

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año VIII. Vol. VIII. Nro. 4. Edición Especial 4. 2022

Hecho el depósito de ley: FA2021000002

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

[DOI 10.35381/cm.v8i4.855](https://doi.org/10.35381/cm.v8i4.855)

**Escape room: Una estrategia didáctica para el uso de la mayúscula en
estudiantes universitarios**

**Escape Room: A didactic strategy for the use of uppercase letters in university
students**

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros

jcampoverdeb@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues

Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-9998-5855>

Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

bolivarcabrera@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues

Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-6853-635X>

Recibido: 01 de mayo 2022

Revisado: 25 de junio 2022

Aprobado: 01 de agosto 2022

Publicado: 15 de agosto 2022

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo analizar la necesidad de la creación de un escape room como estrategia didáctica que contribuya en el uso de la letra mayúscula en estudiantes universitarios de la carrera de Enfermería. Responde a una investigación no experimental, con enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y con corte transversal; la cual utilizó como instrumento un cuestionario tipo Likert que abordó las dimensiones de conocimiento del escape room, aplicación didáctica de la gamificación y concepciones sobre el uso de la mayúscula. Investigación que permitió identificar que pese a las revisiones que realizan los estudiantes de sus escritos mantienen errores en el uso de la mayúscula, los cuales se ven reflejados al recibir retroalimentaciones externas, además de que existe asociación entre las variables escape room y uso de la mayúscula. Motivo por el cual, se plantea una propuesta que atienda la enseñanza del uso de la letra mayúscula.

Descriptor: Juego educativo; enseñanza de la ortografía; estudiante universitario. (Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the need for the creation of an escape room as a didactic strategy that contributes to the use of capital letters in university students of Nursing. It responds to a non-experimental research, with quantitative approach, descriptive level and cross-sectional; which used as an instrument a Likert-type questionnaire that addressed the dimensions of knowledge of the escape room, didactic application of gamification and conceptions about the use of the capital letter. This research allowed us to identify that despite the revisions made by the students of their writings, they maintain errors in the use of capital letters, which are reflected when receiving external feedback, in addition to the fact that there is an association between the variables escape room and the use of capital letters. For this reason, a proposal is proposed to address the teaching of the use of capital letters.

Descriptors: Educational game; spelling instruction; university students. (UNESCO Thesaurus).

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de habilidades metacognitivas de comunicación, competencias lingüísticas y pensamiento crítico se ha considerado al aprendizaje de la lengua como uno de los puntos de partida (Guzhñay, 2021), la cual se ve reflejada en la producción textual en donde se engranan, entre otros aspectos, el uso adecuado de los signos de puntuación y el dominio de la ortografía, necesarios para la construcción de estructuras sintácticas (Jiménez et al., 2018), y por ende semánticas, por lo que, el uso de la mayúscula al ubicarse dentro de las reglas ortográficas, repercutiría en el desarrollo de las habilidades, competencias y pensamiento descritos.

Además, su buen uso permite una adecuada comprensión léxica (Ñañez & Lucas, 2017); por ello, a nivel de universidades latinoamericanas, se han incluido dentro de sus cátedras aspectos inherentes a los conocimientos ortográficos, debido a que se ha encontrado que sus estudiantes conservan errores asociados a estos conocimientos, como lo indica el estudio realizado por (Vázquez et al. 2019), en el cual esta población discente presentó errores asociados al uso de la letra mayúscula, cuyos resultados indican una especificidad positiva en errores ortográficos, en donde los estudiantes de titulación presentan un mayor porcentaje de error con el 11,68%, frente a los discentes de posgrados.

Otras investigaciones realizadas a esta población estudiantil presentan resultados similares encontrándose dificultades ortográficas y gramaticales (Ruiz, 2020). Problemas en la textualización relacionados principalmente al manejo de la puntuación y reglas ortográficas, en donde los estudiantes consideraron que requieren mayor refuerzo en el manejo de estos aspectos a fin de mejorar su escritura (Hernández & Rodríguez, 2018). Presentan pleonasmos y solecismos acompañados de rasgos de disortografía entre los que se encuentran la no utilización de letras mayúsculas (Peñafiel et al., 2020). Situación que se ve reforzada por el uso de redes sociales en donde la rapidez para la producción

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

de textos cibernéticos ha llevado a la omisión de acentos, puntuación, mayúsculas, entre otros aspectos (Chávez et al., 2018). Adicional a lo cual, la débil revisión de los textos escritos y la no atención de este tipo de cuestiones ha generado que esta población estudiantil no utilice correctamente algunas reglas de escritura entre las que se incluyen el uso de la mayúscula (Romero & De las Nieves, 2020).

A los errores de tipo ortográfico antes descritos, se suma el hecho de que los estudiantes universitarios presentan un bajo compromiso y motivación en la participación activa durante el proceso académico (Navarro et al., 2021), además del hecho de que se mantienen modelos educativos diversos que pueden incidir en la consecución de los resultados educativos y, por ende, en el aprendizaje de los estudiantes. Encontrándose el Modelo Tradicional como predominante dentro de las aulas de clase, con una media de rendimiento académico equivalente a muy bueno; generándose la necesidad de la formación docentes en modelos centrados en el estudiantes con procesos didácticos que repercutan positivamente en el discente (Orozco et al., 2018).

De ahí que la pedagogía y la didáctica en la educación superior, se han convertido en una respuesta para solventar los problemas y necesidades identificados en la formación estudiantil, así como en herramientas adecuadas para el profesorado, en un mundo en donde la innovación e inclusión de la tecnología han generado un cambio educativo, por lo que, el uso de herramientas didácticas propician pensamientos críticos, mejoras formativas y desarrollo profesional; suponiendo un cambio de las relaciones estudiante-docente que permite un acercamiento a las exigencias de los modelos pedagógico y educativos actuales (Macanchí et al., 2020).

En este sentido se han generado algunas estrategias que fortalecen la enseñanza de forma participativa como el aprendizaje invertido y la gamificación, las cuales pueden estimular la interacción y participación del discente, promoviendo su aprendizaje (Díaz, 2020). En donde el escape room toma curso al adoptar un aprendizaje activo, incluir juegos que rompen el modelo académico tradicional y aumenta las posibilidades de

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

enseñanza (Piñero, 2019; Veldkamp et al., 2020). A más de generar actividades que invitan a una gestión adecuada del tiempo, necesidad de cooperación y trabajo en equipo, flexibilización del contenido, mejoramiento de la retención y destreza, motivación, protagonismo del discente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el uso de procesos cognitivos complejos; motivo por el cual, ha tenido una buena aceptación en la educación superior (Bilbao et al., 2022).

Esto se ve demostrado en investigaciones como la de (Hunt et al. 2020), en la cual los estudiantes, tras el uso del escape room, lo consideraron instructivo, educativo, promueve el trabajo colaborativo y genera competencia entre pares. En otra investigación realizada por (Caldas et al. 2019), indicaron que mejora significativamente el conocimiento, genera interaprendizaje cooperativo entre los miembros del grupo, a más de disfrutar de la actividad del juego y del aprendizaje. Además de destacarse emociones relacionadas a la motivación, diversión y ansiedad por la resolución del problema propuesto, viéndose también reflejados valores como el respeto, la solidaridad y habilidades comunicativas (Sierra & Fernández, 2019).

En otras investigaciones que utilizaron escape room como estrategia de enseñanza en temas de la salud en estudiantes de Enfermería, como la realizada por (Anguas et al. 2021), los discentes la consideraron una estrategia adecuada para la enseñanza y aprendizaje de su profesión, además de innovadora. En otra investigación en la cual se utilizó este insumo para demostrar habilidades eficaces en la evaluación e intervención a una paciente ginecológica, los discentes indicaron que su uso mejoró su aprendizaje y aumentó sus capacidades de pensamiento crítico, además de permitirles delegar tareas y trabajo en equipo (Brown et al., 2019).

En otra investigación realizada a una estudiantes universitarios dio como resultado que esta población estudiantil adquirió conocimientos inherentes a su formación integral, además de destrezas adicionales como la búsqueda de información, análisis y resolución de retos; refirieron también olvidarse del concepto de tarea o estar asociados a una clase,

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

encontrándose en un entorno divertido e innovador en el cual se promueve el trabajo de equipo (Reyes & Quiñonez, 2020); se destaca también que aquellos jugadores que son activos durante el proceso demuestran un alto grado de compromiso en las actividades y resolución de problemas, percibiendo al escape room como un juego que contribuye a mejorar su proceso de aprendizaje (Díaz, 2020). Finalmente, el uso de este recurso en estudiantes de Enfermería les permite razonar críticamente asegurando una atención adecuada del paciente (Edwards et al., 2019).

Sin embargo, a pesar de estos beneficios no se encontró investigaciones que incluyan el uso de escape room en estudiantes universitarios de Enfermería para la enseñanza de la ortografía y más específicamente del uso de la letra mayúscula, pese a que los estudios indican que la población estudiantil universitaria presenta dificultades en la escritura, rasgos de disortografía e inadecuado uso de la letra mayúscula; motivo por el cual, la presente investigación tiene a fin analizar la necesidad de la creación de un escape room como estrategia didáctica que contribuya en el uso de esta letra en estudiantes universitarios de la carrera de Enfermería.

METODOLOGÍA

El presente estudio correspondió a una investigación de tipo descriptiva no experimental, debido a que no manipuló las variables de forma deliberada, analizando los resultados tal como se presentaron en su ambiente natural; las preguntas del cuestionario evaluaron una cualidad propia de cada individuo, con recolección de datos que utilizaron procedimientos estandarizados bajo representación numérica analizándolos con métodos estadísticos de forma objetiva; con nivel descriptivo, ya que recolectó información que permitió detallar la tendencia de la población de la presente investigación en torno a las variables del estudio y, de corte transversal, dado que los datos fueron recolectados en un solo momento, en tiempo único.

Como criterios de inclusión se consideró a la población discente del primer ciclo de la

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Carrera de Enfermería de la Universidad Católica de Cuenca, cuya matriz se ubica al Sur del Ecuador, matriculados en el periodo lectivo abril 2022-septiembre 2022, que aceptaron pertenecer al estudio a través de un consentimiento informado el cual fue aplicado por medio del elemento de Office Microsoft Forms, excluyéndose a todo aquel que no cumplió con los criterios de inclusión o que no aceptó el consentimiento antes señalado.

El universo de estudiantes matriculados en este periodo académico fue de 124 personas, de las cuales asisten regularmente a clase un total de 111 discentes; a esta última población se le facilitó el link de acceso al consentimiento informado, cuya aceptación les llevó al instrumento del estudio. De los 111 estudiantes 98 accedieron al consentimiento informado, aceptándolo un total de 97 personas, por tanto, quienes dieron su aceptación formaron parte de la investigación. Se realizó un muestreo aleatorio simple del universo de estudio obteniendo los siguientes resultados: $N=111$ y $n=97$, muestra que presenta un nivel de confianza del 96,2%, desviación estándar de la población de 0,5 y un límite aceptable de error muestral de 0,038.

