

Escape fonológico: tareas en la granja (Juego de escape)



Descripción: Este recurso digital es un *Juego de escape* que promueve especialmente la escucha atenta, el reconocimiento de onomatopeyas y de sonidos de palabras así como del nombre de animales. A través de su componente lúdico-tecnológico y a través de la interacción multimodal, se promueve la “motivación, el compromiso, la simbolización y la construcción del conocimiento”. (EBI, 2022, p.6)

Formato: Propuesta interactiva digital; juego de escape

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: 4 y 5 años

Competencias generales:	en Comunicación y Pensamiento computacional		
Espacios	Competencias específicas	Contenido	Criterio de logro

de Comunicación	<p>CE1. Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.</p> <p>CE 6 - Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y la escritura.</p>	<p>Hablar y escuchar Las onomatopeyas en la construcción de sentido de algunos textos.</p> <p>Lectura La interpretación de imágenes y marcas iconográficas. (N.3)</p> <p>Reflexión metalingüística Las reflexiones sobre [sonidos] de las palabras (N.4) El vínculo fonográfico (N.4)</p>	[Escucha atenta las palabras del juego.]*
Técnico-tecnológico	CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.	Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	Percibe y se comunica con otros a través de diversidad de símbolos en entornos digitales.
* Este criterio de logro no está en el EBI. Fue elaborado para esta propuesta.			

Metas de aprendizaje

Mediante esta propuesta, los niños:

- interactuarán a través del lenguaje multimedial en el Escape room y resolverán las consignas planteadas en el juego.
- desarrollarán la escucha atenta para identificar onomatopeyas, palabras y sonidos iniciales de estas para la promoción de la conciencia fonológica.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Plan de aprendizaje

Actividades preparatorias

a) Explicación del contexto del juego y de las reglas

El docente promoverá el visionado del juego y la identificación del lugar que se representa en el juego: una granja. Sería conveniente que los niños conocieran lo que es una *granja* real. Se puede compartir algún video o imágenes relacionadas con este tipo de establecimiento.

Explicar a los niños que tendrán que cumplir determinadas consignas (o misiones) que estarán relacionadas con las tareas que se realizan en una granja. Se puede promover el intercambio sobre cuáles son las tareas que se realizan en una granja, qué animales hay, qué hacen las personas que trabajan allí, etc.

b) Reconocimiento de las misiones o tareas a realizar en la granja

A partir de un visionado colectivo, el docente mostrará las tareas a realizar:

recolectar huevos de gallina

ordeñar las vacas

alimentar a los chanchos

esquilar a las ovejas

Es importante que el docente les explique a los niños que en estos juegos, tienen que hacer una tarea para poder pasar o “escapar” a la siguiente. Además, se sugiere que se hable con los niños sobre la posibilidad de elegir una respuesta que no es correcta, que esto es parte del juego.

Propuesta de juego

El docente elegirá cuál será la modalidad de juego más adecuada a su grupo. A continuación, se sugieren algunas:

- jugar en casa y posteriormente, solicitarle al niño/tutor que en el foro de la plataforma digital (destinado a tal fin) realice registros orales a partir de una guía de interrogantes, por ejemplo: *¿Cuál de las tareas te costó más y cuál menos? ¿Cuántas veces jugaste? ¿Qué tarea te gustó más cumplir?*
- en pequeños grupos o duplas mientras el resto de los niños se encuentra realizando otras actividades más autónomas: trabajo en rincones o estaciones.

En el siguiente [link](#), se accederá al juego de escape.

Actividades post-juego

Para esta instancia se proponen las siguientes propuestas:

- Ordenar o enumerar las tareas (descriptas combinando escritura y dibujos). Ver documento adjunto *Tareas de la granja*.
- Recorrer el juego retomando **consignas de las gallinas**: reconocimiento de onomatopeyas; **consigna de las vacas**: identificación del sonido inicial de la palabra oral, **consigna de los chanchos**: reconocimiento del sonido inicial del nombre del animal y **de las ovejas**: nombre de los animales e identificación de sonidos iniciales.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Este recurso se incluye dentro de la metodología activa *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*. En especial, esta propuesta presenta un *Escape room o Break out* en el que -básicamente- los contenidos están embebidos en la mecánica del escape. Si los usuarios no realizan la tarea en forma correcta, no pueden pasar a las siguientes.

