



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Diseño de una Escape Room Educativa como
herramienta gamificadora y motivadora para el
aprendizaje del inglés en Primaria

Autor/es

Natalia Batres O'Brien

Director/es

José María Yebra

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año: 2019

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Índice

1.	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
2.	JUSTIFICACIÓN SEGÚN EL CURRÍCULO ARAGONÉS	6
3.	OBJETIVOS DEL TFG	7
4.	METODOLOGÍA DEL TRABAJO	8
5.	MARCO TEÓRICO.....	9
5.1.	El enfoque comunicativo	9
5.1.1.	Desarrollo de las diferentes destrezas (skills)	11
5.2.	La motivación en el aula de inglés	14
5.2.1.	Rol del profesor en la motivación	16
5.3.	Gamificación	18
5.3.1.	¿Por qué gamificar en el aula de inglés?.....	20
5.3.2.	ClassDojo	21
5.3.3.	Escape Room.....	22
5.4.	El trabajo cooperativo y colaborativo	26
6.	PROPUESTA EDUCATIVA: EXPEDITION TO THE ANTARCTICA: ANIMALS AND PEOPLE.....	28
6.1.	Organización de las sesiones	28
6.2.	Contextualización y temporalización.....	29
6.3.	Sesiones.....	30
6.3.1.	Primera sesión	30
6.3.2.	Segunda sesión	34
6.3.3.	Tercera sesión.....	37
6.3.4.	Cuarta sesión	40
6.3.5.	Quinta sesión.....	43
6.3.6.	Escape EDU	47
7.	CONCLUSIONES	50
8.	BIBLIOGRAFÍA	51
9.	ANEXOS.....	58

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Título del TFG: Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Title (in English): Design of an Educational Escape Room as a gamifying and motivating tool for learning English in Primary Education.

- Elaborado por: Natalia Batres O'Brien
- Dirigido por: José María Yebra
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Septiembre del año 2019
- Número de palabras (sin incluir anexos): 16.007

Resumen

El presente trabajo académico considera la gamificación, herramienta basada en el empleo de estrategias de juegos en el ámbito educativo, como una herramienta motivadora para desarrollar en el aula de inglés en Primaria. A partir de varios autores se ha podido observar que gran parte de los alumnos españoles adoptan una actitud pasiva a la hora de aprender el inglés, principalmente por una falta de motivación. Por ello, en la propuesta didáctica que se presenta, se introduce como elemento gamificador el *Escape EDU*, a partir del cual se pretende aumentar la motivación de los alumnos a la hora de aprender inglés. Esta propuesta está formada por cinco sesiones y una sesión final, en la que se realizará el *Escape EDU*. Todas las sesiones se sustentan en el método del enfoque comunicativo (*Communicative Language Teaching*) y en el enfoque por tareas (*Task Based Learning*). A lo largo de las sesiones habrá un hilo conductor que tendrá que ver con la narrativa de *Escape EDU*, de esta manera los alumnos se irán adentrando en la historia y en el objetivo final del *Escape EDU*.

Palabras clave

Gamificación, lengua extranjera (inglés), motivación, enfoque comunicativo, *Escape EDU*.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Abstract

This academic dissertation considers gamification, a tool based on the use of game strategies in the educational field, as a motivating tool to develop in a Primary English class. Based on several authors it has been observed that large part of Spanish students adopt a passive attitude when learning English. This happens mainly due to a lack of motivation. Therefore, on the learning proposal presented, the Escape EDU is introduced as a gamifying element, from which it is intended to increase the motivation of students when learning English. This proposal consists of five sessions and a final session, in which the Escape EDU will be held. All the sessions are based on the Communicative Language Teaching Approach and on the Task Based Learning. Throughout the sessions there will be a narrative thread that will be related with the narrative of the Escape EDU. This way, the students will get deeper into the story and into the final objective of the Escape EDU.

Key words

Gamification, foreign language (English), motivation, communicative approach, Escape EDU.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La lengua inglesa es considerada actualmente el idioma más importante del mundo. Es el principal instrumento de comunicación entre las diferentes culturas. Por ello, es esencial que esta lengua sea impartida en los colegios y que así los alumnos puedan enriquecerse culturalmente y laboralmente. Bautista (2019) habla de la importancia de hablar varios idiomas con fluidez para la búsqueda de empleo. Se considera que el inglés se exige en un 90% de las ofertas de trabajo. La lengua inglesa es conocida como la *lengua franca*, es decir, la lengua adoptada para establecer comunicación entre dos o más personas que no tienen la misma lengua materna (Yataco, 2013, p. 2).

En España cada vez hay más instituciones educativas que tienen una educación bilingüe. La competencia lingüística está creciendo cada vez más y, por ello, la formación del profesorado es clave. Aunque haya programas bilingües no significa que la educación sea de calidad ya que como indica Gisbert: “Es muy sencillo desarrollar un Programa Bilingüe, pero es muy complicado hacerlo bien” (citado en Plaza, 2019).

Hoy en día hay una gran cantidad de alumnos/as que fracasan a la hora de aprender la lengua inglesa desde edades tempranas hasta acabar la educación secundaria. Esto se puede deber a diversos factores, ya sean intrínsecos o extrínsecos. A partir de las prácticas realizadas en dos colegios de Huesca y en un colegio de Noruega, he podido observar que uno de los factores principales por los que los alumnos fracasan con la lengua inglesa en el sistema educativo español es debido a una falta de motivación. Por un lado, los elevados ratios alumno-profesor que se establecen en las aulas hacen que sea difícil poder tener un control absoluto de los alumnos. Por otro lado, la falta de formación metodológica también afecta a la motivación de los alumnos llevando a estos a perder el interés y adoptar una actitud pasiva. Bergfelt (2008) habla de la importancia de las actitudes de los alumnos a partir de un estudio realizado entre alumnos españoles y escandinavos, destacando así el papel de la motivación de éstos. Bergfelt añade que existen diferencias unos y otros a la hora de aprender el inglés. En los países escandinavos el inglés forma parte de su vida cotidiana, mientras que en España la necesidad del inglés se ve de una manera distinta haciendo que tenga un papel poco destacado llevando a los alumnos a adoptar una actitud pasiva. Por otro lado, la autora habla de la importancia que tienen los profesores españoles para atender las actitudes de

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

sus alumnos. Los profesores tienen que ser conscientes de qué aspectos influyen en sus alumnos a la hora de aprender una segunda lengua y crear actitudes positivas.

Considerando las actitudes de los alumnos, concretamente la motivación a la hora de aprender la lengua inglesa, cada vez se va implementando más el uso de las nuevas metodologías en el aula. Entre ellas se encuentra la gamificación, que tiene un elemento motivador, el juego. Por lo tanto, cuanto mayor sea la motivación de los alumnos, mayor será su interés por aprender. El aprendizaje del inglés puede llegar a ser muy frustrante para un alumno si no se siente motivado. Por ello, a partir de este trabajo de fin de grado propongo una herramienta para solucionar este problema mediante el uso de la gamificación, en concreto a través de los *Escape Rooms* con un planteamiento y propósito educativo, también conocidos como “*Escape EDU*”.

2. JUSTIFICACIÓN SEGÚN EL CURRÍCULO ARAGONÉS

La propuesta didáctica que plantea este TFG se justifica a partir del Currículo Aragonés de Educación Primaria, ya que este establece que la competencia comunicativa ha de ser desarrollada por los alumnos en el área de inglés: “El aprendizaje de lenguas extranjeras cobra una especial relevancia en este plano, ya que la capacidad de comunicación es el primer requisito que ha de cumplir el individuo para desenvolverse en un contexto crecientemente pluricultural y plurilingüe” (RD 126/2014).

Por otro lado, el Currículo Aragonés establece que se fomentará “el empleo del juego, sobre todo en los primeros años, y la realización de tareas conjuntas” (RD 126/2014) para así adquirir la lengua inglesa. Como se menciona más adelante, la introducción de la gamificación en el aula de inglés tiene aspectos muy positivos para el aprendizaje, aumentando sobre todo la motivación de los alumnos. Como se menciona en el Currículo Aragonés, “la aplicación de métodos y tareas globalizados debe contribuir a la motivación del alumno y hacer que valore la importancia que tiene el inglés en el mundo” (RD 126/2014).

Los objetivos generales de la propuesta didáctica que se mencionan en el Currículo Aragonés son los siguientes:

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- ObjIN.6. Pedir y dar información simple sobre temas y actividades familiares.
- ObjIN.7. Utilizar una serie de frases y expresiones para describir de forma sencilla a su familia y compañeros de clase y su entorno próximo.
- ObjIN.10. Escribir notas y mensajes sencillos y cortos: email, postal, invitación, felicitación,...
- ObjIN.15. Comprender el tema de una conversación sencilla para participar en ella por iniciativa propia y utilizando estructuras en registro neutro o informal.

De todas las competencias que se mencionan en el Currículo Aragonés, la competencia comunicativa es la que más predomina en la propuesta y la que se trabaja con mayor profundidad. De hecho, se indica que “la interacción comunicativa no es sólo el medio pero sino también el objetivo final del aprendizaje”. Por otro lado, cabe mencionar que las actividades siempre deben estar contextualizadas “dentro de diferentes ámbitos” (RD 126/2014). Estos son aspectos que se han tenido en cuenta en la elaboración de la propuesta didáctica de este Trabajo.

3. OBJETIVOS DEL TFG

Mediante este trabajo de fin de grado se pretenden lograr una serie de objetivos específicos que conducen a la consecución de un objetivo general:

Objetivo general:

- Elaborar una propuesta basada en la gamificación utilizando concretamente un *Escape EDU* como elemento motivador en la enseñanza de la lengua inglesa.

Objetivos específicos:

- Comprender la importancia que tiene el enfoque comunicativo en el aula de inglés.
- Conocer la importancia que tiene la motivación a la hora de aprender un idioma.
- Investigar sobre los aspectos que pueden afectar a la motivación de un alumno.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Conocer cómo influye en los niños el juego a la hora de aprender un idioma.
- Conocer el uso del *Escape EDU* como recurso gamificador para la enseñanza del inglés.

4. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

Este trabajo se ha llevado a cabo a partir de un proceso de búsqueda y análisis de información mediante fuentes bibliográficas, tanto primarias como secundarias. Para su elaboración se han analizado diversos artículos y libros relativos a la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa. También he visualizado vídeos en *Youtube* y obtenido información de páginas web educativas para la realización del *Escape EDU*.

La bibliografía consultada ha sido sobre temas relacionados con el enfoque comunicativo, concretamente sobre la importancia que tiene el desarrollo de este enfoque en un aula de inglés y cómo trabajar las diversas *skills*. También se ha buscado información acerca de la importancia de la motivación en el aula de inglés y cómo interfiere esta a la hora de aprender el idioma. Otro aspecto importante es el de la gamificación, a partir del cual se han analizado diversos artículos sobre la importancia que tiene en la motivación de los alumnos. También se han analizado plataformas gamificadoras, como *ClassDojo*, para establecer un sistema de puntos a lo largo de las sesiones. Por otro lado, las sesiones están basadas mediante el enfoque por tareas ya que forma parte del enfoque comunicativo. Por último, a partir de mi experiencia previa con *Escape Rooms* y con el apoyo de fuentes bibliográficas se ha podido elaborar el *Escape EDU*.

A partir de un artículo estadístico (Bergfelt, 2008), se ha podido observar que en el sistema educativo español, concretamente en las aulas de primaria, hay una falta de motivación por aprender inglés. Por ello, este artículo ha facilitado la realización del resto de búsquedas, como la importancia de fomentar el enfoque comunicativo y el uso de la gamificación. Se han tenido en cuenta estas búsquedas a la hora de realizar la propuesta educativa, mediante la introducción de elementos gamificadores y del desarrollo de las cuatro *skills*, teniendo mayor peso la expresión oral. Por otro lado, a partir de la bibliografía obtenida se han introducido en la propuesta los tipos de roles

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

que puede adoptar el profesor. Por último, para la elaboración de las seis sesiones también se ha tenido en cuenta el Currículo Aragonés, a partir del cual se han contrastado los contenidos y objetivos del quinto curso de Educación Primaria. Los objetivos han sido seleccionados a partir de los contenidos que se van a trabajar a lo largo de las sesiones y la evaluación mediante los criterios de evaluación que se mencionan en el Currículo Aragonés, estableciendo así una relación entre los contenidos y los criterios.

5. MARCO TEÓRICO

En este apartado se va a exponer la investigación bibliográfica realizada en diversas fuentes para poder lograr el objetivo global mencionado anteriormente (elaborar una propuesta basada en la gamificación utilizando concretamente un *Escape EDU* como elemento motivador en la enseñanza de la lengua inglesa). En primer lugar, se tratará la importancia del enfoque comunicativo y cómo este interfiere y resulta muy útil a la hora de aprender un idioma. En segundo lugar, se abordará el tema de la motivación, ya que como se ha mencionado anteriormente, en España hay un problema no solo competencial sino de actitud hacia el aprendizaje de la lengua inglesa. El problema competencial puede abordarse desde el enfoque comunicativo; el problema motivacional se abordará a través del uso de la gamificación, en concreto con el *Escape EDU*. En cualquier caso, tanto el enfoque comunicativo como la gamificación o una metodología activa como el *Escape EDU* van indefectiblemente unidos en este trabajo, como se podrá observar en la propuesta didáctica.

5.1. El enfoque comunicativo

La corriente metodológica más usada hoy en día es el enfoque comunicativo, también conocido como *Communicative Language Teaching (CLT)* o *Communicative Approach*. Este enfoque sienta su base en la enseñanza del lenguaje a partir de la interacción entre el alumno y el profesor mediante situaciones reales. No se trata de enseñar por contenidos sino por competencias. Según Hymes (1966), en el enfoque

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

comunicativo, el objetivo es desarrollar la competencia comunicativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua. Para ello hay que desarrollar:

Un conjunto de procesos y conocimientos de diversos tipos (lingüísticos, discursivos, sociolingüísticos, socioculturales y estratégicos) que el hablante-oyente-escritor-lector deberá poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a la situación y el contexto de comunicación y al grado de formalización requerido. (Citado en Martínez, 2009, p. 37).

A lo largo de la historia han ido surgiendo diversos métodos para mejorar la situación educativa en la enseñanza de idiomas. El primero de ellos, el método tradicional, surgió en el siglo XVIII y era conocido como el método de la gramática y traducción, el cual se basaba principalmente en la traducción y memorización de conceptos y textos literarios. Debido al poco éxito de los diversos métodos que se fueron introduciendo (como el audiolingual, que se basaba en la repetición mecánica de estructuras o el directo, que llevó a un segundo plano la enseñanza de la gramática aunque no desarrollaba el aprendizaje cooperativo y limitaba la participación de los alumnos) en la enseñanza de idiomas surgió el enfoque comunicativo. Para los enfoques comunicativos el objetivo de la lengua es la comunicación, y la enseñanza de la lengua extranjera debe partir de las nociones y de las funciones (Sánchez, 2009, p. 67).

Debido a que el enfoque comunicativo es reciente, Richards y Rodgers (1986, pp. 70-71) sintetizan las características principales del enfoque comunicativo en tres principios:

- *Communicative principle*¹: las actividades que se realizan en el aula y tienen un uso de la lengua real, es decir, que están contextualizadas, hacen que haya un aprendizaje en los alumnos.

- *Task principle*²: usar el lenguaje a partir de actividades y tareas significativas hace que se promueva el aprendizaje. Este tipo de actividades tienen un significado personal, están contextualizadas a través de los materiales, etc.

¹ Principio de comunicación (traducción propia).

² Principio de la tarea (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- *Meaningfulness principle*³: si el lenguaje usado es significativo, es decir, se parte de situaciones reales o conocidas, el alumno tendrá más facilidad a la hora de adquirir el idioma.

Los tres principios mencionados anteriormente se tendrán en cuenta en las sesiones de la propuesta, ya que es importante que se aprenda la lengua con el fin de usarla en la vida real. Por ello, todo lo que se realiza en el aula debe estar contextualizado, partiendo de situaciones reales y todo esto debe ser significativo para el alumno.

Dentro del enfoque comunicativo, las cuatro destrezas (auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita) se abordan desde el principio y de manera integrada durante todo el proceso de enseñanza- aprendizaje (Larsen y Anderson, 2011, p. 164). Por ello, a continuación se hablará de la importancia que tienen estas destrezas en el desarrollo del enfoque comunicativo, ya que en la propuesta se trabajarán las cuatro de forma integrada.

5.1.1. Desarrollo de las diferentes destrezas (*skills*)

El enfoque comunicativo engloba el desarrollo de cuatro macrohabilidades, la expresión oral, la expresión escrita, la comprensión lectora y la auditiva. Como se ha mencionado en el apartado anterior, en el enfoque comunicativo se trabajan las cuatro destrezas desde el principio y de manera integrada. De esta manera, los alumnos las desarrollan y dominan al mismo tiempo, dando el mismo valor a las cuatro.

En primer lugar, la expresión oral (*speaking skill*) en el enfoque comunicativo, consiste en ser capaces de comunicarse con éxito de manera oral en una lengua que no es la materna, por ello, es un gran reto para los principiantes. En el aula el objetivo no es aprender un idioma y saber sus formas gramaticales, sino saber usarlo en un contexto real mediante pausas, repeticiones y correcciones (Horche y Marco, 2008). Por lo que he podido observar en las prácticas escolares realizadas en dos colegios de Huesca, muchos niños tenían dificultades para expresarse oralmente en la lengua inglesa por lo que evitaban participar en actividades orales. Este tipo de actitud les afecta a la hora de

³ Principio de significación (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

aprender el idioma ya que se sienten poco motivados. Mosquera (2017) constata y demuestra lo mencionado anteriormente en la revista UNIR mediante un estudio en colegios españoles en el que asegura que para muchos estudiantes es incómodo y difícil aprender el inglés. Mosquera enfatiza que los alumnos tienen “miedo a cometer errores, a no recordar el vocabulario adecuado para cada ocasión, el miedo a hablar en público, la falta de fluidez, el miedo al qué dirán o a mostrar una incorrecta pronunciación o entonación”. Por ello, es importante que el profesor sea consciente de esto y use la metodología adecuada para intervenir.

Por otro lado, el colegio internacional de Bergen (Noruega), en el que estuve de prácticas, usaba el enfoque comunicativo y pude observar que los alumnos utilizaban la lengua oral constantemente mediante juegos, actividades grupales, debates grupales, etc. Los alumnos que no tenían un inglés fluido no tenían miedo a equivocarse delante de los demás y se sentían animados por aprender el idioma. Como indica López (2009, p. 7), los centros en los que se usa el enfoque comunicativo hacen uso de recursos visuales, de audio y materiales. Se promueve la comunicación constantemente con una participación activa por parte del alumnado. López también añade que “las actividades que se planifiquen deben siempre llevar a los alumnos a participar y a aprender haciendo” (2009, p. 9). De esta manera, aprenden el inglés inconscientemente de una manera motivadora y creativa.

La expresión oral se desarrolla en el enfoque comunicativo a través de la interacción entre el docente y los alumnos y entre los alumnos. La interacción es necesaria para aprender una lengua extranjera (en este caso el inglés) ya que les permite expresarse, dar opiniones y relacionarse con sus compañeros. Todo esto se debe hacer en un contexto y con materiales auténticos.

En segundo lugar, en la destreza auditiva (*listening skill*), “es muy conveniente realizar una serie de ejercicios especialmente preparados y graduados en cuanto a su dificultad, para que los alumnos vayan mejorando y agudizando su capacidad de oír efectivamente” (Sánchez, 1982, p. 91). Los alumnos se deben acostumbrar a los sonidos, el acento y el tono de voz de su emisor. Por otro lado, ya que los alumnos fuera del aula estarán expuestos a situaciones reales se les deberá presentar actividades en las que haga un uso real de la lengua en un determinado contexto. Como dice

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Shpakovskaya (2017, p. 4) “an exercise in listening comprehension must be as close as possible to real life⁴”.

En tercer lugar, en la destreza lectora (*reading skill*), Ballesteros (2012, p. 3) indica que “la lectura en lengua extranjera juega un papel primordial en la mejora de la comprensión e interpretación de textos y en la ampliación de vocabulario”. A través de la lectura de cuentos o textos, los alumnos mejoran su competencia comunicativa en la lengua extranjera puesto que tiene numerosos beneficios para el desarrollo de las demás destrezas. Al leer, los niños identifican las estructuras usadas en un determinado contexto y a su vez incrementan el vocabulario deduciendo por el contexto el significado de palabras nuevas, sin tener que hacer uso del diccionario. Por lo tanto, a través de la lectura los niños aprenden vocabulario de manera visual y también se centran en la ortografía (Jiménez y O’Shanahan, 2010, p. 186).

Es importante que los textos que se presenten en el aula sean motivadores y relacionados con los intereses, conocimientos y experiencias de los alumnos. Siempre debe haber un ambiente adecuado, el cual invite a la lectura. Por otro lado, los textos deben estar acordes al nivel lingüístico del alumno para que así sigan teniendo motivación por la lectura. Actualmente, se considera el *Storytelling* como una herramienta que facilita el aprendizaje de la lengua inglesa. Cortijo (2014, p. 20) destaca que es importante recibir un input constante para aprender la lengua. Este input es importante ya que así los niños almacenan el lenguaje aprendido para ser usado más adelante.

Por último, la destreza de la expresión escrita (*writing skill*) es importante fomentarla de manera contextualizada mediante situaciones reales, tales como redactar un e-mail, escribir la lista de la compra, escribir una carta a una amiga, entre otras. Carrió y Seiz (1999) establecen que el aprendizaje de la expresión escrita del inglés como lengua extranjera presenta dificultades. Un problema con el que se encuentran muchos alumnos es que en inglés las palabras no se escriben como se pronuncian, como es el caso del español. Por ello, esto hace que el desarrollo de esta destreza sea más lento. Verdú (2002, p. 75) está de acuerdo con Carrió y Seiz en que los niños que tienen como lengua

⁴ Un ejercicio de comprensión auditiva debe ser lo más cercano posible a la vida real (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

materna el español tienen dificultades con la expresión escrita debido a que el sonido y la grafía no coinciden en inglés. Por otro lado, la escritura no surge de manera automática aunque se domine el vocabulario y la gramática. Los alumnos deben ser capaces de escribir y reflexionar acerca de temas contextualizados en los que se parta de sus necesidades.

Siempre se tiene que intentar integrar las cuatro destrezas en el aula de inglés de manera creativa y significativa. Para que el aprendizaje tenga éxito, los alumnos tienen que estar receptivos para poder obtener mucho input y para ello, es fundamental que estén motivados a aprender el idioma. El input comprensible de Krashen (1985) establece que “la lengua se adquiere mejor cuando el aprendiz entiende el mensaje que recibe” (citado en Ortega y Madrid, 2009, p. 186). Ortega y Madrid (2009) añaden que cuando se entiende el mensaje que recibes, es decir, cuando hay una comprensión oral, aumenta la motivación por aprender la lengua. Por ello, a continuación se hablará de la importancia que tiene la motivación a la hora de aprender un idioma en el aula.

5.2. La motivación en el aula de inglés

Como he mencionado en apartados anteriores, la motivación en el aula tiene un importante papel para el aprendizaje de la lengua inglesa. A continuación, se aborda a partir de varios autores, el concepto de motivación en general y en el aula de idiomas. Después, se hará hincapié en cómo la motivación influye en el aprendizaje del inglés.

Santrok (2002) define la motivación como “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen”. Trechera (2005) añade a esto que la motivación activa al alumno a realizar una actividad. Desde el punto de vista de la teoría de Vroom, se explica que las personas se motivan a la hora de hacer algo que conlleva un resultado positivo por el esfuerzo realizado (citado en Naranjo, 2009, pp. 153-154). Por lo tanto, para que los alumnos estén motivados debe haber un aprendizaje activo en el que se premie su esfuerzo. Si un niño no se ve capaz de realizar una actividad y además no obtiene nada a cambio, perderá interés por la tarea llevándole a adoptar una actitud pasiva.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Por otro lado, hay numerosos autores que han tratado de definir el concepto de motivación a la hora de aprender un idioma. Según Gardner (1985) “la motivación para aprender una lengua segunda es una combinación del deseo de aprender la lengua segunda, el esfuerzo desarrollado en esa dirección y las actitudes favorables hacia el aprendizaje” (citado en Espí y Azurmendi, 1996, p. 65). Nunan (1999) está de acuerdo con Gardner en que la motivación es el deseo de aprender la lengua y las actitudes favorables que se desarrollan (citado en Zenotz, 2012, p. 75). Desde el punto de vista de Ellis (2005), la motivación a la hora de aprender un idioma es el factor fundamental para que el estudiante llegue a conseguir éxito a la hora de aprender el idioma (citado en Castro, 2015, p. 214). Dörnyei (2001) es uno de los investigadores más influyentes en aspectos de la motivación en la L2⁵. A la hora de definir la motivación hace hincapié en la constancia que se tiene sobre una determinada acción y el esfuerzo que invierte en ella (citado Zenotz, 2012, p. 75).

Teniendo en cuenta los autores anteriores, es importante promover la motivación de los alumnos en el aula para que el aprendizaje de una L2 tenga éxito. Los alumnos deben tener actitudes positivas e interés hacia el aprendizaje del idioma. Esto se puede conseguir mediante estrategias motivacionales que el profesor pueda aplicar, creando un ambiente agradable y dando un *feedback* constante a los alumnos.

Debido a que la motivación es importante en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, Gordillo (2011, pp. 2-3) establece que se pueden encontrar cuatro tipos de motivación en el aula a la hora de aprender un idioma:

- Motivación integradora: es el deseo de aprender un idioma para poder relacionarse con sus hablantes e integrarse en su cultura. Considero que en la Educación Primaria no es muy frecuente encontrar este tipo de motivación puesto que los alumnos no suelen tener interés por aprender aspectos de la cultura inglesa.

- Motivación instrumental: es aquella que tiene que ver con aspectos externos, como por ejemplo aprobar los exámenes o aprender inglés para conseguir un mejor trabajo en un futuro.

⁵ Segunda Lengua

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Motivación intrínseca: es aquella en la que el alumno no espera tener nada a cambio (elogio, castigo, etc.). “Estos alumnos muestran siempre un curioso interés por la disciplina que se les plantea” (p. 3). Por ejemplo el deseo de aprender algo para saber más acerca de un tema.

- Motivación extrínseca: se da cuando el alumno hace algo para ganar una recompensa o para evitar un castigo, es decir, “ocasiones en las que el alumnado se conforma con si aprender por las ventajas que la materia le puede proporcionar, en un corto periodo de tiempo, pero nunca por el gusto por el aprendizaje en sí” (p. 3).

Es cierto, que cuando un alumno está más abierto a aprender y tiene más interés por adquirir el idioma tendrá más éxito a la hora de aprenderlo, ya que su motivación intrínseca está potenciada. Pero también considero que la motivación extrínseca es importante potenciarla para ganar la atención de los alumnos y que tengan interés por aprender. En la propuesta, las motivaciones, tanto la extrínseca como la intrínseca serán fomentadas, ya que como indica Otero (2009), el aprendizaje cooperativo promueve la motivación intrínseca (citado en Sánchez y Casal, 2016, p. 184). A lo largo de las sesiones y en el *Escape Room* final se trabajará en varias ocasiones de manera cooperativa. Los alumnos tendrán que saber trabajar de manera organizada y ayudándose mutuamente desarrollando así el interés por aprender. Por otro lado, Rivière (1992), destaca que la motivación extrínseca también juega un papel importante ya que, el autorrefuerzo y la autoevaluación, son altamente motivantes en los alumnos (citado en Sánchez y Casal, 2016, p. 185). Por ello, en la propuesta se trabajará mediante la gamificación y con un sistema de recompensas.

5.2.1. Rol del profesor en la motivación

Según un estudio, se ha podido observar que la autoestima de los alumnos a la hora de aprender un idioma depende de la manera en la que el docente interactúa con ellos (Heyde y Parson, citado en Barrios, 1997, p. 20). La figura del profesor y su motivación hacia la docencia son claves en el proceso de adquisición de una lengua. El profesor, según Harmer (2001, p. 57), puede tener varios roles en el aula que pueden cambiar dependiendo de la actividad que se esté llevando a cabo. Harmer (pp. 57-62) los

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

clasifica en: controlador, organizador, promotor, asesor, participante, facilitador, tutor y observador. En la propuesta de este trabajo, el profesor adquirirá principalmente los roles de observador, facilitador de información y de asesor ayudando a los alumnos cuando sea necesario. En el *Escape Room* final adquirirá especialmente el rol de observador y de facilitador de información aportando pruebas a los alumnos.

Hoy en día se empieza a dejar de lado al profesor como un simple transmisor de conocimientos y se empieza a apostar en su figura como facilitador. En el aprendizaje de una L2 lo que debe abundar más es la interacción entre los estudiantes y estos con el profesor. Los alumnos deben estar constantemente activos y las actividades que el profesor haya seleccionado deben fomentar la motivación e interacción en el aula siendo estas próximas y cercanas al alumnado. También es importante fomentar un ambiente agradable en el aula para que de esta manera los alumnos se sientan con confianza y sin miedo a comunicarse con sus compañeros. Este ambiente debe ser tranquilo y motivador ya que, como indica Jaramillo (2007, p. 3): “El ambiente físico se define como el conjunto de relaciones interpersonales que se dan en el aula, y el espacio físico donde se lleva a cabo la labor educativa”.

La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede adoptar diversos cambios, es decir, un alumno puede empezar una sesión con mucho interés y animado pero, al cabo de los minutos también puede adoptar una actitud pasiva perdiendo interés por la tarea que se está realizando. Por lo tanto, el profesor es el encargado de tomar un rol activo y dinámico en el que debe observar y atender a las necesidades de los alumnos en todo momento, usando los recursos que sean necesarios.

Por otro lado, el tipo de metodología que use el profesor debe ser innovadora para poder tener éxito. En este tipo de metodología el niño debe ser el protagonista de su educación y el entorno se debe adaptar a sus necesidades educativas. Es necesario innovar en la educación ya que vivimos en un entorno que cambia constantemente y la sociedad ha ido evolucionando, por lo que nuestros hábitos ya no son los mismos. Por ello, en la propuesta he decidido implementar el uso de la gamificación, ya que como señalan Diago y Ventura (2017, p. 34) “la gamificación educativa constituye un elemento innovador [que cada vez se empieza a usar más en las aulas de inglés]”. Por ello, propongo una posible solución a este problema mediante el uso de una herramienta

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

educativa interesante e innovadora, la gamificación. Mediante la gamificación se puede convertir una tarea aburrida y de poco interés en una más divertida y motivadora.

5.3. Gamificación

Gamificación proviene del término anglosajón *Gamification*, el cual está relacionado con el juego (*game*). Este concepto surgió en el mundo empresarial pero debido a su gran popularidad se ha ido extendiendo a otros ámbitos, en concreto el educativo. El concepto de Gamificación no aparece en el diccionario de la RAE, pero se ha sustituido por el de ludificación. El diccionario de Cambridge (2019), define el término gamificación, en inglés *gamification*, como “the practice of making activities more like games in order to make them more interesting and enjoyable”⁶. Zichermann y Cunningham (2011) en su obra *Gamification by Design*, también consideran la relación de este concepto con el juego, pero añaden que los participantes deben resolver una serie de problemas. Por otro lado, Teixes (2015) plantea la gamificación como la aplicación de recursos que son propios del juego en contextos no lúdicos, para alcanzar una serie de objetivos. Robledo et al., (2013) están de acuerdo con Teixes (2015), en que la gamificación implica a personas en contextos no lúdicos con elementos que llaman la atención (citado en Macías, Prado y Sánchez, 2017).

Como mencionan anteriormente Robledo et al., (2013) los juegos deben llamar el interés de los participantes. Por lo tanto, para que una actividad atraiga a los alumnos, esta debe tener elementos que les diviertan, como por ejemplo la resolución de problemas, la investigación, el trabajo colaborativo, etc. Kapp (2012, p. 29) considera que se deben establecer una serie de objetivos para que los alumnos mediante diferentes técnicas puedan alcanzarlos. Estos objetivos deben estar bien estructurados y secuenciados para motivar a los alumnos a conseguirlos. Si se establece un único objetivo, cuando este es alcanzado el juego ha terminado, pero si hay otros objetivos más pequeños de por medio hace que el juego se mantenga durante más tiempo aumentando así la motivación e interés de los alumnos.

⁶ La práctica de hacer actividades más como juegos para así hacerlas más interesantes y divertidas (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Otro aspecto importante que menciona Kapp (2012, p. 36) es el *feedback* (retroalimentación). Cada vez que un alumno supera un objetivo satisfactoriamente y recibe cualquier tipo de *feedback* por parte del profesor u otros alumnos, se produce una alta motivación. Por otro lado, el *feedback* también sirve para saber si hemos hecho algo mal y de esta manera guiarnos, ya que la gamificación no penaliza el error. Orejudo (2019) menciona que en la gamificación los alumnos necesitan saber si están realizando el proceso bien o mal, para así superar el desafío o los objetivos que se tengan que alcanzar.

Werbach y Hunter (2012) consideran que la gamificación tiene una serie de elementos, los cuales se clasifican en tres categorías: mecánicas, dinámicas y componentes. Las mecánicas constituyen los aspectos básicos del juego, es decir, las reglas del juego en las que tendrán elegir una serie de aspectos, analizar, realizar preguntas, etc. Las dinámicas establecen cómo va a ser el comportamiento de los alumnos hacia las mecánicas, por ejemplo si preguntan tendrán que hacer una escucha activa. Por último, los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar la actividad como por ejemplo, avatares, misiones, puntos, etc. (citado en Alejaldre y García, 2016, p. 76). Estas tres categorías son esenciales para poder desarrollar las actividades de manera apropiada y por ello, son tenidas en cuenta a la hora de elaborar la propuesta mediante las diferentes pruebas, enigmas y puzzles que tengan que resolver teniendo siempre en cuenta las necesidades de las que parten.

A a la hora de implementar la gamificación en el aula de L2, se pueden encontrar dos tipos de gamificación dependiendo de cómo se vaya a implementar y la duración que vaya a tener la actividad (Marczerski, 2013). En primer lugar, la gamificación superficial o de contenido, la cual no tiene una larga duración y se lleva a cabo de manera puntual en las sesiones. Por otro lado, se encuentra la gamificación estructural o profunda, en la que mediante una historia se plantea un problema con una serie de objetivos que han de ser alcanzados para poder resolver dicho problema. Este tipo de gamificación tiene una duración más larga que la superficial y se pueden encontrar en una unidad didáctica a lo largo de todo el curso (citado en Guayara, 2018). El tipo de gamificación que se va a usar en las sesiones de la propuesta es el de gamificación

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

superficial, ya que no se ha elaborado una unidad didáctica que vaya a durar a lo largo de todo el curso.

A continuación se argumentará la importancia de introducir la gamificación en el aula de inglés, ya que como mencionan Cordero y Núñez (2018, p. 278), la gamificación es la “metodología idónea” a través de la cual se pueden trabajar las diferentes destrezas del idioma inglés, entre otras cosas.

5.3.1. *¿Por qué gamificar en el aula de inglés?*

La motivación es una necesidad esencial que se debe encontrar en el proceso de aprendizaje de un idioma. Por ello, el uso de la gamificación en el aula ayuda a incentivar esta necesidad. Autores como Lee y Hammer (2011, pp. 3-4) explican que la gamificación a la hora de aprender un idioma es importante, ya que produce beneficios en tres grandes áreas: cognitiva, emocional y social.

Hay un desarrollo cognitivo, ya que los juegos están formados por una serie de reglas que son únicas para cada juego y que los alumnos deben comprender. Por ello, los alumnos están constantemente activos, experimentando e investigando mientras se desarrolla el juego. También se desarrollan habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas. Por otro lado, los juegos deben tener pequeños objetivos motivando de esta manera a los estudiantes a alcanzarlos. Locke (1991) y Bandura (1986) afirman que los “objetivos específicos, moderadamente difíciles e inmediatos son motivadores para los aprendices”⁷ (citado en Lee y Hammer, 2011, p. 3) (traducción propia).

En cuanto al desarrollo emocional, los juegos provocan numerosas emociones en los niños, como la curiosidad, la felicidad o la frustración (si no consiguen algo). Pueden experimentar emociones positivas, cuando ganan o alcanzan algo o también negativas como por ejemplo cuando fracasan. Gee (2008) explica que en muchos juegos es necesario el fracaso para poder saber cómo jugarlos bien y de esta manera, en cada

⁷ “Specific, moderately difficult and immediate goals are motivating for learners”.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

derrota se aprende algo. Por lo tanto, los fracasos también se consideran como una parte importante del aprendizaje (citado en Lee y Hammer, 2011, p. 3).

Por último, el área social tiene diversos beneficios, puesto que los juegos permiten a los niños tener diferentes roles e identidades. Como mencionan Ortiz, Jordán y Agredal (2018, p. 3), la gamificación tiene “fuertes componentes sociales”. Las actividades implementadas deben estar relacionadas con el mundo real y los alumnos tienen que trabajar metidos en su papel (rol) de manera cooperativa y/o colaborativa para así poder conseguir el objetivo final.

Puesto que la gamificación tiene numerosos beneficios, se han ido creando diferentes plataformas virtuales, tales como *Duolingo* o *Livemocha*, en las que se usa la herramienta de la gamificación para el aprendizaje de idiomas. Por ello, voy a plantear en la propuesta el uso de una plataforma gamificadora, *ClassDojo*, (que usa un sistema de puntos) y también el desarrollo de un *Escape Room*. A continuación se pasará a hablar de la plataforma *ClassDojo*, los beneficios que tiene en los alumnos a la hora de aprender el inglés y las causas por las que la uso en la propuesta.

5.3.2. *ClassDojo*

A partir de un análisis de la página web oficial de *ClassDojo* se han podido observar los siguientes aspectos. Es una plataforma gratuita a través de la cual el docente puede gestionar el aula y el objetivo principal es administrar una serie de puntuaciones dependiendo del comportamiento y de las acciones del alumnado. El profesor puede personalizarlo y crear su propio sistema de calificación, ya que es quien decide qué va a sumar y qué va a restar. Por ejemplo, puede establecer que si un alumno realiza una buena presentación oral ganará 5 puntos o si usa el español en vez del inglés perderá 4 puntos. También pueden gastar sus puntos en lo que quieran, por ejemplo si un alumno quiere sentarse en primera fila durante una semana, perderá 4 de sus puntos (ver anexo 1). Por otro lado, también incluye un control de asistencia de los alumnos y se pueden subir tareas (ver anexo 2) y compartir imágenes de las actividades realizadas en el aula. Los padres también están involucrados y pueden visualizar la información que pone el profesor y también ponerse en contacto con él a través de mensajes privados.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Considero que el usar esta plataforma en el aula tiene grandes beneficios para los alumnos. La acumulación de puntos ayuda a despertar el interés y la atención del alumnado. Si un alumno visualiza su avatar con una puntuación positiva, hace que se motive, ya que si sigue trabajando de la misma manera y con la misma actitud podrá seguir sumando hasta alcanzar una recompensa. Por otro lado, si es una puntuación baja, el alumno querrá superar a sus compañeros y por ello deberá cambiar la manera en la que trabaja, sus actitudes, etc. A los niños les gusta que sus acciones positivas sean premiadas y poder ver su progreso mediante un *feedback* inmediato por parte del profesor.

He decidido usar el *ClassDojo* en las sesiones de la propuesta, ya que como he mencionado anteriormente, es una herramienta de gamificación motivadora y, como menciona Mosquera (2017) en apartados anteriores, los niños a menudo no tienen mucha motivación e interés a la hora de aprender la lengua inglesa en los colegios. De esta manera, los alumnos se centrarán más en el aprendizaje del inglés y participarán más activamente, siendo estos los protagonistas de su aprendizaje. Cabe destacar, que al ser una herramienta innovadora los alumnos tienen interés y curiosidad por hacer uso de la plataforma, motivándoles a usar el idioma entre ellos y con el profesor, ya que si usan el castellano se les penalizaría restándoles una serie de puntos, también si se ofrecen voluntarios a presentar algo delante de la clase acumularían puntos, etc.

Como se ha mencionado anteriormente, en la propuesta se va a desarrollar un *Escape Room* como herramienta gamificadora. Por ello, a continuación se explicará qué es un *Escape Room*, cómo afecta al ámbito educativo y los beneficios que tiene en los alumnos, en concreto en el aula de inglés.

5.3.3. *Escape Room*

El *Escape Room* o sala de *escape* fue creado en el 2007 por un japonés llamado Takao Kato. Cordero (2018) lo define como una “experiencia de juego” en la que un grupo de jugadores (alrededor de 5) están encerrados en una habitación de la que tienen que intentar salir mediante la resolución de una serie de puzles y desafíos. Normalmente, hay que conseguir escapar en 60 minutos y cada juego puede estar ambientado en una historia diferente como, un asesinato, una guerra, explosiones de

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

bombas etc. Por otro lado, Glabraith (2016) añade que un *Escape Room* “demanda el uso de una gran variedad de personalidades en los jugadores y el empleo del pensamiento crítico” (citado en Moreno 2019, p. 67).

El *Escape Room* ha ido teniendo cada vez más fama y se ha llevado al ámbito educativo en el que se le conoce como, *Escape EDU*. De acuerdo con Poyatos (2017) un *Escape EDU* es una “experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para escapar de una habitación donde se les ha encerrado al iniciar el juego” (citado en Mercadal, 2018). Fernández (s.f.) agrega que esta herramienta gamificadora aporta a la educación diversos aspectos, como la “motivación por aprendizaje, desarrollo de habilidades de comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y desarrolla el proceso de reflexión”. Rodríguez (2019, p. 6) hace hincapié en que el *Escape EDU* hace que el aprendizaje sea mucho más motivador. Además la misma autora añade que “es un recurso interesante para terminar una unidad didáctica o para repasar antes de un examen” (p. 6). En la propuesta, se usará el *Escape EDU* como una herramienta de aprendizaje, reciclaje y evaluación para así evaluar los contenidos dados en las sesiones anteriores.

El que sea un aprendizaje motivador y significativo hace que se potencie la autoestima de los alumnos. Esto es importante puesto que autores como Manga (2008) y Abrahams (2004) expresan que la autoestima es un aspecto de la personalidad que afecta al aprendizaje de la lengua extranjera y que actividades en las que se den opiniones, sugerencias y en las que los estudiantes tengan que tomar decisiones favorecen su desarrollo. Por otro lado, el tener una buena autoestima mejora el estado emocional y social de los niños haciendo que se sientan más seguros. Por ello, el uso de una herramienta gamificadora, como el *Escape EDU* es un buen recurso para motivar a los alumnos a usar el inglés.

Para diseñar un *Escape EDU* se deben tener en cuenta una serie de aspectos, los cuales Nicholson (2016) incluye en su artículo “*Ask Why: Creado una experiencia mejor de los jugadores a través del Storytelling y la coherencia en el diseño de un Escape Room*”.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

En primer lugar, es importante, según Nicholson, saber el espacio en el que se va a realizar. Debe ser amplio para que los alumnos tengan más facilidad para moverse. También es importante saber el número de estudiantes que van a participar y cómo van a ser agrupados. Los grupos no deben ser ni muy grandes (puesto que sería difícil la participación de cada alumno), ni muy pequeños (ya que tendrían dificultades para conseguir el objetivo final en el tiempo establecido). Lo ideal es que haya alrededor de 4-5 estudiantes por grupo, para que así todos puedan participar y coordinarse.

Según Nicholson, otro elemento importante del *Escape Room* es la historia, es decir, el hilo conductor. El profesor se inventará una historia que debe llamar la atención de los estudiantes teniendo en cuenta su edad, intereses, asignatura que se vaya a trabajar, los contenidos, etc. Normalmente, para introducir la historia hay un vídeo inicial, el cual atrapa la atención de los estudiantes (asesinato, hecho histórico, invasión zombi, etc.). Nicholson (2016) enfatiza que si la historia no atrae a los alumnos, entonces estos no están metidos en el papel que deben tomar en la historia. Por lo tanto, es importante que la narrativa y los diferentes puzzles y acertijos atraigan y motiven a los participantes.

También, en opinión de Nicholson, se tiene que tener en cuenta cuál va a ser el papel del profesor en el desarrollo del *Escape Room*. Su función principal es la de observar y monitorizar el desarrollo de la sesión. También puede ser la de facilitador de pruebas y que los niños al resolver algo tengan que acudir al profesor para obtener la siguiente prueba. El profesor debe decidir si va a facilitar alguna pista cuando un grupo esté atascado en algún puzzle, acertijo, etc. En el *Escape Room* de la propuesta, el profesor facilitará pruebas aunque principalmente tendrá el rol de observador. Por otro lado, si en alguna ocasión observa que algún grupo tiene dificultades para seguir avanzando, les proporcionará una pista.

El profesor debe tener claros cuáles van a ser los objetivos que los alumnos van a tener que alcanzar. Estos objetivos tienen que ser lo más concretos posible para poder luego evaluarlos con facilidad. A lo largo del desarrollo del *Escape Room* los alumnos tendrán que ir resolviendo primero los objetivos más pequeños para así llegar al objetivo final, es decir, la solución al problema que plantea la historia.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Para montar un *Escape Room* se pueden usar diversos elementos. Algunos de ellos son: candados (de llave, de 4 dígitos, etc), cajas, acertijos, códigos secretos, audios, códigos Morse, enigmas, mapas, etc. Nicholson (2016) menciona que es importante que cada enigma, puzle, etc. tenga que usarse por una razón y que tienen que estar unidos entre sí para que tengan una cohesión y así la historia principal tenga sentido.