Para la caracterización de la población de estudio se utilizó como técnica una entrevista y como instrumento un cuestionario estructurado constituido por cuatro preguntas que permitieron la recolección de información de tipo sociodemográfica las cuales fueron evaluadas a través de juicios de expertos.

Para la identificación de las percepciones del uso del escape room como estrategia didáctica en el uso de la mayúscula, se aplicó un cuestionario a la población estudiantil el cual fue elaborado de acuerdo a una escala tipo Likert de aplicación colectiva y diligenciamiento individual conformado por 16 preguntas cerradas, cada una de las cuales tuvo cinco frecuencias que van desde “Completamente de acuerdo” a “Completamente en desacuerdo”, que abordaron tres dimensiones; la primera, relacionada a los conocimientos del escape room conformada por cuatro preguntas distribuidas en dos indicadores concernientes a: aspectos tecnológicos y metodológicos;

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

la segunda, inherente a la aplicación didáctica de la gamificación, en la cual se estableció cuatro preguntas relacionadas a tres indicadores que comprenden: utilidad, programación y recursividad; finalmente, la tercera dimensión correspondiente a las concepciones sobre el uso de la mayúscula, la cual estuvo constituida por ocho preguntas afines a los indicadores de: utilidad, autonomía, textualización y evaluación.

El cuestionario antes señalado fue validado por el método Delphi, además, se realizó una aplicación del mismo cuya información fue recogida por medio del elemento de Office Microsoft Forms y registrada a través del programa estadístico Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versión 19 para Windows; en donde se estableció su confiabilidad y validez a través de Alpha de Cronbach con un valor de 0,93 determinándose que los datos obtenidos son fiables; para establecer su normalidad se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov y para determinar la asociación entre las variables escape room y uso de la mayúscula se aplicó la prueba Chi cuadrado de Pearson, cuestionario que tuvo un tiempo medio de aplicación equivalente a cuatro minutos treinta y cinco segundos.

RESULTADOS

Al realizar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov se determina que todas las variables son de tipo paramétricas.

Descripción de las características sociodemográficas de la población de estudio

De los 97 estudiantes universitarios del primer ciclo de la Carrera de Enfermería de la Universidad Católica de Cuenca que participaron del estudio el 76,3% fueron mujeres y el 23,7% hombres; cuyas edades fluctuaron entre los 17 y 33 años con una moda de 19 años; mayormente solteros (96,9%), de los cuales el 92,8% refirió tener secundaria completa.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Análisis de la frecuencia de las dimensiones de estudio

A los estudiantes participantes del estudio se les aplicó un cuestionario que evaluó tres dimensiones: conocimiento del escape room, aplicación didáctica de la gamificación y concepciones sobre el uso de la mayúscula. Al realizar el análisis de la frecuencia de las dimensiones antes mencionadas se pudo identificar que la mayoría los discentes poseen conocimientos adecuados sobre escape room y aplicación didáctica de la gamificación; en cuanto a las concepciones sobre el uso de la mayúscula la población estudiantil considera útil este uso tanto en su proceso de aprendizaje como en su formación personal y profesional; además, refirieron consultar y verificar el uso de la mayúscula al momento de la escritura.

Sin embargo, en el indicador sobre evaluación externa y autoevaluación de este uso el 53,6% está de acuerdo en haber tenido correcciones externas relacionadas al uso de la mayúscula tras la presentación de un escrito y el 28,9% está completamente de acuerdo (pregunta 15); además, al consultarles si han sentido la necesidad de mejorar el uso de la mayúscula tras una evaluación externa el 45,4% refiere estar de acuerdo y el 41,2% está completamente de acuerdo (pregunta 16); indicando que pese a las revisiones y correcciones que refieren realizar en sus escritos es necesario mejorar el uso de la mayúscula, tal como lo indica la Tabla 1.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Tabla 1.
Dimensiones.

Dimensión	Pregunta	Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo
Conocimiento del escape room	P. 1	1,0	2,1	10,3	46,4	40,2
	P. 2	2,1	4,1	6,2	40,2	47,4
	P. 3	1,0	3,1	8,2	54,6	33,0
	P. 4	1,0	1,0	9,3	50,5	38,1
Aplicación didáctica de la gamificación	P. 5	1,0	1,0	7,2	38,1	52,6
	P. 6	1,0	1,0	10,3	42,3	45,4
	P. 7	1,0	3,1	13,4	56,7	25,8
	P. 8	1,0	1,0	14,4	48,5	35,1
Concepciones sobre el uso de la mayúscula	P. 9	1,0		6,2	26,8	66,0
	P. 10	1,0		5,2	32,0	61,9
	P. 11	1,0	3,1	9,3	41,2	45,4
	P. 12	1,0		15,5	54,6	28,9
	P. 13		3,1	6,2	40,2	50,5
	P. 14		2,1	10,3	45,4	42,3
	P. 15		5,2	12,4	53,6	28,9
	P. 16	1,0	4,1	8,2	45,4	41,2

P=Pregunta

Fuente: Encuesta.

Al respecto de estos resultados, investigaciones como la de (Hernández & Rodríguez, 2018), señalan que entre las dificultades presentadas en los subprocesos de la escritura en estudiantes universitarios se encuentran las inherentes a la textualización, dentro de las cuales se ubican el adecuado manejo de la puntuación y de las reglas ortográficas, pese a que los estudiantes revisan sus escritos previa a su presentación; lo que ha llevado a que los discentes tengan la necesidad de mejorar estos aspectos.

En otra investigación esta población estudiantil refiere la necesidad de repasar y conocer

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

adecuadamente normas gramaticales y ortográficas, reconociendo presentar dificultades al respecto, dando como resultado que los estudiantes tengan un desarrollo ortográfico y gramatical por debajo de lo esperado, evidenciándose, entre otros aspectos, el uso inadecuado de la mayúscula (Ñañez & Lucas, 2017). En otra investigación la totalidad de los estudiantes de este nivel educativo suprimieron siglas en los mensajes escritos, adicionaron el uso de signos matemáticos como forma de abreviación dentro de la escritura, además de omitir las letras mayúsculas aun cuando las reglas de escritura exigen su utilización (Peñafiel et al., 2020).

Análisis de la asociación ente las variables escape room y uso de la mayúscula

Al realizar el análisis de contingencia a través de la prueba de Chi Cuadrado de Pearson se pudo identificar una asociación entre la comprensión del contenido curricular de una asignatura por medio del juego, con haber recibido correcciones externas relacionadas al uso de la mayúscula tras la presentación de un escrito, presentándose una significancia de 0,003 (Tabla 2), lo que indica una relación entre estas variables, revelando por lo tanto que el estudiante puede comprender contenidos curriculares relacionados al uso de la letra mayúscula a través del juego, pudiendo esto incidir de una manera efectiva en las correcciones relacionadas al uso de esta letra en los escritos que realiza el discente durante su proceso formativo.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Tabla 2.

Relación entre comprensión del contenido curricular a través del juego y correcciones externas sobre el uso de la mayúscula.

		Tras la presentación de un escrito he tenido correcciones externas relacionadas al uso de la mayúscula				
		Ni de acuerdo ni				
		En desacuerdo	en desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo	Total
A través del juego comprendo el contenido curricular de una asignatura	Completamente de acuerdo	1	4	20	19	44
	De acuerdo	2	5	26	8	41
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3	5	1	10
	En desacuerdo	0	0	1	0	1
	Completamente en desacuerdo	1	0	0	0	1
Total		5	12	52	28	97
Pruebas de chi-cuadrado						
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		
Chi-cuadrado de Pearson		30,237 ^a	12	0,003		
Razón de verosimilitudes		17,709	12	0,125		
Asociación lineal por lineal		12,412	1	0,000		
N de casos válidos		97				
a. 13 casillas (65,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 0,05.						

Fuente: Encuesta.

Se relacionó la consideración que tienen los discentes en torno a si creen que los juegos son útiles para generar su involucramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje con haber sentido la necesidad de mejorar el uso de la mayúscula luego de que una persona externa ha leído y comentado sobre su escritura; obteniendo una significancia de 0 (Tabla

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

3); este resultado indica la existencia de una relación entre las variables del estudio y, por tanto, que el uso de juegos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje permiten el involucramiento del discente pudiendo a su vez coligarse de forma positiva en la mejoramiento del uso de la letra mayúscula, siendo esta una necesidad manifiesta de la población de estudio.

Tabla 3.

Relación entre involucramiento de los estudiantes a través de juegos y necesidad de mejorar el uso de la mayúscula.

		He sentido la necesidad de mejorar el uso de la mayúscula, luego de que otra persona ha leído y comentado sobre mi escritura					
		Ni de acuerdo ni					
		Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo	Total	
Considero que los juegos son útiles para generar involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Completamente de acuerdo	0	1	1	15	34	51
	De acuerdo	0	2	5	25	5	37
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	1	2	3	1	7
	En desacuerdo	0	0	0	1	0	1
	Completamente en desacuerdo	1	0	0	0	0	1
Total		1	4	8	44	40	97
Pruebas de chi-cuadrado							
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)			
Chi-cuadrado de Pearson		130,876 ^a	16	0,000			
Razón de verosimilitudes		45,820	16	0,000			
Asociación lineal por lineal		30,273	1	0,000			
N de casos válidos		97					
a. 21 casillas (84,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 0,01.							

Fuente: Encuesta.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Finalmente, en cuanto a la relación entre si los discentes consideran que el uso adecuado de la mayúscula es útil en su proceso de aprendizaje y la utilidad de los juegos para generar involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dio como resultado una significancia equivalente a 0 (Tabla 4); motivo por el cual, existe una relación entre la utilidad de los juegos para generar involucramiento de los estudiantes en los procesos educativos y su aplicabilidad en la enseñanza del uso adecuado de la letra mayúscula como aspectos relevantes dentro de su aprendizaje.

Tabla 4.

Relación entre utilidad de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y utilidad de la mayúscula en el proceso de aprendizaje.

		El uso adecuado de la mayúscula es útil en mi proceso de aprendizaje				
		Ni de acuerdo ni				
		Completamente en desacuerdo	en desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo	Total
Considero que los juegos son útiles para generar involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Completamente en desacuerdo	1	0	0	0	1
	En desacuerdo	0	0	1	0	1
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	3	1	3	7
	De acuerdo	0	3	21	13	37
	Completamente de acuerdo	0	0	3	48	51
Total		1	6	26	64	97
Pruebas de chi-cuadrado						
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		
Chi-cuadrado de Pearson		151,449 ^a	12	0,000		
Razón de verosimilitudes		61,298	12	0,000		
Asociación lineal por lineal		44,172	1	0,000		
N de casos válidos		97				

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

		El uso adecuado de la mayúscula es útil en mi proceso de aprendizaje				
		Ni de acuerdo ni				
		Completamente en desacuerdo	en desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo	Total
Considero que los juegos son útiles para generar involucramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Completamente en desacuerdo	1	0	0	0	1
	En desacuerdo	0	0	1	0	1
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	3	1	3	7
	De acuerdo	0	3	21	13	37
	Completamente de acuerdo	0	0	3	48	51

a. 16 casillas (80,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 0,01.