Ahora bien, lo interesante de esta propuesta es que la elección incorrecta simplemente significa que no pueden realizar las tareas de la granja inmediatamente, lo que invita a la reflexión y al reintento inmediato. Se le sugiere al docente que estas cuestiones sean conversadas con los niños para que la equivocación no sea vista como “algo malo” sino como parte de la dinámica lúdica. Por lo tanto es relevante que el docente promueva la verbalización de cuáles fueron aquellas consignas que les presentaron dificultad para responder o que las tuvieron que hacer varias veces.

Para navegar por el juego, será necesario que el niño desarrolle una competencia muy importante como lo es la *digital* ya que tendrá que interpretar y utilizar códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.

También, esta propuesta lúdica digital presenta propósitos específicos de aprendizaje como ser:

- promover el desarrollo de la escucha atenta;
- identificar sonidos iniciales en palabras conocidas;
- identificar onomatopeyas por medio de la escucha
- asociar los nombres de los animales con la imagen

Todos ellos están directamente relacionados con la promoción de la *conciencia fonológica*, requisito esencial para la adquisición de la lengua escrita.

Cuadro Trías y Castro (2011) plantean que la *conciencia fonológica (CF)*

implica la posibilidad de darse cuenta de la estructura del habla y cómo se puede “jugar” con los sonidos, para transformar las palabras. Por tal razón esta habilidad es considerada metalingüística (...) Hemos optado por considerar la conciencia fonológica, en sentido amplio, como una sensibilidad especial para conocer la estructura fonológica de las palabras en el lenguaje y manipular deliberadamente sus componentes (p.30).

En otras palabras, la C.F es la capacidad de darse cuenta a partir de la reflexión de que las palabras tienen sonidos. Implica descomponer la palabra oral en sonidos, analizarlos y “jugar” con ellos, es decir, manipularlos mentalmente. Es un constructo, un concepto “paraguas”, que abarca distintos niveles y diversas operaciones. Para desarrollarse se requiere una enseñanza explícita sabiendo que:

- el trabajo va a estar en abordar las palabras a nivel oral.
- hay que planificar las actividades de forma organizada y progresiva, es decir, en secuencias que tengan en cuenta las habilidades fonológicas que se van a abordar, qué es lo que el niño es potencialmente capaz.
- que su abordaje es un trabajo complejo de reflexión metalingüística al que el niño no llega sin el acompañamiento docente, no es natural ni se da espontáneamente.
- Las habilidades fonológicas se pueden ir consolidando cuando se vuelve a trabajar sobre ellas en sucesivas aproximaciones.

Este concepto “paraguas” se desarrolla en niveles de desarrollo secuenciados. En este sentido, primero se abordará la conciencia léxica, la discriminación auditiva, la rima, la sílaba y por último, el fonema.

Para finalizar, los escape room presentan una serie de potencialidades educativas que aún no han sido nombradas y que son detalladas en el Blog (Biblioteca de Educación) del Ministerio de Educación de España (2024):

- “Los alumnos lideran su propio aprendizaje.
- Se desarrollan las habilidades sociales a través del trabajo en equipo.
- Se promueve la habilidad de resolver problemas y gestionar el tiempo.
- Se mejora el desarrollo afectivo y se refuerza la autoestima.
- Se trabaja la motivación asentando el aprendizaje previo y favoreciendo nuevas habilidades.
- Se mejora la comunicación lingüística.
- Se favorece el trabajo de memoria, atención, concentración y creatividad.
- Se aumenta la coordinación motriz, la velocidad y resistencia”.

Créditos

- Fernández, F.(20/04/2026) *Juego de escape; onomatopeyas y conciencia fonológica* [Juego educativo/Recurso interactivo]Genially.
<https://view.genially.com/69c411ff520c6d00b1422c82>

Bibliografía/Fuentes consultadas

- ANEP. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI)- Programas 2023*. ANEP.
- Cuadro, A.Trias, D. Castro, C.(2011) *Ayudando a futuros lectores*. Universidad Católica
- “...” (2024) *Juegos de escape o escape room en el ámbito educativo*. Ministerio de Educación, formación profesional y deportes (Biblioteca de Educación) Recuperado el 20 de abril de 2026.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/abril/escape-room.html>

Autor: Fiorella Fernández Califra

Fecha de creación: 20 de abril de 2026.

Licenciamiento:

