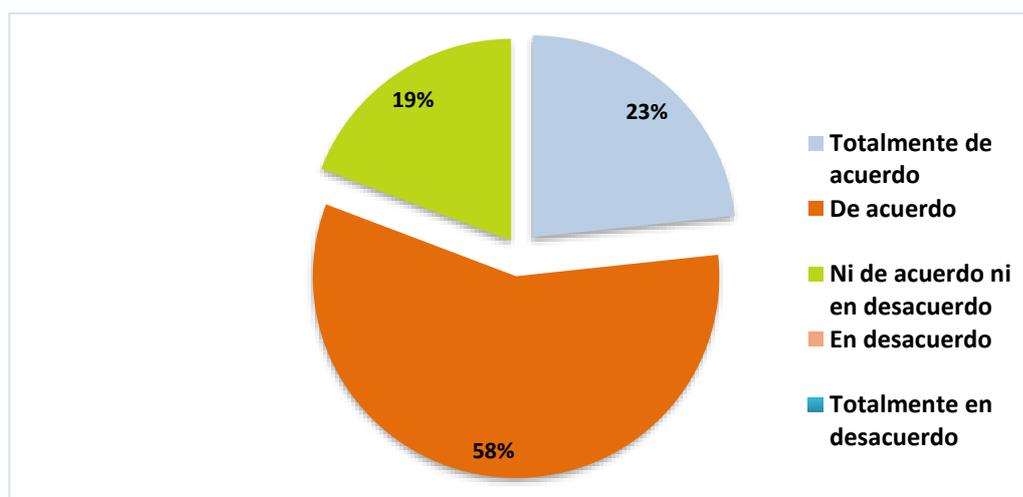
7. Preg. 5. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden motivar a los estudiantes a participar más activamente en el aprendizaje?

9.Tabla 8. Herramienta escape rooms para la motivación a los estudiantes.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
-------	------------	-------------

Totalmente de acuerdo	17	23.3%
De acuerdo	42	57.5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	19.2%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 7. Aprendizaje activo a través de la herramienta escape rooms.



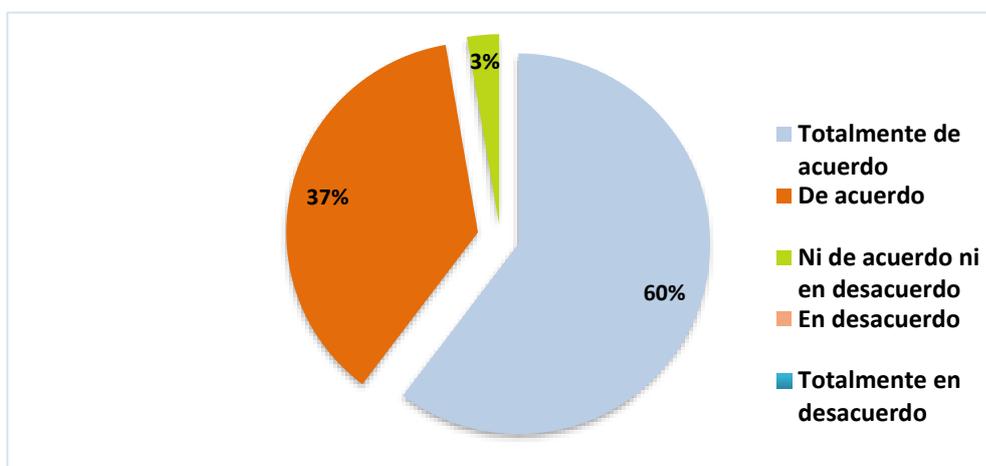
Interpretación: Los resultados manifiestan que un 58% está de acuerdo y un 23% totalmente de acuerdo que los docentes consideran que la herramienta escape rooms puede motivar a los estudiantes a participar más activamente en el aprendizaje, de tal forma que un 19% está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

8.Preg. 6. ¿Considera usted estar familiarizado/a con el concepto de aprendizaje basado en retos?

10.Tabla 9. El aprendizaje basado en retos

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	44	60.3%
De acuerdo	27	37%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	2.7%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 8. Familiarización del aprendizaje basados en retos en los docentes.



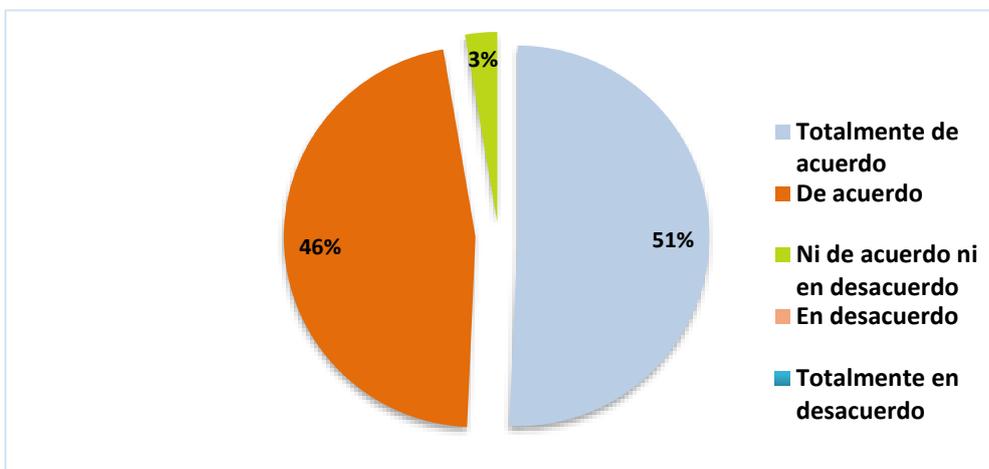
Interpretación: Los resultados obtenidos en los docentes encuestados, indica que el 60% está totalmente de acuerdo y un 37% de acuerdo estar familiarizado con el concepto de aprendizaje basados en retos, sin embargo, un 3% prefiere mantenerse ni de acuerdo ni en desacuerdo.

9.Preg. 8. ¿Cree usted que el aprendizaje basado en retos puede promover una mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo?

11.Tabla 10. El aprendizaje basado en retos en la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	37	50.7%
De acuerdo	34	46.6%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	2.7%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 9. Participación de los estudiantes con el aprendizaje basados en retos



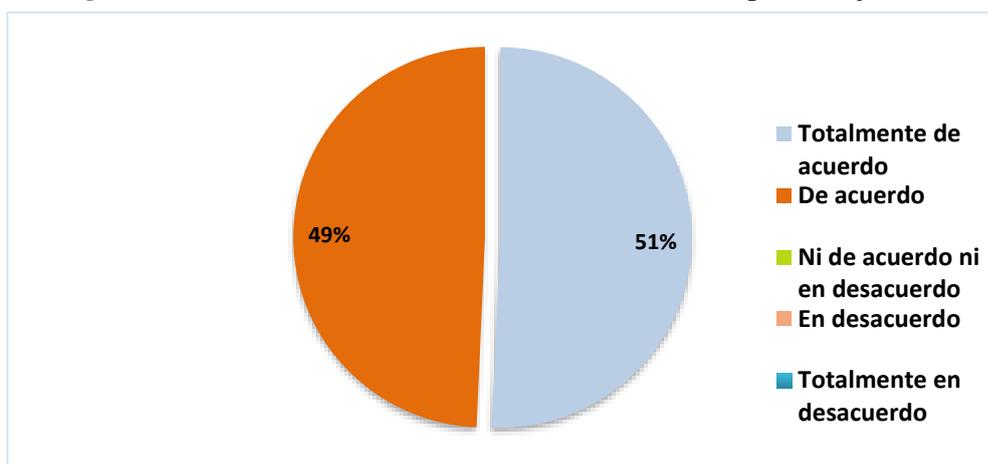
Interpretación: Los datos obtenidos de las encuestas, reflejan un 51% está totalmente de acuerdo y un 46% de acuerdo que el aprendizaje basado en reto promueve una mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo, por otra parte, un 3% opta por estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

10.Preg. 10. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en retos puede fomentar la colaboración entre los estudiantes?