Fuente: Encuesta.

Por lo antes señalado, se puede identificar que en las Tablas 2, 3 y 4 las variables uso de la mayúscula y escape room estarían relacionadas; resultados que guardan correspondencia con la investigación de (Anguas et al. 2021), en la cual el 99,2% de discentes de Enfermería refirieron que por medio del juego de un escape room aprenden los contenidos de la asignatura y lo consideran una estrategia educativa innovadora. Además, investigaciones como las de (Fernández et al. 2020), indican que el uso de escape room mejorar el rendimiento académico y aprendizaje.

En este sentido; (Eppmann et al. 2018), señalan que la gamificación provoca experiencias lúdicas, además de generar emociones positivas en los educandos. Adicional a lo cual, el uso de esta estrategia permite que el estudiante adquiera conocimientos que se relacionan a su formación integral, generando análisis y resolución de los problemas presentados a nivel académico, todo ello mientras se divierte y trabaja en equipo (Reyes & Quiñonez, 2020).

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

PROPUESTA

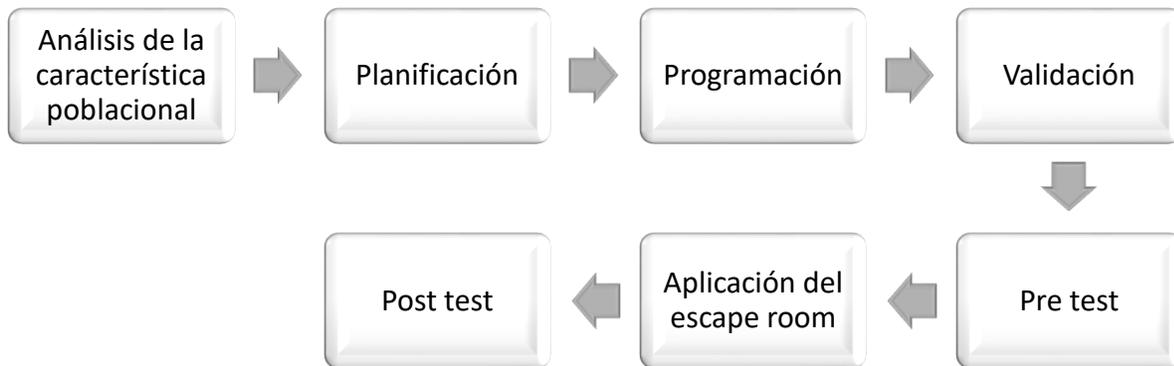
En atención a los resultados obtenidos en la presente investigación, con el fin de atender las dificultades ortográficas que presentan los estudiantes universitarios específicamente en el uso de la letra mayúscula, considerando la relación existente entre las variables uso de la mayúscula y escape room y, teniendo en cuenta que no se han encontrado investigaciones que señalen específicamente el uso de escape room como estrategia didáctica que contribuya en el uso adecuado de la letra mayúscula en estudiantes universitarios de la carrera de Enfermería, se presenta la siguiente propuesta de un escape room que atienda esta problemática, la cual se encuentra estructurada en siete fases que corresponden a: primera fase, análisis de las características de la población discente; segunda fase, planificación del escape room; tercera fase, programación del escape room; cuarta fase, validación del instrumento; quinta fase, evaluación inicial de conocimientos asociados al uso de la letra mayúscula a través de un pre test; sexta fase, aplicación del escape room en la población discente y séptima fase, evaluación final de conocimientos asociados al uso de la letra mayúscula a través de un post test.

Es importante que las fases sean cumplidas de forma secuencial sin saltarse ninguna de ellas, pues, programar un escape room que no considere un análisis de las características del discente deja lugar al fracaso dando la posibilidad de que no se asocie a las necesidades reales de la población objetivo; aplicar este insumo sin una adecuada validación del mismo posibilita la presencia errores estructurales, de navegabilidad, usabilidad, etc. viéndose afectado el factor sorpresa y pudiendo generar malestar en el usuario; la no evaluación inicial y final de conocimientos impediría conocer los logros obtenidos a través del insumo, entre otros aspectos. Por tal motivo, se plantea la presente propuesta en función a las siete fases antes señaladas, tal como lo indica la Figura 1.

Figura 1.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Fases de la propuesta de escape room.



Elaboración: Los autores.

Análisis de las características de la población discente

En esta fase es importante analizar las características de los estudiantes a quienes se les aplicará el escape room, a fin de considerar su experiencia previa en el manejo de la gamificación dentro de los procesos educativos y más específicamente su experiencia en la gamificación mediada por las TIC`s, a fin de evaluar si la población objetivo los ha utilizado previamente en su educación o si se requiere generar un proceso instruccional previo al uso de estos recursos; proceso que puede ser mediado por el docente con apoyo de los estudiantes (en caso de que se tengan grupos heterogéneos), en donde será conveniente establecer apoyo entre pares.