Wiemker, Elumir y Clare (2016, p. 57) analizan cómo están organizados los puzles del *Escape Room*. Uno de los patrones del juego puede ser como el que se muestra en la figura 1. En primer lugar, se les presenta a los alumnos una caja con un candado de combinación numérica, luego tendrán una serie de pistas a través de las cuales consiguen una serie de números para abrir el candado. Por último, al conseguir abrir la caja, obtienen una recompensa. Esta recompensa puede ser una pista, otro puzle a resolver, etc. Las pistas y puzles que los alumnos vayan obteniendo pueden requerir diversas destrezas, como la de hablar, escuchar, escribir y leer.

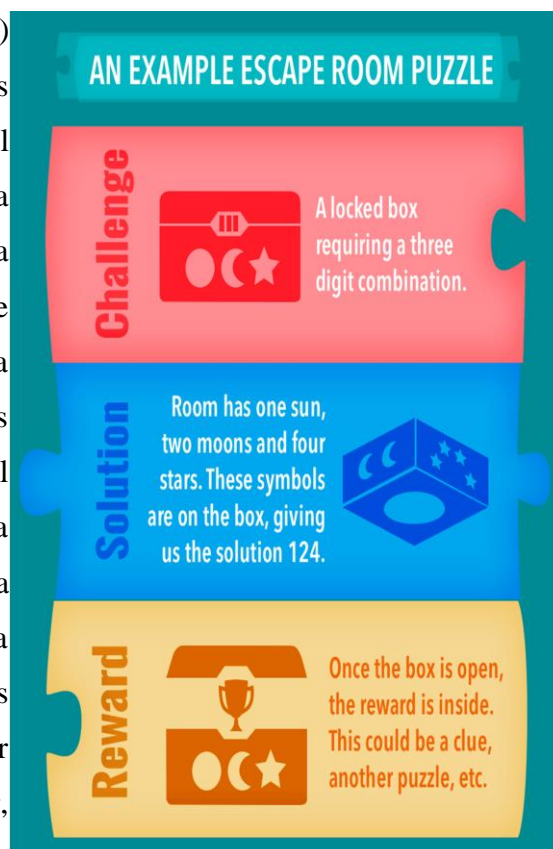


Fig 1: Wiemker, Elumir y Clare (2016, p. 57).

Nicholson (2016) menciona que todo esto favorece la reflexión, el trabajar bajo presión (ya que deben terminar en un tiempo determinado), el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y cooperación y la comunicación. Es bueno que empiecen a desarrollar desde pequeños los aspectos mencionados anteriormente, así que ¿por qué no permitir que los niños se involucren en este tipo de juegos?

Como se ha mencionado en el párrafo anterior, mediante el *Escape Room* se favorece el trabajo cooperativo y colaborativo, ya que los alumnos deben de comunicarse entre ellos y saber tomar decisiones. Por ello, a continuación se hablará de la importancia del

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

trabajo cooperativo y colaborativo, su relación con la motivación y cómo se introducen en el *Escape EDU*.

5.4. El trabajo cooperativo y colaborativo

Al aplicar la gamificación en el aula se puede hacer de manera individual o por grupos. Existen diversas formas de aprendizaje grupal y es importante no confundir el trabajo cooperativo con otras formas grupales. Deutsch define el trabajo cooperativo como aquel en el que:

Las metas de los individuos separados están tan unidas que existe una correlación positiva entre las consecuencias o los logros de sus objetivos, de tal forma que un individuo alcanzaría su objetivo solamente si el resto de los miembros del grupo también los consiguen (citado en Turrión y Ovejero, 2013, p. 251).

Mediante el trabajo cooperativo, el estudiante mejora su propio aprendizaje y el de sus compañeros. Al tener un objetivo grupal hace que los estudiantes tengan que comunicarse entre ellos, desarrollando así habilidades de comunicación. Con respecto al aprendizaje de las lenguas extranjeras, el aprendizaje cooperativo ofrece grandes oportunidades de interacción social, haciendo que su implementación en el aula sea una metodología exitosa (Casal, 2002, citado en Turrión y Ovejero, 2013, p. 252).

El *Escape Room* favorece el trabajo cooperativo. Domingo (2008, p. 233) menciona que el aprendizaje cooperativo permite que los alumnos puedan trabajar de manera individual, adquiriendo diferentes roles y responsabilidades. Se desarrolla principalmente la comunicación oral mediante el intercambio de información, siendo este un aspecto positivo, ya que como he mencionado en apartados anteriores muchos niños tienen vergüenza a hablar delante de la clase en inglés. Favorece también el pensamiento crítico y por ello, los alumnos también tendrán que mediar en conflictos que puedan surgir, ya que al ser varios integrantes, cada uno puede tener una opinión distinta y, para ello, tienen que saber respetar las opiniones de los demás y saber reflexionar sobre cuál es la correcta. Por último, otro aspecto que se desarrolla mediante el trabajo cooperativo es que los alumnos pueden adquirir una actitud más positiva hacia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

la asignatura que se está trabajando, haciendo que estén más motivados y tengan interés por aprenderla.

Por otro lado, se encuentra el trabajo colaborativo. Este tipo de metodología consiste en que todos los estudiantes deben trabajar conjuntamente con el propósito de conseguir determinados objetivos comunes a todos los miembros del equipo (García, Basilotta y López, 2014, p.66). Los alumnos deben participar activamente y son los protagonistas de su proceso de aprendizaje, es decir, el conocimiento se construye a través de la colaboración mientras que en el trabajo cooperativo cada estudiante se encarga de un aspecto específico (rol).

Diversos autores como Kozma y Anderson (2002) señalan que hay grandes beneficios en los alumnos al usar este tipo de metodología. Permite tener control sobre la tarea que están haciendo y también fomenta la metacognición, puesto que deben analizar sus conocimientos y reflexionar. Por otro lado, tiene beneficios sociales, ya que los alumnos deben comunicarse entre ellos, y también beneficios psicológicos ya que, los alumnos trabajan bajo la presión de alcanzar el objetivo final (citado en García, Basilotta y López, 2014, p.66). En el *Escape EDU* este tipo de metodología se puede trabajar junto con el trabajo cooperativo. Por ejemplo, cuando todos los grupos pequeños hayan terminado de alcanzar los objetivos, deberán unirse todos juntos y colaborar para alcanzar el objetivo final, a través del cual resuelven el *Escape EDU*.

El trabajo cooperativo y el colaborativo ayudan a la motivación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta motivación se ve reflejada en los logros y objetivos alcanzados. Es importante trabajar esto para la motivación del aprendizaje de un idioma. Los alumnos adquieren principalmente habilidades de compañerismo y el desarrollo de las cuatro destrezas: escribir, hablar, escuchar y leer.

Como se ha comentado a lo largo del marco teórico de este trabajo, la motivación de un niño es importante para aprender un idioma y la gamificación podría ser una posible solución. Por ello, en el siguiente apartado se va a desarrollar una propuesta educativa, la cual se basa principalmente en el uso de una herramienta gamificadora, el *Escape EDU*.

6. PROPUESTA EDUCATIVA. EXPEDITION TO THE ANTARCTICA: ANIMALS AND PEOPLE

En la siguiente propuesta, se plantearán una serie de sesiones basadas en la gamificación, teniendo como última sesión un *Escape EDU*. En el *Escape EDU*, los alumnos serán evaluados a partir de los contenidos y destrezas trabajados anteriormente. La propuesta constará de seis sesiones e irá enfocada al curso de 5º de Primaria (10-11 años).

6.1. Organización de las sesiones

Las sesiones previas al *Escape EDU* están basadas en un enfoque por tareas (*task-based learning*). Este enfoque consiste en un grupo de actividades donde el alumno utiliza el idioma (L2) con un propósito comunicativo (alcanzar un objetivo) para así lograr un resultado. El aprendizaje debe estar siempre contextualizado atendiendo a los intereses de los alumnos.

El uso del enfoque por tareas hace que se use la lengua extranjera de manera constante, lo que conlleva una mejora del idioma. Por otro lado, les motiva a usar el idioma, ya que las actividades propuestas están relacionadas con sus intereses y los alumnos participan de manera activa mediante el uso de la gamificación.

Willis (1994) explica que el enfoque por tareas se compone de tres fases: *Pre-task*⁸, *Task Cycle*⁹ y *Language Focus (Post-task)*¹⁰. En el *Pre-task*, el profesor introduce el tema y da a los alumnos instrucciones de lo que van a hacer en la tarea principal. Si es necesario, se pueden recordar aspectos del lenguaje relevantes para la tarea. Por ejemplo, una lluvia de ideas, hacer preguntas y guiarles en la estructura de la tarea, visualización de vídeos, etc. En el *Task Cycle*, los alumnos realizan la tarea de manera individual o grupal y el profesor les guía, les da *feedback*, etc. Al finalizar, los alumnos presentan de manera oral al resto de compañeros lo que han realizado, etc. Por último,

⁸ Pre-tarea (traducción propia).

⁹ Tarea (traducción propia).

¹⁰ Atención en el lenguaje- Post-tarea (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

en el *Language Focus*, se trabajan las estructuras gramaticales de la tarea principal, en las que los alumnos han tenido más dificultades (citado en Harmer, 2001, pp. 87-88).

6.2. Contextualización y temporalización

La propuesta que se plantea está dirigida a alumnos de 5º de Primaria. A partir de una indagación en la que se ha preguntado a profesores de primaria, se ha podido conocer las características propias de un centro educativo tipo Zaragoza, en la que la ratio media del mismo es de 23 alumnos por clase. Por ello, basando mi propuesta en estos datos obtenidos, esta se va a fijar para un aula tipo compuesta por un total de 22 alumnos.

Los alumnos están sentados en cinco mesas, de las cuales, tres de ellas tendrán cuatro alumnos en cada una y las dos restantes tendrán cinco alumnos. De esta manera se fomenta el trabajo cooperativo, que, como he mencionado en puntos anteriores, es un elemento importante para favorecer la motivación de los alumnos a la hora de aprender un idioma. Por otro lado, va a haber un hilo conductor (que es una característica del PBL¹¹ aunque esta no sea la metodología de la propuesta) a lo largo de las sesiones, que tendrá que ver con la narrativa del *Escape EDU*.

En cuanto a la temporalización de la propuesta, la duración total es de seis sesiones y, en la última de ellas, se realizará el *Escape EDU*. Cada sesión tendrá una duración de 50 minutos, excepto la del *Escape EDU*, que será de 60 minutos. Esto se debe a que el desarrollo del *Escape EDU* durará unos 40 minutos y los 20 minutos restantes se dedicarán a que cada grupo haga una evaluación y a comentar el desarrollo de la sesión.

Teniendo en cuenta los contenidos del Currículo Aragonés (RD 126/2014), las sesiones de la propuesta se llevarían a cabo en el primer trimestre del curso, puesto que se aprenden y usan contenidos básicos, como el presente simple, que se imparten al comienzo del curso.

¹¹ Project Based Learning (traducción propia).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

A continuación se presentan las seis sesiones en las que se detallarán los objetivos específicos, las competencias y los contenidos que se van a trabajar.

6.3. Sesiones

Los objetivos específicos que se han diseñado para las sesiones son los siguientes:

- Comprender palabras y oraciones en textos sencillos sobre animales.
- Activar los conocimientos previos acerca de los animales.
- Describir oralmente animales y personas mediante el presente simple y el uso de adjetivos.
- Identificar palabras y oraciones en un texto sobre animales para captar su sentido global.
- Expresar cuáles son sus animales favoritos y justificarlo (*I like... because...*).
- Expresar la opinión a favor o en contra de un tema mediante un debate.
- Interactuar de manera oral y escrita con los compañeros usando comparativos.
- Describir de manera escrita animales y personas usando los verbos *to be* y *to have* "*It/he/she has... /It/he/she is...*".
- Conocer vocabulario relacionado con la Antártida para la realización del *Escape EDU*.

6.3.1. Primera sesión

En el anexo 3, se encuentra una tabla con el resumen de la primera sesión. En ella se incluyen, los objetivos específicos, las competencias, la temporalización y por último el *teacher's talk* y *student's talk*.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Los contenidos extraídos del 5º curso de Educación Primaria del currículo aragonés en el Área de Lengua Extranjera son los siguientes:

- Bloque 1: Comprensión de Textos Orales.
 - Funciones comunicativas: Expresión de la capacidad (“It can...”, Can it...?”). Descripción de animales (present simple with they, p. ej: “they lay eggs”).
- Bloque 2: Producción de Textos Orales: Expresión e Interacción.
 - Estrategias de producción: Ejecución (apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos), lingüísticos (definir o parafrasear un término o expresión), paralingüísticos o paratextuales (realizar acciones que aclaran el significado).
 - Funciones comunicativas: Expresión de la capacidad (can/can’t/Can it...?). Descripción de animales (3ª + have got en presente).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: expresión del tiempo (presente simple).
- Bloque 3: Comprensión de Textos Escritos.
 - Funciones comunicativas: Descripción de animales (present simple with they, p.ej: “they lay eggs”). Expresión de la capacidad (“It can...”) el gusto (like, love), la preferencia (“My favourite...”; “I like this because it’s...” “I think it is...”).
- Bloque 4: Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.
 - Descripción de animales (present simple with they, p.ej: “they lay eggs”).
 - Expresión de la capacidad (“It can...”) el gusto (like, love), la preferencia (“My favourite...”; “I like this because it’s...” “I think it is...”).

Competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: los alumnos a lo largo de la sesión hacen uso del inglés, intercambian ideas e interactúan entre ellos y con el profesor.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Competencia aprender a aprender: al comienzo de la sesión tienen que recordar un vocabulario específico (los animales) el cual han visto en cursos anteriores y a partir de unas estructuras realizar la *task* principal iniciando de esta manera su aprendizaje con nuevos conceptos que luego persisten en la *post – task* y en el resto de sesiones.

- Competencia social y cívica: a lo largo de la sesión los alumnos tienen que estar activos y participar, además de interactuar entre ellos.

Destrezas lingüísticas que se trabajan: *listening, speaking, reading y writing.*

Materiales: audio inicial, rotuladores, tarjetas de animales, fichas “*My favourite animal*”.

Desarrollo de la sesión:

Pre-task: 15 minutos

En la primera sesión, para poner a los alumnos en contexto, se presentará el tema mediante un audio (anexo 4) para adentrar a los alumnos en la historia en la que tendrán que participar en el *Escape EDU*. En el audio, un amigo del científico Scott, llamado Shackleton, explica que hace muchos años fueron los dos a la Antártida y allí se encontraron con muchos animales. Después comenta que los alumnos se van a convertir en exploradores y van a tener que llevar a cabo diferentes actividades. Con este audio se pretende, aparte de ponerlos en contexto, que sepan que van a estar trabajando sobre el tema de los animales.

Tras escuchar el audio, la profesora preguntará: “*Who is Scott? What animals does he mention? He said you are going to be explorers or scientists?*” Los alumnos responderán de la siguiente manera: “*A friend of Shackleton; the blue whale and the yeti crab; explorers*”. A continuación, se realizará una actividad llamada “El folio giratorio” en la que se practicará la escritura de animales. Se jugará usando los grupos con los que están sentados. Cada grupo tendrá en su mesa un folio y cada equipo deberá de ir por cada una de las mesas escribiendo el mayor número de animales que sepan. Cada 40 segundos, cada equipo tendrá que cambiarse a la siguiente mesa. Los alumnos deben mirar los animales que ya han escrito anteriormente otros grupos para así no

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

repetirlos. Al finalizar la actividad, cada grupo podrá observar en el folio de sus mesas qué palabras ha escrito cada grupo, ya que cada uno usará un rotulador distinto. A la hora de escribir las palabras, lo podrán hacer como quieran. Una de las opciones es que en cada grupo haya uno que escriba y el resto le digan palabras, o por otro lado, que se vayan pasando el rotulador entre ellos para escribir cada uno los animales que se sepan.

Task: 25 minutos

En la actividad principal de esta sesión se jugará a un juego llamado *What's up?* (anexo 5). Cada alumno tendrá diez tarjetas con diferentes animales y por parejas uno de los compañeros deberá describir un animal y el otro adivinarlo y viceversa. Para ello, deberán usar las estructuras que se muestren en la pizarra digital (anexo 6). Las dos parejas que hayan adivinado más animales obtendrán 5 puntos en su perfil de *ClassDojo*.

A los 10 minutos se avisará lo siguiente: *“Now you have to find a new partner to continue the game, you have 30 seconds to change”*. En este caso, un miembro de la pareja, en vez de describir (como en la primera parte), deberá realizar una serie de preguntas para adivinar los animales que tiene el compañero. Antes de comenzar, la profesora, como ejemplo, les dirá que intenten adivinar un animal que tiene pensado y si tienen dudas de cómo formular las preguntas pueden apoyarse en las estructuras que se exponen en la pizarra (anexo 7). Siempre se tendrá que responder a las preguntas con: *“yes, it does/no, it doesn't; yes, it can/no, it can't o yes, it is/no, it isn't”* dependiendo de la pregunta que se les formule. Después de que hayan adivinado el animal de la profesora deberán hacerlo con sus parejas. Al finalizar la actividad, las dos parejas con más animales adivinados recibirán también 5 puntos en su perfil de *ClassDojo*.

A lo largo de esta actividad la profesora irá pasando por las mesas de clase observando cómo trabajan los alumnos. También adoptará el rol del guía, ya que si algún alumno tiene alguna duda o está atascado le ayudará. Por otro lado, si alguna pareja termina antes de que finalice la sesión (*fast-finishers*) podrán jugar al *“Brain Box Game”* de animales (anexo 8). Consiste en un juego rápido de memoria en el que cada tarjeta tiene una imagen e información escrita. Tendrán un minuto para observarla y

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

después tendrán que responder a una serie de preguntas relacionadas con la imagen, por ejemplo “*What does the monkey eat?*”

Post- task: 10 minutos

Se entregará a cada alumno una ficha: “*My favourite animal*” (anexo 9). De manera individual tendrán que describir el animal que más les gusta a partir de lo trabajado anteriormente, es decir, usando adjetivos y la estructura “*It has got.../It is...*”. Si acaban antes de tiempo se elegirá un alumno al azar mediante *ClassDojo* para que lea la suya, obteniendo así 3 puntos. Si algún alumno termina pronto podrá realizar un dibujo del animal mientras se espera al resto de compañeros. La ficha se entregará a la profesora para una evaluación posterior en la que se tendrá en cuenta, el uso correcto de las estructuras “*it has got..., it is..., it lives in..., etc*” y de errores gramaticales frecuentes. La manera en la que será evaluada se encuentra al final de la explicación de las sesiones.

6.3.2. Segunda sesión

Se adjunta en el anexo 10, una tabla con el resumen de la segunda sesión. En ella se incluyen, los objetivos específicos, las competencias, la temporalización y por último el *teacher’s talk* y *student’s talk*.

Los contenidos extraídos del 5º curso de Educación Primaria del currículo aragonés en el Área de Lengua Extranjera son los siguientes:

- Bloque 1: Comprensión de Textos Orales.
 - Funciones comunicativas: Descripción de animales (present simple with they, p.ej: “they lay eggs”). Exponer y expresar la opinión.

- Bloque 2: Producción de Textos Orales: Expresión e Interacción.
 - Estrategias de producción: planificación (Estructurar una presentación o una entrevista), ejecución (expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

de cada tipo de interacción oral, apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos), lingüísticos (modificar palabras de significado parecido).

- Funciones comunicativas: Expresión de la capacidad (can/can't), la opinión (I think it is...) y el acuerdo o desacuerdo (Of course!). Descripción de animales (3ª persona + have got).
- Estructuras sintáctico-discursivas: expresión del tiempo (presente simple).

• Bloque 3: Comprensión de Textos Escritos.

- Funciones comunicativas: Expresión de la capacidad (can/can't), la opinión (I think it is...) y el acuerdo o desacuerdo (Of course!). Descripción de animales (3ª persona + have got).

• Bloque 4: Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.

- Estrategias de producción: planificación (estructurar una presentación o una entrevista), ejecución (apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos).
- Funciones comunicativas: expresión de la capacidad ("It can..."). Descripción de animales (present simple with they, p.ej: "they lay eggs"). Expresión de la opinión.

Competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: se desarrolla la expresión oral mediante actividades comunicativas, concretamente a través de un debate.
- Competencia social y cívica: hay una participación activa por parte de todos los alumnos y además tienen que aprender a respetar opiniones, ideas y el turno de palabra.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: a partir de las ideas que tengan acerca de un tema tienen que crear un debate.
- Competencia aprender a aprender: aprenden a llevar a cabo un debate.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Destrezas lingüísticas que se trabajan: *listening, speaking, reading y writing.*

Materiales: audio inicial, fichas con expresiones para el debate, imágenes de animales para el debate y para la tarea final.

Desarrollo de la sesión:

Pre - task: 15 minutos

Los alumnos escucharán un nuevo audio del científico, Shackleton en el que mencionará que van a hacer un debate acerca de los animales que viven o no en la Antártida: *“Hello again! Did you know that in the Antarctica there are a lot of species of animals that you can only see there? Let’s play a game in which you will have to debate if the animal lives or not in the Antarctica”.*

Tras escuchar el audio se les preguntará qué se ha dicho para ir comentándolo por si alguien no se ha enterado bien *“So can you see in the Antarctica a lot of animals or not? He says you are going have a debate, what are you going to debate about?”* A continuación, como deberán realizar un debate sobre qué animales viven o no en la Antártida, se les entregará a cada uno una ficha (anexo 11) con frases para ayudarles. Se leerá la ficha entre todos y se comentará cada frase para que conozcan su significado. En este caso, si varios alumnos tienen dificultades con el significado se podrán traducir al castellano, ya que son estructuras que seguramente nunca han visto en inglés.

Task: 25 minutos

La tarea principal de esta sesión se centrará especialmente en aprender a dar opiniones y respetar el turno de palabra e ideas de otros compañeros en un debate. Esto les servirá de ayuda para el *Escape Room* ya que al tener diferentes pruebas deberán debatir y negociar cómo resolverlas e interactuar entre ellos.

Se dividirá a la clase en dos grupos iguales, y la profesora irá presentando imágenes de diversos animales de las tarjetas del juego *What’s up?* (anexo 5). Uno de los grupos estará a favor de que esos animales solo se encuentran en la Antártida y el otro grupo estará en contra.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Para poder prepararse ideas para cada animal, cuando la profesora presente la imagen tendrán 2 minutos para escribir en una hoja varias ideas del por qué ese animal solo se encuentra en la Antártida o por qué no se encuentra en la Antártida. Después de haber hecho çdos imágenes cambiarán el rol y los que antes estaban en contra ahora estarán a favor y viceversa. A lo largo del debate la profesora estará observando y guiándoles, además se recalcará que todos deben intervenir.

Post – task: 10 minutos

Para finalizar la sesión volverán a practicar el dar opiniones, pero en esta ocasión por parejas, para que así puedan practicarlo más en profundidad, ya que en el debate, al ser varios en cada grupo no intervienen tanto. Cada alumno tendrá varias tarjetas de animales (del juego *What's up?*) boca abajo y deberán sacar los dos a la vez una tarjeta boca arriba. Por turnos, uno de ellos deberá decir por qué le gusta o no ese animal dando diversas razones después el compañero tendrá que decir si está o no de acuerdo y por qué. Esto se explicará representándolo a la vez con un alumno de la clase.

6.3.3. Tercera sesión

En el anexo 12, se encuentra una tabla con el resumen de la tercera sesión. En ella se incluyen, los objetivos específicos, las competencias, la temporalización y por último el *teacher's talk* y *student's talk*.

Los contenidos extraídos del 5º curso de Educación Primaria del currículo aragonés en el Área de Lengua Extranjera son los siguientes:

- Bloque 1: Comprensión de Textos Orales.
 - Funciones comunicativas: descripción de personas y animales (2ª y 3ª persona + have got/ His hair... en presente). Dar instrucciones.
 - Estructuras sintáctico-discursivas: léxico oral de alta frecuencia (recepción) relativo a identificación personal (adjetivos; ropa y accesorios...).
- Bloque 2: Producción de Textos Orales: Expresión e Interacción.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Estrategias de producción: ejecución (expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de interacción oral y apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos.).
 - Funciones comunicativas: descripción de personas y animales (2^a y 3^a persona + have got/ His hair... en presente). Dar instrucciones.
 - Estructuras sintáctico-discursivas: expresión del aspecto físico (present tenses).
- Bloque 3: Comprensión de Textos Escritos.
 - Funciones comunicativas: descripción de personas (present simple).
 - Bloque 4: Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.
 - Funciones comunicativas: descripción de personas (present simple with “have got”).

Competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: hacen uso de la lengua inglesa, ya que tienen que describir una imagen a un compañero con los ojos vendados y describir a un compañero de la clase y que este se identifique.
- Competencia social y cívica: participan de manera activa en las actividades trabajando de manera cooperativa.

Destrezas lingüísticas que se trabajan: *listening, speaking, reading y writing.*

Materiales: imagen de una persona, carta del científico, dos imágenes para describir, dos pañuelos para taparse los ojos, ejemplo de descripción.

Desarrollo de la sesión:

Pre – task: 15 minutos

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Se mostrará una imagen de una persona en la pizarra digital (anexo 13). A partir de ahí se hará una lluvia de ideas en la pizarra de los adjetivos que describan a esa persona “*what adjectives describe this person? What can you see in the picture?*” Para ello, usarán las estructuras “*S/he has got...*” y “*S/he is...*”.

A continuación la profesora informará de que tiene una carta del científico que dice así: “*Hello explorers, I am Shackleton, how is everything? I suppose you have curiosity about how Scott looks like. Are you prepared?*” Después de leer la carta se preguntará si tienen alguna duda y se procederá a realizar la actividad.

Task: 25 minutos

Se dividirá la clase en dos grupos y cada grupo elegirá a un dibujante al que se le vendarán los ojos. La profesora entregará a cada grupo dos copias de una imagen en la que aparecerá un animal y una persona (anexo 14), y ellos deberán dictarle al dibujante lo que ven en la imagen. Se entregan dos copias para que entre todos puedan ver la imagen y describirla. Después de 5-10 minutos gana el equipo cuyo dibujo se parezca más al original. El equipo ganador tendrá una recompensa de 5 puntos en *ClassDojo*.

En la siguiente actividad, el profesor elige a un alumno, que elegirá a un compañero sin decir quién es. Después deberá describirlo (sin mirarlo para que no se sepa de quien habla) y el estudiante que está siendo descrito debe identificarse a sí mismo. Se irán anotando en la pizarra el número de pistas que ha necesitado cada estudiante elegido para adivinarse. Al final, el estudiante que haya necesitado menos pistas ganará 3 puntos en *ClassDojo*.

Post – task: 10 minutos

Para finalizar la sesión, se evaluará el *listening* mediante una actividad en la que la profesora leerá la descripción física de una persona (anexo 15). Se les dictará la descripción y los alumnos tendrán que dibujarla y colorear en su cuaderno para una posterior evaluación. Cada frase se repetirá dos veces para que lo puedan dibujar correctamente. A la hora de evaluarlo, se observará si la descripción se asemeja o no al dibujo.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

6.3.4. Cuarta sesión

En el anexo 16, se encuentra una tabla con el resumen de la tercera sesión. En ella se incluyen, los objetivos específicos, las competencias, la temporalización y por último el *teacher's talk* y *student's talk*.

Los contenidos extraídos del 5º curso de Educación Primaria del currículo aragonés en el Área de Lengua Extranjera son los siguientes:

- Bloques 1 y 3: Comprensión de Textos Orales y Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.
 - Funciones comunicativas: descripción de personas (present simple, p.ej: altura), comparativos, “bigger than...”.
 - Estructuras sintáctico-discursivas: p.ej.: “smaller than...”.
- Bloque 2: Producción de Textos Orales: Expresión e Interacción.
 - Estrategias de producción: ejecución (expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de interacción oral).
 - Funciones comunicativas: descripción de personas (1ª personas + have got en presente).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: comparativos (-er than).
- Bloque 4: Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.
 - Funciones comunicativas: comparativos, “bigger than...”.

Competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: tienen que comunicarse entre ellos de manera oral para llevar a cabo los diferentes juegos, en las que tendrán que expresar ideas, dar información, etc.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Competencia social y cívica: a lo largo de toda la sesión participan de manera activa mediante diferentes juegos aportando sus ideas y aportando información.
- Competencia aprender a aprender: los alumnos deben de realizar los diferentes juegos sin ninguna ayuda, desarrollando así su aprendizaje e implicándose en él. Por otro lado, trabajan de manera cooperativa e individual para alcanzar el objetivo de la sesión.
- Competencia digital: mediante el uso de una página web podrán realizar una serie de ejercicios.

Destrezas lingüísticas que se trabajan: *listening, speaking, reading y writing.*

Materiales: página web con ejercicios, dos tableros de mesa y dos juegos de cartas.

Desarrollo de la sesión:

Pre – task: 20 minutos

En esta sesión se van a trabajar los comparativos. Para ello se usará el siguiente enlace: <https://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=2065> en el que aparecen actividades de comparación de personas. En estas actividades tendrán que rellenar los huecos de las frases con el adjetivo que aparece entre paréntesis (anexo 17). Mediante esta actividad se pretende que recuerden los contenidos relacionados con los adjetivos comparativos que vieron el curso anterior. La profesora hará los primeros para que vean cómo se hacen y los siguientes los irán haciendo de manera grupal. Se recalcará que a todos los adjetivos se les añade la terminación –er excepto los que tienen más de 2 sílabas que se les pone *more* delante. Para ello se les pondrá un ejemplo (*more beautiful*). También hay otros aspectos como la “y” al final de un adjetivo que se convierte en “i” (*happy – happier*). Esto último se irá tratando a medida que vayan apareciendo ejemplos y se acabará consolidando en cursos posteriores.

Task: 30 minutos

Esta parte de la sesión va a ser una actividad por rincones, en la que van a haber varias actividades distribuidas por la clase. Se les dirá que en cada rincón hay una

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

actividad y que siempre tendrá que haber cuatro personas en cada uno, pero dependiendo de donde estén situados tendrán que trabajar por parejas o en grupo. Cuando la profesora diga “*It’s time to change!*” cada 8-10 minutos los alumnos tendrán que cambiarse al siguiente rincón que tengan a la derecha.

El primer rincón consiste en un juego de mesa (anexo 18) en el que por parejas practicarán las comparaciones mediante la realización de frases. En cada casilla hay dos palabras con las que tendrán que hacer una comparación (de animales, personas, objetos, etc.), algunas tienen un adjetivo entre paréntesis para ayudarles a hacer la frase. Después de decir la comparación tendrán que escribir las frases en su cuaderno (para una posterior evaluación). En el tablero del juego tienen escritas las instrucciones y ganará el que llegue a la meta o el que más lejos haya llegado cuando la profesora diga que hay que cambiar a otro juego, obteniendo 5 puntos en *ClassDojo*.

El segundo rincón será un juego con tarjetas (anexo 19) para practicar de manera oral los comparativos. Cada alumno tendrá una tarjeta en la que habrá escrita información como el nombre, la edad, la altura y el tamaño de zapatillas que tiene una persona. Comienza un jugador presentándose y dando uno de los datos, por ejemplo la altura. El resto de compañeros se presentarán y tendrán que decir su altura con respecto a la tarjeta que tienen. Luego cada uno tendrá que decir una frase comparando su altura con la de otro compañero, por ejemplo “*I am shorter than Peter*” o también “*I am taller than Austin*”. Irán haciendo lo mismo con cada uno de los datos que les aparezcan. Si acaban con las tarjetas y el tiempo aún no ha terminado entonces podrán coger otras cartas distintas y continuar con el juego. Para hacerlo más divertido, cada uno elegirá una máscara o accesorio para ponerse (anexo 20).

El tercer rincón consistirá en un juego de cartas llamado “*Top trumps animals*” (anexo 21) al que jugarán cuatro alumnos en grupo. Para empezar el juego, se reparten todas las cartas y cada jugador las sujetará de manera que solo puedan ver la primera carta del montón. Cada tarjeta describe un animal a partir de una serie de categorías como la altura, la velocidad, la cantidad de comida que comen al día, etc. El jugador que ha repartido lee una de sus categorías, como por ejemplo la altura, y el resto de jugadores tendrán que leer esa misma categoría de sus cartas. El que tenga el valor más alto en esa categoría tendrá que decir “*the giraffe is higher than the lion, the turtle and*

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

the elephant” y además gana las cartas de sus compañeros dejándolas en un montón aparte. Después continúan con la siguiente carta y así sucesivamente. Ganará el jugador que haya conseguido más cartas y obtendrá 5 puntos en *ClassDojo*.

En esta sesión no hay una *post – task*, ya que gran parte de la sesión se centra en la tarea principal en la que se trabajan actividades en las que se hace uso de los adjetivos comparativos.

6.3.5. Quinta sesión

En el anexo 22, se encuentra una tabla con el resumen de la tercera sesión. En ella se incluyen, los objetivos específicos, las competencias, la temporalización y por último el *teacher’s talk* y *student’s talk*.

Los contenidos extraídos del 5º curso de Educación Primaria del currículo aragonés en el Área de Lengua Extranjera son los siguientes:

- Bloque 1: Comprensión de Textos Orales.
 - Funciones comunicativas: descripción de lugares (comparativos, “bigger than...”).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: p.ej.: “smaller than...”.
 - Léxico oral: medio ambiente y entorno natural.

- Bloque 2: Producción de Textos Orales: Expresión e Interacción.
 - Estrategias de producción: ejecución (expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de interacción oral y apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos).
 - Funciones comunicativas: descripción de lugares (comparativos).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: expresión del aspecto (present tenses).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

- Léxico oral: medio ambiente y entorno natural (environment, pollution, contamination).
- Negociar y dar soluciones sobre cómo hacer frente al cambio climático.
- Bloque 3: Comprensión de Textos Escritos.
 - Aspectos socioculturales y sociolingüísticos: condiciones de vida (entorno).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: p.ej.: “bigger than, smaller than...”.
 - Léxico oral: medio ambiente y entorno natural.
- Bloque 4: Producción de Textos Escritos: Expresión e Interacción.
 - Estrategias de producción: ejecución (apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos).
 - Descripción de lugares (comparativos, “bigger than...”).
 - Estructuras sintáctico-discursivas: p.ej. “smaller than...”.
 - Léxico escrito: medio ambiente y entorno natural.
 - Negociar y dar soluciones sobre cómo hacer frente al cambio climático.

Competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: desarrollan la expresión oral mediante la descripción de imágenes relacionadas con el medio ambiente y dando razones de cómo solucionar el problema.
- Competencia aprender a aprender: se concientia a los alumnos de las consecuencias del cambio climático y deben debatir sobre cómo se podría solucionar.
- Competencia social y cívica: participan de manera activa y democrática y se relacionan entre ellos para llevar a cabo las actividades. Tienen que dar su opinión y negociar.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Destrezas lingüísticas que se trabajan: *listening, speaking, reading y writing.*

Materiales: audio del científico, ficha con vocabulario, plantilla de bingo e imágenes para hacer las comparaciones.

Desarrollo de la sesión:

Pre – task: 15 minutos

En la última sesión previa al *Escape Room* se trabajará vocabulario relacionado con la Antártida. En primer lugar, se escuchará otro audio del científico (anexo 23). En él hablará de que el calentamiento global está afectando a la Antártida y, por ello a los animales que viven allí. Este audio está relacionado con lo que se va a trabajar a lo largo de la sesión, ya que se verán conceptos relacionados con la Antártida y el calentamiento global.

Tras ver y escuchar el vídeo se entregará a cada alumno dos fichas (anexo 24). En una de ellas aparecerán varias imágenes con su respectiva palabra en inglés y otras palabras de sesiones anteriores como animales y adjetivos, y la otra ficha es una plantilla de Bingo. Primero se leerán entre todos las palabras para conocer su pronunciación y a continuación se jugará una partida de Bingo. De manera individual tendrán que escribir las palabras que quieran de la hoja (entregada previamente) en los recuadros y la profesora irá diciendo palabras en voz alta. Mediante este juego los alumnos practicarán la pronunciación del vocabulario. Ganará el primero que haga línea y obtendrá 6 puntos en *ClassDojo*.

Task: 25 minutos

Se dividirá a la clase en grupos de 4-5 alumnos cada uno. A cada grupo se le entregarán dos imágenes, por ejemplo una playa limpia y una llena de basura (anexo 25) y en una hoja aparte tendrán que decir las diferencias que observan usando comparativos y, al menos, dos aspectos sobre cómo lo solucionarían. Después se intercambiarán las imágenes con otro grupo y harán lo mismo. Al finalizar, cada grupo expondrá al resto de compañeros las diferencias que han observado y cómo lo solucionarían.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

A lo largo de esta actividad la profesora irá por los grupos observando si tienen alguna duda y guiarles en lo que necesiten.

Post - task: 10 minutos

Para finalizar, realizarán un juego en el que se dividirá a la clase en dos equipos. Cada equipo formará una fila recta a unos cinco pasos de la pizarra. La profesora se colocará al final de las dos filas y enseñará una imagen (de las que se han trabajado al comienzo de la sesión) al alumno que se encuentra al final de cada fila. Después cada alumno tendrá que decir (en el oído) a quien tenga delante, la palabra que corresponde a la imagen que han visto y así sucesivamente. Por último, cuando se le haya dicho la palabra al primero de la fila, este deberá ir corriendo a la pizarra y escribirla. Se hará una prueba para comprobar que todos han entendido como funciona. El equipo que consiga escribir antes la palabra y sin tener faltas ortográficas recibirá un punto. De esta manera se trabajará el *accuracy*. Los puntos que se hayan acumulado a lo largo del juego serán los que obtendrán en *ClassDojo*.

A lo largo de las sesiones se va a realizar una evaluación continuada en la que se tendrán en cuenta diferentes aspectos. Algunas actividades se evaluarán mediante una rúbrica o a partir de una tabla de observación. En el anexo 26 se incluyen las tablas (por bloques) de los criterios de evaluación y de los indicadores de logro de cada criterio. Por otro lado, en el anexo 27 se incluye una rúbrica de evaluación en la que se relacionan cada uno de los indicadores de logro con los procedimientos de evaluación, las herramientas usadas y además se especifica la tarea. En el anexo 28 se incluye una tabla de observación en la que se tienen en cuenta todas las *skills*. Cada una de ellas evaluará una serie de aspectos que se irán observando a lo largo de las sesiones. Por último, en el anexo 29 se incluyen dos rúbricas de evaluación. En primer lugar, una rúbrica de expresión escrita, la cual evaluará individualmente el *writing* de la primera sesión en la *post-task* a partir de unos criterios. En segundo lugar, se encuentra la rúbrica de expresión oral, en la que se evalúa de manera individual el debate realizado en la segunda sesión.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

6.3.6. *Escape EDU*

En el *Escape EDU* se pretende que los alumnos interactúen entre ellos intercambiando información para poder llevar a cabo las *tasks* que se les piden. Por otro lado, tendrán que participar activamente a lo largo de toda la sesión y de manera conjunta con su equipo. Se desarrollará el pensamiento crítico ya que en varias ocasiones las tareas no serán sencillas y deberán reflexionar para así alcanzar el objetivo final. También se desarrollarán las cuatro *skills* aunque la que tendrá mayor peso será el *speaking*.

En el *Escape EDU* habrá cinco grupos repartidos por la clase y en cada uno de ellos 4-5 alumnos. Cada grupo tendrá sus propias cajas y materiales con contenidos parecidos, para que así cuando estén realizando las *tasks* no puedan escucharse entre ellos y copiarse.

La sesión comenzará con un vídeo introductorio con subtítulos para que lo lean a la vez que lo escuchan. El vídeo se creará primero con la aplicación *Chatter Pix* (anexo 30) en la que a partir de una fotografía del científico Shackleton, se podrá introducir una pequeña apertura para simular que está hablando. Con la misma aplicación se grabará el mensaje de audio. Después con un editor de vídeo (*Kizoa*) se cambiará el tono de voz a la de un hombre y se introducirá el texto (anexo 31). En este vídeo, un explorador de la Antártida llamado Shackleton, les informa de lo que ha sucedido con Scott y cuál es el objetivo que tienen que alcanzar los alumnos: *“Hello explorers, as you know Scott was a scientific of the Antarctica. He disappeared when he was going to the core of the South Pole exploring for evidences of the climate change. He had some papers that had the clues to save the planet if there was a climate change. But these papers are in a basement that no one knows where it is. I need you to find these papers to know how to save the planet! Let’s go, you have 40 minutes!* (traducción en anexo 32).

Tras visualizar el vídeo la profesora dará a cada grupo un sobre y deberán ir al rincón que les corresponda. Cada grupo tendrá en su rincón cuatro cajas con diferentes candados y el sobre inicial que les ha entregado la profesora. A continuación, se pondrá el temporizador de 40 minutos en la pizarra digital para que puedan ir viendo el tiempo que les queda en todo momento (anexo 33).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

El sobre inicial contiene tres objetos, una pieza de puzle (que tendrán que usar más adelante), una pista: *“If you find a strip of paper use it with the toilet roll”*. De esta manera cuando encuentren una tira de papel sabrán que la tienen que usar con un rollo de papel, para así descifrar el mensaje que contiene. El tercero es una actividad (anexo 34) en la que habrá cuatro animales y deberán escribir las acciones que realizan estos coincidiendo con el número de letras que se les pide. Después se les da una pista en la que cada letra corresponde a un número, por ejemplo en la palabra *“Rabbit”* la *“R”* corresponde al número 18. A partir de esta pista, tienen que reflexionar cooperativamente y saber que, para abrir la caja número 1, tienen que coger la primera letra de cada acción y ver qué número ocupa en el abecedario.

Tras abrir la primera caja se encontrarán con una nota: *“Well done! You have opened the first box. Now you have to get to the Antarctica to get the papers. Let the exploration continue...”*. Se encontrarán también otra pieza de puzle, la tira de papel que tendrán que usar más adelante cuando encuentren el rollo de papel y finalmente, una hoja con un texto en el que tendrán que encontrar todos los adjetivos comparativos y animales que aparezcan (anexo 35). Con los números que obtengan tendrán que realizar una suma con la que obtendrán un número de dos dígitos. Para abrir la segunda caja (candado de cuatro dígitos), tendrán que deducir que tienen que poner el número obtenido dos veces para poder abrirla. A la hora de realizar la suma se fomenta la competencia matemática.

En la segunda caja, obtendrán una pieza de puzle y un rollo de papel, al que tendrán que enrollar la cinta obtenida anteriormente (anexo 36). El mensaje que se mostrará será el siguiente: *“Each member of the group has to write down one animal and two reasons why they like it, then show it to the teacher to continue”*. Con esto se pretende que trabajen las descripciones usando su opinión. Después de haber escrito las razones por las que les gusta el animal elegido y que la profesora les haya dado el visto bueno, se les proporcionará la siguiente pista, que consiste en un acertijo en el que trabajarán las comparaciones (anexo 37). Tras haber resuelto el nombre de cada personaje del acertijo, tendrán que deducir que la inicial de cada uno de los nombres les sirve para abrir el candado de la tercera caja (candado de cuatro letras).

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

La tercera caja contendrá un disco cifrado de César junto con un mensaje cifrado (anexo 38), que deberán descifrar con la ayuda del disco. Además tendrán un mensaje en inglés el cual entenderán cuando hayan descifrado el mensaje anterior. El mensaje cifrado es el siguiente: *“What’s up? Game: Victor and Laura go to the rubbish bin”*. Cada grupo tendrá un mensaje distinto, por lo que no tendrán que dirigirse al mismo lugar de la clase, de esta manera no se podrán copiar. Para saber usar el disco se les dará una pista en la que les dice que deben unir la letra W con la p para así descifrar el mensaje (la pista se incluye en el anexo 38 con el mensaje cifrado). Tras descifrar el mensaje, los dos alumnos mencionados irán a la papelera de la clase y allí encontrarán dos tarjetas con un animal (anexo 39) y un mapamundi con coordenadas (anexo 40). Primero deberán hacer lo que se les ha pedido en el mensaje, es decir, el resto del grupo debe adivinar los dos animales que aparecen en las tarjetas realizando preguntas con las estructuras: *“does it have.../does it live..., etc”*. Tras adivinarlos, deberán ir a la profesora y pedir una pista nueva *“what is the new clue?”* y se les dirá: *“letter and year of this class”*. A partir de esta pista deberán reflexionar, ya que en el mapamundi habrá coordenadas con números y letras y, si el curso en el que están actualmente es 5ºB, el punto donde se encuentren el 5 y la B tendrá una llave escondida por detrás, con la que podrán abrir la última caja.

Al abrir la última caja se encontrarán con un mensaje que dice lo siguiente: *“Congratulations you are now in the Antarctica, now you have to go to the abandoned basement”*. También se encontrarán con una hoja que contendrá acertijos relacionados con los animales, en los que trabajarán las descripciones y las comparaciones, y también varias imágenes relacionadas con la Antártida (iglú, contaminación, etc.) en las que tendrán que poner el nombre que corresponda a cada imagen (anexo 41). Tras completar la ficha deberán enseñársela a la profesora. Si tienen algo mal se les dirá: *“you have something wrong, try again”* y si lo tienen bien: *“well done this is your new clue”*. La pista nueva es una pieza de puzle y una nota nueva en la que pondrá: *“Explorers you have finally found the basement!! Now you have to find the papers with all the class”*. En este caso deberán trabajar de manera colaborativa todos los grupos juntos. Si algún grupo aún no ha terminado con sus cajas, el resto deberán esperar y si se cree conveniente les podrán ayudar *“you can help the rest of the groups”*. Entre todos deberán poner en común el único elemento que no han usado, las piezas de puzle. Al

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

formar el puzle por un lado habrá una coordenada (E7) y por el otro un mapa de la clase con coordenadas (anexo 42). La coordenada representa la mesa de la profesora, a la que tendrán que acudir y buscar el pergamino en el que están escritas las soluciones a un posible cambio climático (anexo 43). Una vez encontrado, se podrá detener el temporizador y finalmente, un voluntario los leerá en alto.