12.Tabla 11. El aprendizaje basado en retos para fomentar la colaboración entre los estudiantes.

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	37	50.7%
De acuerdo	36	49.3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 10. Colaboración entre los estudiantes con el aprendizaje basado en retos.



Interpretación: Por otra parte, los resultados de la pregunta 10, destaca que un 51% está totalmente de acuerdo y un 49% de acuerdo en que los docentes optan que el aprendizaje basado en retos puede fomentar la colaboración entre los estudiantes en el ámbito educativo.

Cronograma de Actividades

13. **Tabla.** Cronograma de actividades.

N°	ACTIVIDADES	2023- 2024															
		Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
1	Aprobación del proyecto y designación de Tutor.					X											
2	Capítulo I.- Introd. y Context. del Problema						X										
3	Capítulo II. Marco Teórico						X	X	X	X	X	X					
4	Capítulo III. Metodología						X	X	X	X	X						
5	3.1 Diseño de la investigación						X	X	X	X							
6	3.1.1 Tipo de Investigación							X	X	X							
7	3.1.2 Población y Muestra							X	X	X							
8	3.2 Técnicas e Instrumentos de Recogida de datos							X	X	X							
9	3.3 Técnicas de Análisis de Resultados							X	X	X							
10	Capítulo IV. Resultados y Discusión								X	X	X	X					
11	4.1 Resultados y análisis en la Investigación								X	X	X	X					
12	4.2 Pruebas estadísticas aplicadas								X	X	X	X					
13	4.4 Discusión de resultados								X	X	X	X					
14	Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones									X	X	X					
15	5.1 Conclusiones									X	X	X					

16	5.2 Recomendaciones										X	X	X					
17	Capítulo VI. Bibliografía											X	X	X				
18	Anexos.											X	X	X				

Presupuesto.

14. Tabla. Gastos y presupuestos.

Cantidad	Unidad de medidas	Detalles	Valores Unitarios	Valor Total
1	Unidad	Energía	15,00	\$ 15,00
1	Unidad	Internet	20,50	\$ 25,00
1	Mensual	Computadora	10,00	-
1	Unidad	Resma de hojas	4,50	\$ 4,50
2	Unidad	Tinta	10,00	\$ 20,00
2	Unidad	Pasaje	4,00	\$ 8,00
2	Unidad	Pluma	0,35	\$ 0,70

***ENCUESTA PARA DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS,
SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN***

Tema: Escape Rooms Y El Aprendizaje Basado En Retos En Los Docentes De La Facultad De Ciencias Jurídicas, Sociales Y De La Educación.

Elaborado por: Fernández Méndez Vanessa & Vera Cisneros Neivy.

1. ¿Alguna vez usted ha utilizado la herramienta educativa digital escape room?

- A. Siempre B. Casi Siempre C. En ocasiones
D. Casi Nunca E. Nunca

2. ¿Considera usted que el escape rooms pueden ser útil como herramienta educativa?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

3. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas de los alumnos?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

4. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden ser una forma efectiva de enseñar conceptos y contenidos académicos?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

5. ¿Considera usted que la herramienta escape rooms pueden motivar a los estudiantes a participar más activamente en el aprendizaje?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

6. ¿Considera usted estar familiarizado/a con el concepto de aprendizaje basado en retos?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

7. ¿Usted ha implementado alguna vez el aprendizaje basado en retos en sus clases?

- A. Siempre B. Casi Siempre C. En ocasiones
D. Casi Nunca E. Nunca

8. ¿Cree usted que el aprendizaje basado en retos puede promover una mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

9. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en retos puede fomentar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo

10. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en retos puede fomentar la colaboración entre los estudiantes?

- A. Totalmente de acuerdo B. De acuerdo C. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
D. En desacuerdo E. Totalmente en desacuerdo