Además, se debe considerar una indagación previa de películas y/o series de interés de los educandos, con la finalidad de asociarlos a la narrativa del escape room y volverla más atractiva al usuario; es importante también indagar aspectos como el acceso que

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

tienen los discentes a internet y a dispositivos que permitan el uso de un escape room virtual, pues, si la población estudiantil no posee estos recursos sería conveniente establecer una estrategia en la cual se utilice los recursos tecnológicos que provea la instancia educativa evitando el uso del escape room en espacios en los cuales les sea difícil el acceso tecnológico; finalmente, se debe analizar las experiencias positivas y negativas que pudieran tener en torno al uso de la mayúscula.

Planificación del escape room

Esta fase consiste en la elaboración de un esquema del escape room que incluya el área de estudio, objetivo, tiempo de duración, subtemas, descripción del constructo educativo, estructura del juego, narrativa, identificación y descripción de las misiones, características y elementos a ser utilizados en el juego, dinámicas, retos acorde a cada misión, escenarios, avatares, elementos sorpresa, puntajes por cada misión, recompensas, palabras clave o pistas a ser otorgadas al cumplir cada una de las misiones, registro del progreso del juego, tipo de evaluación, feedback de acuerdo a aciertos o errores que se puedan presentar en el desarrollo del juego, instrumentos, y recursos tecnológicos y digitales.

También es importante estructurar un calendario que permita planificar el tiempo que se utilizará en la programación y diseño del insumo, a fin de que vaya acorde con la programación académica que se tenga establecida; destinando un tiempo para posibles correcciones y/o rectificaciones; así como, reprogramaciones imprevistas. Además, se deberá considerar la experiencia previa en la elaboración de un escape room, lo que puede incrementar los tiempos planificados.

Programación del escape room

Que comprende la construcción del insumo, para lo cual se sugiere utilizar como base la herramienta Genially debido a que permite que otras plataformas se puedan enlazar en

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

ella, además de crear contenidos interactivos y ser gratuita; para la programación se considera el siguiente esquema de navegación: bienvenida e inicio del juego, índice de los contenidos, introducción y consignas del juego, conformación de equipos junto con sus avatares, programación de cada una de las misiones las cuales incluyen aspectos teóricos y prácticos asociados al uso de la letra mayúscula; finalmente, una recompensa que aparece al terminar el juego.

En esta fase es importante programar insumos que sean reutilizables a fin de que pueda ser aplicados en otros contextos; que sean interoperables y compatibles con diferentes dispositivos, de forma tal que permitan un uso de los recursos sin que lleguen a presentar inconvenientes de tipo técnico; estructurados, lo que implica que sean de fácil uso, con una presentación clara, que permitan una exploración y navegabilidad al usuario; la información que se utilice debe ser fiable, por lo que, debe estar actualizada, ser oportuna y relacionada a la temática, respetando en todo momento los derechos del autor; utilizar recursos multimedia, en donde se integre diversos medios y recursos como videos, juegos, laberintos, imágenes, textos, códigos QR, instrucciones, entre otros; a fin de mantener la atención del estudiante y evitar que sea una experiencia monótona llamando en todo momento la atención del usuario; enlaces a otras plataformas, recursos y aplicaciones a fin de mejorar la experiencia del discente; además de generar autonomía en su uso ya que el estudiante debe guiarse de forma independiente durante el juego, siendo parte activa de su proceso de aprendizaje, para lo cual es importante establecer retroalimentaciones oportunas en cada espacio y misión.

Validación del escape room

Es importante explorar la puesta en práctica del escape room previo a su aplicación en la población objetivo, para ello, se propone utilizar el método Delphi con la finalidad de que expertos en el área validen de forma objetiva el insumo y generen recomendaciones de mejora; también se recomienda la utilización de la técnica de Thinking Aloud en una

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

población con características similares a fin de extraer sus criterios durante la utilización del escape room, lo que permite identificar aspectos de mejora del instrumento evaluando su operatividad, navegabilidad, usabilidad, funcionalidad y manejo de los recursos, autonomía e independencia, experiencia del usuario, entre otros aspectos; perfeccionando de esta manera su calidad y pertinencia.

Evaluación inicial de conocimientos asociados al uso de la letra mayúscula

Esta fase parte de la aplicación de un pre test teórico-práctico que permita identificar los conocimientos previos sobre el uso de esta letra, instrumento que se propone sea aplicado con el objetivo de establecer el nivel de conocimiento inicial y distinguir cambios en el conocimiento del uso de la letra mayúscula tras la aplicación del escape room, aportando al docente un instrumento de verificación de los resultados.

Es importante considerar que un pre test puede generar expectativas e interés en la población objetivo, permite un proceso introductorio de lo que se tratará el juego, además de conocer a la población estudiantil e identificar sus fortalezas y falencias entorno al tema evaluado. Por lo que, es importante que este test no sea muy extenso ni tedioso, ya que puede generar desmotivación y cansancio en el discente, por lo que es conveniente que sea estructurado y revisado con anterioridad, asegurándose de que mida aspectos relevantes que se tratarán en el escape room, sin dejar lugar a la improvisación.