Al finalizar el *Escape EDU*, en el tiempo restante cada grupo realizará una evaluación grupal sobre esta última sesión. Esto se hará mediante una rúbrica (anexo 44) en la que se valorarán aspectos comunicativos, la participación, la responsabilidad y la actitud y trabajo que han tenido a lo largo del *Escape EDU*. Cada equipo tendrá que valorar cómo ha trabajado, es decir, si alguno no ha participado casi en la sesión o si ha hecho uso del castellano en varias ocasiones. Para ello, tendrán que debatir entre ellos y valorar qué aspectos de la rúbrica han cumplido y cuáles no. De esta manera, pueden ver cómo han trabajado y luego la profesora podrá observar si han sido honestos o no, dependiendo de lo que hayan puesto en su rúbrica. La rúbrica se leerá entre todos por si tienen alguna duda sobre el significado de alguna palabra. La profesora también evaluará el trabajo de cada alumno mediante una tabla de observación en la que se evaluarán aspectos, como la interacción, el uso del idioma, cómo se han relacionado entre ellos, etc. (anexo 45).

7. CONCLUSIONES

En el sistema español, hay una gran cantidad de alumnos que fracasan a la hora de aprender la lengua inglesa. A partir de mi experiencia y de la búsqueda de artículos que lo confirmen, uno de los elementos principales que interviene en este fracaso es la motivación. Se observa una falta de motivación por parte de los alumnos hacia la lengua que aprenden, haciendo que adopten una actitud pasiva. Por ello, he optado por ofrecer una alternativa innovadora y dinámica mediante un recurso gamificador, en este caso el *Escape EDU*.

Hoy en día se está empezando a integrar más la gamificación en las aulas de inglés, lo que lleva a adoptar un cambio en la metodología. Hay que tener claro que no todos los juegos son apropiados y que es el docente el que, desde el punto de vista de la

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

didáctica, debe saber cuáles son adecuados. A lo largo del trabajo he podido mostrar aspectos por los que la gamificación se puede considerar como una herramienta que ayuda a la motivación de los alumnos, haciendo que estos participen de manera activa y sean protagonistas de su propio aprendizaje. La utilización de la gamificación en el aula de inglés no significa que sea la solución al problema de la motivación de los alumnos. Es importante tener en cuenta el papel del profesor, el cual debe potenciar la motivación mediante actividades innovadoras, además de crear un ambiente agradable. Es importante mencionar que el enfoque comunicativo tiene un papel esencial en la propuesta, haciendo que las cuatro destrezas se trabajen de manera integrada desde el inicio.

Por otro lado, cabe mencionar que los *Escape EDU* cada vez se están integrando más en el mundo educativo, no solo en el área de inglés sino también en otras asignaturas. Se ha podido observar que su uso tiene numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como por ejemplo el desarrollo de habilidades de comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y principalmente, la potenciación de la autoestima.

Por último, considero que haber tenido experiencias previas con los *Escape Rooms* ha facilitado la realización de la propuesta. En un futuro me gustaría tener la posibilidad de poder ponerla en práctica, y así verificar su efectividad y respaldar lo mencionado a lo largo del trabajo. También es importante conocer las opiniones de los alumnos para así mejorar los aspectos que sean necesarios y ayudarles a aprender de una manera más innovadora, sencilla y motivadora.

8. BIBLIOGRAFÍA

Abrahams, M. (2004). Autoestima y su relación con el aprendizaje del inglés. *XIV Encuentro Nacional de Profesores de Lenguas Extranjeras en la Enseñanza Superior*. Celebrado en Osorno (Chile), 5-8 de abril de 2004.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Alejaldre, L., y García, M. A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en enseñanza de español. *L Congreso La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. Celebrado en Burgos en 2015.

Ballesteros, L. (2012). La importancia de la lectura en el aprendizaje de lenguas extranjeras en la ESO. *Revista Digital Sociedad de la Información*, 34, 1-9.

Barrios, M. E. (1997). Motivación en el aula de lengua extranjera. *Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 9, 17-30.

Bautista, L. (16 de mayo de 2019). La importancia de dominar varias lenguas. *Canarias 7*. Recuperado de <https://www.canarias7.es/sociedad/educacion/la-importancia-de-dominar-varias-lenguas-EN7249666>

Bergfelt, A. (2008). *Las actitudes en el aprendizaje de una segunda lengua Una comparación entre las actitudes de estudiantes españoles hacia el inglés y estudiantes suecos hacia el español*. (Tesis). Universidad de Karsltad (Suecia). Recuperado de <http://kau.diva-portal.org/smash/get/diva2:24525/FULLTEXT01>

Carrió, M. L., y Seiz, R. (1999). La expresión escrita en inglés técnico. Sus errores. *III Congreso Internacional sobre Lenguas para Finalidades Específicas*. Celebrado en Barcelona, 1999.

Castro, F. (2015). Motivación y esfuerzo en la adquisición de lenguas extranjeras. *XXV Congreso Internacional ASELE*. Celebrado en Getafe, 2014.

Cordero, C. (7 de marzo de 2018). Escape Room Educativo [Entrada en blog]. *Agora Abierta*. Recuperado de <https://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>

Cordero, D., Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28, 269-291.

Cortijo, C. (2014). *El Storytelling como recurso didáctico en el aula de inglés*. (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid, Valladolid.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Diago, P., y Ventura, N. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de Matemáticas*, 85, 33-40.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*, 21, 231-246.

Espí, M. J., y Azurmendi, M. J. (1996). Motivación, actitudes y aprendizaje del español como lengua extranjera. *Revista española de lingüística aplicada*, 11, 63-76.

Fernández, J. (S.f). Qué es un escape room y cómo integrarlo en el aula. *Escuela de Experiencias*. Consultado el 26 de junio de 2019. Recuperado de <https://escueladeexperiencias.com/escape-room-integrarlo-aula/>

Gamification. (2019). En el Diccionario de Cambridge (4ª ed). Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/gamification>

García, A., Basilotta, V., y López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Revista Científica de Educomunicación*, 42, 65-74.

Gordillo, L. (2011). La necesidad de una clase de inglés motivadora. *Innovación y experiencias educativas*, 38, 1-9.

Guayara, G. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales*. (Tesis de Maestría). Universidad de Los Andes (Colombia). Recuperado de <https://www.grin.com/document/438899>

Guevara, S. (2015). Linguistic processes and factors that influence in the English language acquisition. *Ecos de la Academia*, 2, 99-113.

Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Londres: Longman.

Horche, R., y Marco, M. (2008). El concepto de fluidez en la expresión oral. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Jaramillo, L. (2007). *Planta física a nivel interno y externo. Disposición del ambiente en el aula*. Universidad del Norte. Instituto de Estudios Superiores en Educación. Recuperado de <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>

Jiménez, E., y O'Shanahan, I. (2010). Aprender a leer y escribir en inglés como segunda lengua: un estudio de revisión en Canadá y EE.UU. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52, 179-202.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons Inc.

Larsen, D., y Anderson, M. (2011). *Techniques & Principles in Language Teaching, Third Edition*. España: Oxford University Press.

Lee, J., y Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2), 146-151.

López, M. (2009). Pautas prácticas para llevar adelante con éxito una clase de inglés. *Innovación y experiencias educativas*, 19, 1-12.

Macías, A., Prado, M., y Sánchez, M. A. (2017). Gamificación en el aula, una experiencia para la implementación de la estrategia de empresa. *XXXI AEDEM Annual Meeting*. Celebrado en Madrid, 7-9 de junio de 2017.

Manga, A. (2008). Lengua Segunda (L2) Lengua Extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Tonos Digital: Revista de estudios Filológicos*, 16.

Martínez Iglesias, M.I. (2009). *Estrategia didáctica para desarrollar la competencia sociolingüística en los alumnos de los cursos preparatorios de español como lengua extranjera*. (Tesis doctoral). Recuperado de <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2009/mimi/enfoque%20comunicativo%20y%20la%20enseñanza%20de%20lenguas%20extranjer.htm>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Martínez, M. (2009). *Estrategia didáctica para desarrollar la competencia sociolingüística en los alumnos de los cursos preparatorios de español como lengua extranjera*. (Tesis doctoral). Recuperado de www.eumed.net/tesis/2009/mimi/

Mercadal, R. (2018). Escape Room y Breakout. *Centro de Comunicación y Pedagogía*. Consultado el 15 de junio de 2019. Recuperado de <http://www.centrocp.com/enigma-motivacion-y-aprendizaje-escape-rooms-y-breakouts-educativos/poyatos06/>

Moreno, E. (2019). El “BreakOut EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 66-79.

Mosquera, I. (11 de abril de 2017). *La expresión oral en el aula de Primaria*. Unir Revista. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/la-expresion-oral-en-el-aula-de-ingles-de-primaria/549201736459/>

Naranjo, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33 (2), 153-170.

Nicholson, S. (2016). Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design. *Conferencia Meaningful Play*. Celebrada en Lansing, Michigan, 20-22 de octubre de 2016.

Orden del 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria. Boletín Oficial de Aragón (2014).

Orejudo, J. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 36 (18), 95-103.

Ortega, J., y Madrid, D. (2009). ¿Qué técnicas de comunicación oral valoran más los profesores y alumnos en la clase de inglés? *Revista Internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, 12, 183-204.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Ortiz-Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación Pesquisa*, 44, 1-17.

Plaza, E. (1 de febrero de 2019). “Es muy sencillo desarrollar un Programa Bilingüe, pero es muy complicado hacerlo bien”. *El Salto Diario*. Recuperado de <https://www.elsaltodiario.com/asturias/bilinguismo-dificil-implantacion-sistema-educativo>

Richards, J.C., y Rodgers, T. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching: A description and analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rodríguez, J. (2019). Guía Escape Room. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1i2zEOVPmHWIFo6VzJ32R5O-ZgvIbeG9F/view>

Sánchez, A. (1982). La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. *Revista de Bachillerato*, 23, 91-94.

Sánchez, I., y Casal, S. (2016). El desarrollo de la autonomía mediante las técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula de L2. *Revista Internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, 25, 179-190.

Sánchez, M. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Didáctica de la Lengua y Literatura*, 5, 54-79.

Shpakovskaya, V. (2017). How to teach good listening skills. *The world of languages: perspective and perspectives. Part 5*, 66-70.

Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona: UOC.

Turrión, P., y Ovejero, A. (2013). ¿Es eficaz el aprendizaje cooperativo para la mejora del rendimiento académico en la enseñanza del inglés? Estudio experimental en alumnos de primaria. *Revista pedagógica*, 26, 249-266.

Verdú, M., y Coyle, Y. (2002). *La enseñanza de inglés en el aula de primaria: propuesta para el diseño de unidades didácticas*. Murcia: Editum.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

Wiemker, M., Elumir, E., y Clare, A. (2016). Escape Room Games “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? Recuperado de <http://www.teamworkandteampay.com/resources/resource-escaperooms.pdf>

Yataco, M. (2013). Lengua - Lengua Franca – Dialectos - Plurilingüismo. Una perspectiva sociolingüística. Recuperado de [https://www.academia.edu/5242826/Lengua - Lengua Franca Dialectos - Pluriling%C3%BCismo. Una perspectiva socioling%C3%BC%C3%ADstica Mirya m Yataco 2013](https://www.academia.edu/5242826/Lengua_-_Lengua_Franca_Dialectos_-_Pluriling%C3%BCismo._Una_perspectiva_socioling%C3%BC%C3%ADstica_Mirya_m_Yataco_2013)

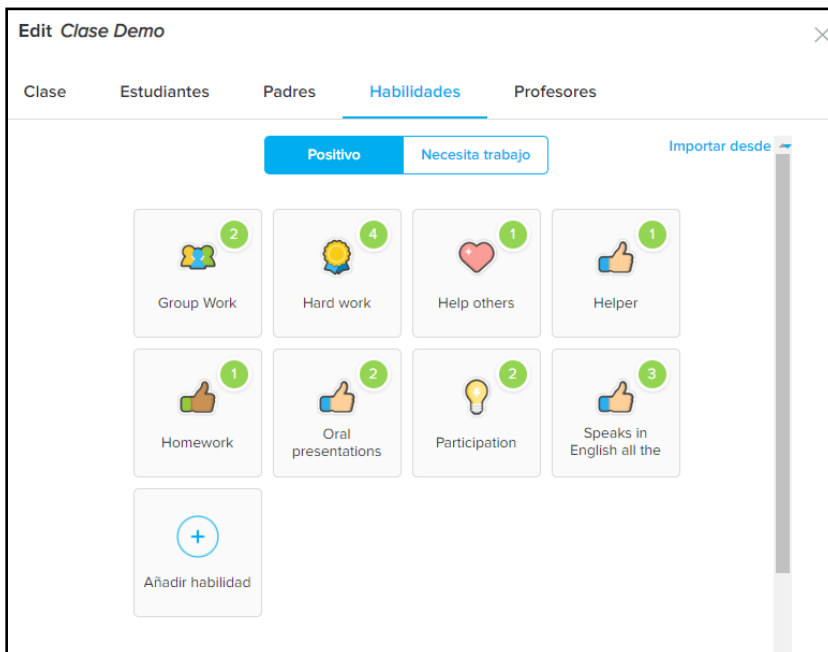
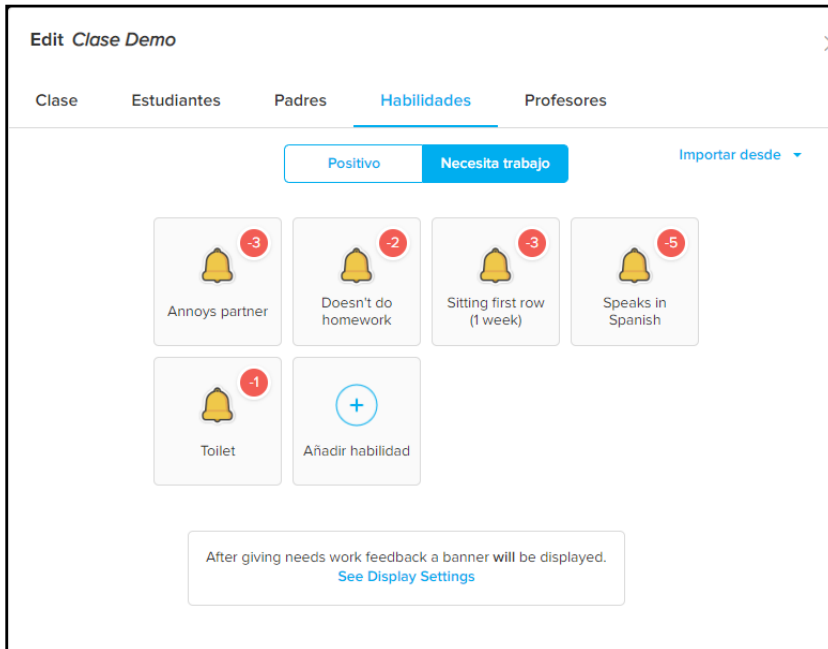
Zenotz, V. (2012). Motivación en el aprendizaje de lenguas: estado de la cuestión. *Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua*, 12, 75-81.

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

9. ANEXOS

ANEXO 1: organización de las puntuaciones en la plataforma de *ClassDojo*.



Fuente: imágenes de la web de *Class Dojo*

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 2: creación de actividades en *ClassDojo*.