Aplicación del escape room en la población discente

En esta fase se sugiere conformar grupos de estudiantes dejando libertad de asociación en relación a su afinidad, considerando que las buenas relaciones interpersonales propenden al cumplimiento efectivo de las metas; no es recomendable que los grupos sean muy extensos, por lo que se plantea que estén conformados por máximo seis integrantes, de esta manera se asegura una mayor participación de todos reduciendo las

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

posibilidades de que existan discentes que no realicen las actividades propuestas. Es importante analizar que se cuente con el tiempo suficiente para la aplicación del insumo, tener los recursos necesarios y una buena conectividad tecnológica, así como, generar motivación en los estudiantes manteniendo una expectativa previa e invitarles a jugar y resolver los problemas establecidos, por lo que es relevante incitarlos a jugar hasta llegar a la meta final y obtener de esta manera su recompensa.

Evaluación final de conocimientos asociados al uso de la letra mayúscula

Una vez terminado el juego se aplica un post test a los estudiantes a fin de identificar si sus conocimientos entorno al uso de esta letra ha tenido variación tras el uso del escape room; test que debe tener los mismos parámetros de evaluación que el pre test, tanto en los aspectos teóricos como prácticos, de esta manera se podrá cotejar los dos resultados (pre y post test) a fin de evaluar el impacto que se ha tenido y la efectividad del escape room; además, permite identificar aspectos que pudieron no quedar claros a fin de reafirmar conocimientos y reducir niveles de desconocimiento sobre el tema, también le permite al estudiante establecer una comparación efectiva sobre su conocimiento final, pudiendo brindarle una sensación de satisfacción y bienestar.

CONCLUSIONES

El dominio de la ortografía, dentro de la cual se encuentran las normas de la letra mayúscula inciden en la comprensión textual, por lo que, su correcto uso se vuelve indispensable para la buena construcción sintáctica y semántica en un escrito. Pese a ello, la presente investigación ha demostrado que los estudiantes universitarios presentan dificultades y conservan errores relacionados a estos conocimientos, encontrándose en varias investigaciones que estos discentes muestran rasgos de disortografía, omisión de acentos, puntuaciones, mayúsculas, entre otros; lo que genera una debilidad dentro de sus escritos, llevando a esta población a sentir la necesidad de reforzar el adecuado

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

manejo de estas normativas y perfeccionar de esta manera su escritura.

Como alternativa para mejorar el compromiso y motivación de los estudiantes, incidir positivamente en su participación en el proceso académico y fortalecer su proceso de enseñanza aprendizaje, han surgido metodologías activas que incluyen a la gamificación como elemento clave en dicho proceso, de ahí que, el escape room rompe el modelo de enseñanza tradicional transformando a la educación, volviéndola más participativa, mejorando significativamente la adquisición de los conocimientos al generar mayor interés en el estudiantado, incrementa el trabajo en equipo volviendo a los estudiantes más cooperativos, potenciando el pensamiento crítico y la resolución de problemas; por ello, el uso de un escape room que atienda las dificultades ortográficas y del uso de la mayúscula en los estudiantes universitarios de Enfermería se transforma en una alternativa adecuada dada la acogida que este recurso ha tenido en dicha población en la enseñanza de aspectos propios de su profesión.

El presente estudio permite identificar que, pese a que los estudiantes refieren considerar útil el uso de la mayúscula en su formación profesional y personal y, verifican y consultan su uso al momento de entregar un escrito, están de acuerdo en que reciben correcciones externas por parte de quien lee sus documentos relacionadas al uso de esta letra; lo que ha generado que sientan la necesidad de mejorar el uso de la letra mayúscula; además, el tener correcciones externas implica que, aunque refieran revisar sus escritos, sus conocimientos sobre el uso de la mayúscula pueden no permitirles una amplia identificación de sus errores.

Finalmente, la presente investigación estableció una asociación entre las variables escape room y el uso de la mayúscula, por lo que se propone elaborar este insumo digital como estrategia didáctica que atienda esta problemática en estudiantes universitarios, propuesta que comprende siete fases que incluyen el análisis de las características poblacionales a fin de generar un escape room llamativo para esta población; la planificación del escape room, que asegure un uso óptimo de los recursos y la distribución

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

adecuada de las misiones; la fase de programación, que permita una apropiada navegabilidad y usabilidad del recurso; la fase de validación, a fin de perfeccionar el instrumento; una evaluación pretest, que identifique el conocimiento inicial entorno al uso de la mayúscula; la fase de aplicación del escape room, o puesta en práctica del insumo; finalmente, la evaluación post test, a fin de identificar si existe variación de conocimientos tras el uso del escape room.

Limitaciones y estudios futuros

El presente estudio se ha visto limitado en la búsqueda de investigaciones previas que crucen las variables escape room, uso de la letra mayúscula y estudiantes universitarios de Enfermería; pues, las investigaciones encontradas sobre el uso de este recurso en esta población son amplias en cuanto a aspectos propios de su profesión, pero escasas en relación al uso de la mayúscula. Motivo por el cual, este estudio se considera de utilidad para futuras investigaciones cuyo interés esté relacionado a establecer asociaciones entre el uso de las normas de la letra mayúscula por medio de la aplicación de un escape room en estudiantes universitarios.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Jefatura de Posgrados de la Universidad Católica de Cuenca por permitir el desarrollo y fomento de la investigación.

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Anguas, A., Subirón, A., Antón, I., Rodríguez, B., Satústegui, P., & Urcola, F. (2021). An evaluation of undergraduate student nurses' gameful experience while playing an escape room game as part of a community health nursing course. *Nurse Education Today*, 103, 104948. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104948>
- Bilbao, N., Romero, A., Portillo, J., & López, A. (2022). Escape room digital para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en educación superior. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–14. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/27126/28284>
- Brown, N., Darby, W., & Coronel, H. (2019). An Escape Room as a Simulation Teaching Strategy. *Clinical Simulation in Nursing*, 10, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.02.002>
- Caldas, L., Eukel, H., Matulewicz, A., Fernández, E., & Donohoe, K. (2019). Applying educational gaming success to a nonsterile compounding escape room. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 11(10), 1049–1054. <https://doi.org/10.1016/J.CPTL.2019.06.012>
- Chávez, D., Quispe, T., Lira, L., & Arias, M. (2018). Cyber Language used by University Syudents: Textual Analysis of Facebook page “Confessions”. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 339–405. <https://n9.cl/76sci>
- Díaz, J. (2020). Gamification in engineering education – An empirical assessment on learning and game performance. *Heliyon*, 6, e04972. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04972>
- Edwards, T., Boothby, J., & Succheralli, L. (2019). Escape Room: Using an Innovative Teaching Strategy for Nursing Students Enrolled in a Maternity Clinical Course. *Teaching and Learning in Nursing*, 14(4), 251–253. <https://doi.org/10.1016/J.TELN.2019.05.001>
- Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2018). Gameful Experience in Gamification: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale [GAMEX]: *Journal of Interactive Marketing*, 43, 98–115. <https://doi.org/10.1016/J.INTMAR.2018.03.002>

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

- Fernández, M., Sánchez, A., & Heras, D. (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior [Teaching-learning activities in the European Higher Education Area]. *Academia y Virtualidad*, 13(1), 61–79. <https://doi.org/10.18359/RAVI.4260>
- Guzhñay, K. (2021). Aprendizaje de lengua y literatura mediante rúbricas de evaluación [Language and literature learning through assessment rubrics]. *Sociedad & Tecnología*, 4(2), 175–190. <https://doi.org/10.51247/st.v4i2.103>
- Hernández, G., & Rodríguez, E. (2018). Creencias y prácticas de escritura: Comparación entre distintas comunidades académicas [Writing beliefs and practices: A comparison between different academic communities]. *Revista Mexicana de Investigación Educativa RMIE*, 23(79), 1093–1119. <https://acortar.link/Tu68Mp>
- Hunt, C., Moreno, O., Moreno, P., & Ferreras, M. (2020). Escape rooms' pedagogical potential from female future teachers' perspectives. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 17(5), 1–15. <https://doi.org/10.53761/1.17.5.7>
- Jiménez, V., Alvarado, J., & Calaforra, P. (2018). Metacognitive strategies applied to writing as predictors of spontaneous writing quality. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 16(45), 301–323. <https://doi.org/10.25115/EJREP.V16I45.2095>
- Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior [Educational, pedagogical and didactic innovation. Concepts for practice in higher education]. *Revista científica de la Universidad de Cienfuegos*, 12(1), 396–403. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-396.pdf>
- Navarro, C., Pérez, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática [Gamification in the Spanish educational field: a systematic review]. *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V42I0.87384>
- Ñañez, M., & Lucas, G. (2017). Nivel de redacción de textos académicos de estudiantes ingresantes a la universidad [Writing level of academic texts of students entering university]. *Universidad de Zulia*, 33(84), 791–817. <https://www.redalyc.org/journal/310/31054991028/html/>

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

- Orozco, G., Sosa, M., & Martínez, F. (2018). Modelos Didácticos en la Educación Superior: Una realidad que se puede cambiar [Didactic Models in Higher Education: A Reality that Can Be Changed]. *Profesorado*, 22(2), 447–469. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/7732/6880>
- Peñafiel, G., Burgos, B., Villanueva, L., Gómez, L., & Álvarez, C. (2020). Sistematización de problemas de escritura científica y la redacción común en la educación superior [Systematization of scientific writing problems and common writing in higher education]. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, E31, 252–262. <https://acortar.link/rRkh45>
- Piñero, J. (2019). Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro [Systematic analysis of the use of educational escape rooms: state of the art and future prospects]. *Espacios*, 40(44). <https://n9.cl/mcxpu>
- Reyes, W. R., & Quiñonez, S. H. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario [Gamification in distance education: experiences in a university educational model]. *Apertura*, 12(2), 6–19. <https://doi.org/10.32870/AP.V12N2.1849>
- Romero, A., & De las Nieves, M. (2020). La escritura académica de estudiantes universitarios de humanidades a partir de sus producciones [The academic writing of humanities university students based on their productions]. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(85), 395–418. <https://acortar.link/Tu68Mp>
- Ruiz, G. (2020). Imaginario de una comunidad discursiva: representaciones sociales de la tesis de licenciatura según profesores y estudiantes [Imaginary of a discursive community: social representations of the bachelor's thesis according to professors and students]. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 32, 95–106. <https://doi.org/10.5209/DIDA.71787>
- Sierra, M. C., & Fernández, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior [Gamifying the university classroom. Analysis of an Escape Room experience in higher education]. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/REXE.20191836SIERRA15>

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año VIII. Vol. VIII. Nro. 4. Edición Especial 4. 2022

Hecho el depósito de ley: FA2021000002

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jhoana Elizabeth Campoverde-Barros; Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta

Vázquez, E., Holgueras, A., & Sáez, J. (2019). An analysis of the orthographic errors found in university students' asynchronous digital writing. *Journal of Computing in Higher Education*, 31(1), 1–20. <https://doi.org/10.1007/S12528-018-9189-X>

Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C., & van Joolingen, W. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31, 1–18. <https://doi.org/10.1016/J.EDUREV.2020.100364>

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)