Fuente: imágenes de la web de Class Dojo

ANEXO 3: Tabla resumen primera sesión

SESIÓN 1		
Resumen	<p><i>Pre-task (listening, writing speaking, reading):</i> El folio giratorio (15 minutos).</p> <p><i>Task (listening, speaking):</i> <i>What's up Game</i> (25 minutos).</p> <p><i>Post-task (writing, speaking):</i> <i>My favourite animal</i> (10 minutos).</p>	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Activar los conocimientos previos acerca de los animales y adjetivos. - Describir oralmente animales mediante el presente simple. - Describir de manera escrita animales usando “<i>It has got.../It is... </i>”. - Expresar cuáles son sus animales favoritos y justificarlo (<i>I like... because...</i>). 	
Competencias	CCL, CAA, CSC	
	<i>Teacher's Talk</i>	<i>Students' Talk</i>
PRE-TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Who is Scott?</i> - <i>What animals does he mention?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>A friend of Shackleton.</i> - <i>The blue whale and the</i>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>He said you are going to be explorers or scientists?</i> - <i>Now you are going to play a game called "Round table".</i> - <i>Each group choose a marker but you can't repeat colours.</i> - <i>Now I am going to leave a piece of a paper on each group. You will have to go from one table to another and write with your team as many animals as you know. You will have 40 seconds for each paper and the most important thing you can repeat an animal. For example, if it says "elephant" you can't write elephant again. Any questions?</i> - <i>Change to the next table.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>yeti crab.</i> - <i>Explorers.</i> - <i>Yellow</i> - <i>Blue</i> - <i>Purple</i> - <i>Red</i> - <i>Names of animals.</i>
<p>TASK</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>You are going to play a game called What's up? Each of you will have 10 flashcards with different animals and in pairs one of you is going to describe one animal and the partner is going to try and guess it.</i> - <i>These structures from the whiteboard can help you. The two pairs that have guessed more animals will obtain 5 points in ClassDojo!</i> - <i>Now you have to find a new partner to continue the game and you have 30 seconds to change.</i> - <i>Now you are going to play in a different way. Your partner is going to ask the questions to guess the animal that the</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>It has four legs and a long tail, etc.</i> - <i>It lives in a farm, etc.</i> - <i>It can run, etc.</i> - <i>Does it have four legs?</i> - <i>Does it live at home?</i> - <i>Can it fly?</i> - <i>Is it big?</i> - <i>Yes, it does/ No, it doesn't.</i> - <i>Yes, it can/ No, it can't</i> - <i>Yes, it is/ No, it isn't.</i> - <i>What does the monkey eat?</i>

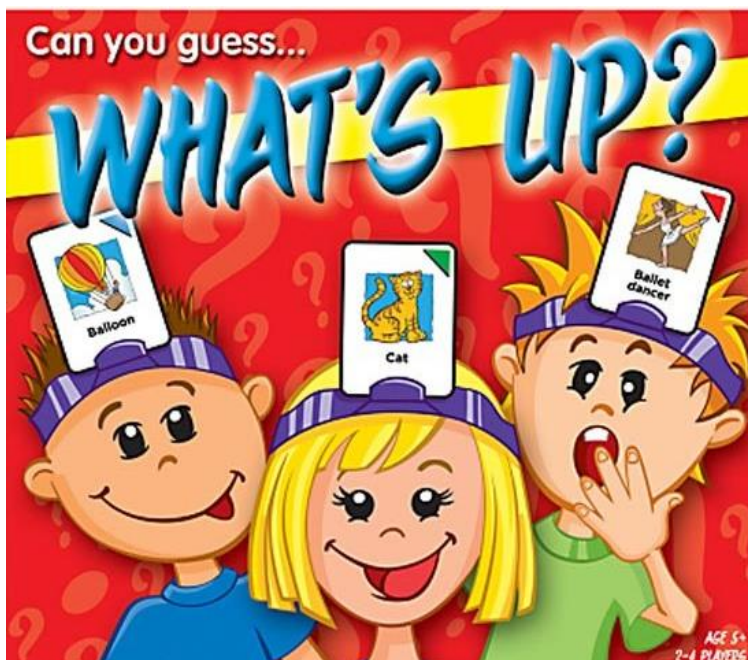
Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	<i>other one has. To help you, you can use these structures from the whiteboard.</i>	
<i>POST-TASK</i>	<i>- Individually you are going to write about your favourite animal. You are going to describe it using adjectives, it has got.../It is...</i>	<i>- My favourite animal is... because... - It has got... - It is...</i>

ANEXO 4: audio inicial de la primera sesión

Hello students my name is Ernest Shackleton. Many many years ago I went with a scientific called Scott to the Antarctica for an expedition. There we saw a lot of animals. Some of them were very big like the blue whale and others were small like the yeti crab. Today, you are going to become explorers of the Antarctica and you will have to do different tasks.

ANEXO 5: *What's up? Game* (Sesión 1, task)



Fuente: imagen de licencia libre de Internet

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 6: estructuras de la primera sesión.

<i>It has....</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>three legs</i> <i>two ears</i> <i>a tail</i> <i>horns</i> <i>etc.</i></div>	<i>It can...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>jump</i> <i>swim</i> <i>run</i> <i>crawl</i> <i>etc.</i></div>
<i>It lives...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>in the sea</i> <i>in the forest</i> <i>at home</i> <i>on the African savannah</i> <i>etc.</i></div>	<i>It is...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>Size: Small, big</i> <i>Colour: White, grey, black</i> <i>Etc.</i></div>

Fuente: creación propia

ANEXO 7: estructuras de la primera sesión.

<i>Does it have...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>four legs?</i> <i>a long neck?</i> <i>a tail</i> <i>etc.</i></div>	<i>Does it live...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>in the sea?</i> <i>in the forest?</i> <i>at home?</i> <i>on the African savannah?</i></div>
<i>Can it...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>jump?</i> <i>swim?</i> <i>run?</i> <i>crawl?</i> <i>Etc.</i></div>	<i>Is it...</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><i>Size: Small, big?</i> <i>Colour: White, grey, black?</i></div>

Fuente: creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 8: *Brain Box Game* de animales.



Fuente: Imagen de licencia libre de Internet

ANEXO 9: ficha “*My favourite animal*” (post-task).

Name: _____

MY FAVOURITE ANIMAL

Fuente: creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 10: tabla resumen segunda sesión.

SESIÓN 2		
Resumen	<p><i>Pre-task (listening, reading):</i> análisis expresiones de un debate (15 minutos).</p> <p><i>Task (listening, speaking, writing):</i> Debate grupal (25 minutos).</p> <p><i>Post-task (listening, speaking):</i> Debate por parejas (10 minutos).</p>	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar la opinión a favor o en contra de un tema mediante un debate. - Describir oralmente animales usando “It has.../It is...” - Expresar cuáles son sus animales favoritos y justificarlo (<i>I like... because...</i>). 	
Competencias	CCL, CSC, SIEP, CAA	
	<i>Teacher’s Talk</i>	<i>Students’ Talk</i>
PRE-TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>So can you see in the Antarctica a lot of species or not?</i> - <i>He says you are going to have a debate, what are you going to debate about?</i> - <i>This sheet that I am giving you has phrases to help you with the debate. Let’s read them to see if you have any questions.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Yes, there are a lot of species.</i> - <i>About animals that live or don’t live in the Antarctica.</i> - <i>I have a question...</i>
TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Okay so now you are going to debate about which animals live in the Antarctica and which of them don’t live there. Half of the class is going to sit here and the other half on this side.</i> - <i>This group is going to be in favour all the time that the animals that I show you live in the Antarctica and this other group is going to be all the time against them.</i> - <i>I am going to show a picture and you will</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>In my opinion, the penguin lives in the Antarctica because...</i> - <i>It is very cold in the Antarctica so this animal can live there.</i> - <i>That’s true but I think...</i> - <i>I disagree with you because...</i>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	<p><i>have two minutes to write down with your group your ideas and reasons why the animal should live or not in the Antarctica.</i></p> <p><i>- Everyone has to try and participate.</i></p> <p><i>- Now you are going to change roles. This group is going to be in favour and this one against.</i></p>	<p><i>- We don't think the same because...</i></p> <p><i>- Do you agree?</i></p>
<p>POST-TASK</p>	<p><i>- Now in pairs you are going to debate again. Both of you is going to have flashcards like these. At the same time you will flip a card over and one of the partners is going to say which animal he likes more and why. Then the other partner is going to say if he agrees or not and why.</i></p>	<p><i>- I like the... because....</i></p> <p><i>- I disagree with you because...</i></p> <p><i>- I don't think the same because...</i></p> <p><i>- Do you agree?</i></p>

ANEXO 11: ficha para el debate (sesión 2).

DEBATE

I

Starting the argument:
 To begin with, ...
 In my opinion ...
 In my experience ...
 I'd like to say that ...

To clarify:
 Let me repeat (rephrase) what I said.
 The ... lives/doesn't live in the Antarctica because ...
 It is very cold in the Antarctica so this animal can/can't live there because ...

Agreeing with an argument:
 Right.
 That's true, but ...
 I agree with you.

Disagreeing:
 I disagree with you because ...
 That's not true because ...
 We don't think the same.

Asking for opinion:
 Well? What do you think?
 Do you agree?
 What's your opinion?

Fuente: Creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 12: tabla resumen tercera sesión.

SESIÓN 3		
Resumen	<p><i>Pre-task (speaking, Listening, reading):</i> lluvia de ideas: descripción de personas (15 minutos).</p> <p><i>Task (listening, speaking):</i> juegos descripciones (25 minutos).</p> <p><i>Post-task (listening):</i> descripción persona (10 minutos).</p>	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Describir oralmente personas mediante el presente simple. - Describir de manera escrita personas usando “<i>She/he has got.../She/he is... </i>”. 	
Competencias	CCL, CSC, SIEP, CAA	
	<i>Teacher’s Talk</i>	<i>Students’ Talk</i>
PRE-TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Today we are going to remember what you learnt last year about a person’s physical appearance.</i> - <i>What adjectives describe this person? What can you see in the picture?</i> - <i>Very good, he has blue jeans.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>It has got yellow skin.</i> - <i>It is a boy.</i> - <i>It is short.</i> - <i>He has got blue jeans.</i> - <i>He has got white t-shirt.</i>
TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>I’m going to divide the class into two groups. These groups are going to sit here and these are going to sit over here.</i> - <i>Now you have to choose someone that is going to draw.</i> - <i>Okay, now the drawers are going to have their eyes covered with this. Your mission is to describe these pictures that I have to your drawer.</i> - <i>Time’s up! Put the pencils up.</i> - <i>Now show your drawings and the pictures to see if they are similar or not.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>You can draw.</i> - <i>There is a giraffe in the middle.</i> - <i>There is a boy running.</i> - <i>The boy is short.</i> - <i>There is a big bear.</i> - <i>There are trees.</i> - <i>There is a boy, it has a hat.</i> - <i>This one is closer.</i> - <i>She/he has got blue</i>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The team that is closer will win 5 points in ClassDojo.</i> - <i>Now we are going to play a different game. For example, Peter, choose someone without saying his/her name. Now you have to describe him or her and this person has to identify themselves. The person that needs fewer clues to identify wins points.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>eyes.</i> - <i>She/he is tall.</i> - <i>She/he has short hair.</i> - <i>She/he has a white t-shirt.</i>
POST-TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Now get you notebooks. I am going to read the description of a person. You are going to draw it on your notebook and also colour it.</i> - <i>I will read each sentence twice. Are you ready?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>No, wait</i> - <i>Can you repeat?</i>

ANEXO 13: Imagen para describir (sesión 3, *pre-task*).



Fuente: imagen de licencia libre de Internet

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 14: imágenes para describir (sesión 3, *task*).



Fuente: imágenes de licencia libre de Internet

ANEXO 15: ejemplo de descripción (sesión 3, *post-task*).

My Sister Emma

My sister Emma is 22 years old. She has beautiful blue eyes like the sky. Also, she has long blond hair like the sun. Apart from that, she is tall like a giraffe. Moreover, she is thin like spaghetti.

Emma is very nice. Also, she is very talkative because she likes speaking with people. Moreover, she is adventurous because she loves travelling. She is always smiling. Finally, she is kind because she helps people.

Fuente: creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 16: tabla resumen cuarta sesión.

SESIÓN 4		
Resumen	<p><i>Pre-task (speaking, listening):</i> enlace online: descripción con comparativos (20 minutos).</p> <p><i>Task (listening, speaking writing, reading):</i> actividad por rincones (30 minutos).</p>	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar de manera oral y escrita con los compañeros con comparativos. - Describir oralmente animales mediante el presente simple. - Comprender palabras y oraciones en textos sencillos sobre animales. - Identificar palabras y oraciones en un texto sobre animales para captar su sentido global. 	
Competencias	CCL, CSC, CAA	
	<i>Teacher's Talk</i>	<i>Students' Talk</i>
<i>PRE-TASK</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Okay today we are going to work with the comparatives. Here you can see three characters and some information. In the first sentence: Bob is younger than Homer. Bob is 28 years old and Homer is 39, so he is younger. The second sentence, how would you say it?</i> - <i>As you can see all these adjectives end with -er but there are some exceptions. If the word has 3 or more syllables you put "more" before the adjective. For example, Alice is more beautiful than Bob.</i> - <i>How would you use this adjective in this sentence?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Homer is older than...</i> - <i>Alice is slimmer than...</i> - <i>Bob is shorter than...</i> - <i>Homer is fatter than...</i> - <i>Bob is more intelligent than...</i>
<i>TASK</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Now you are going to play with different</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Summer is hotter than</i>

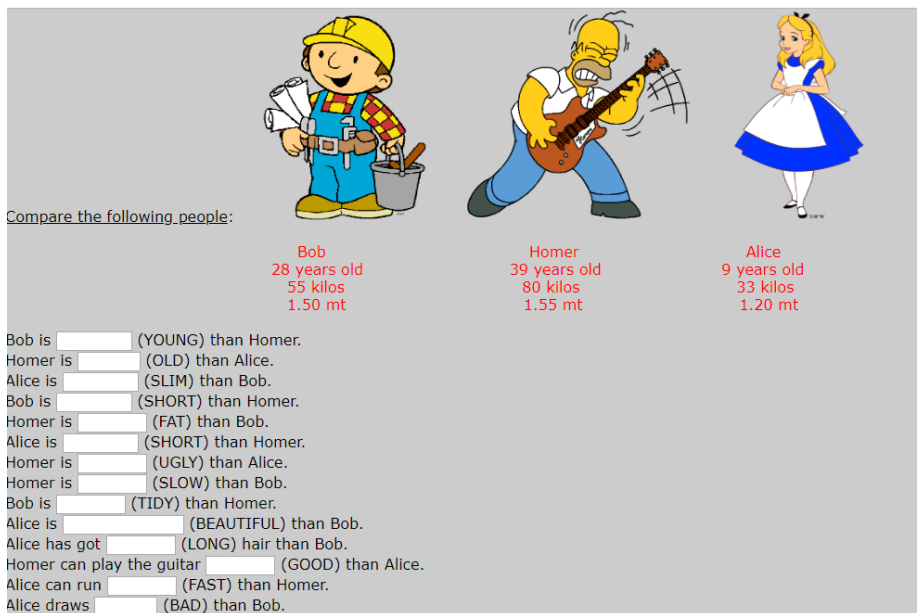
Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

<p><i>games that are situated around the class. In each corner there will be 4 students, some games are in pairs and some in groups. When I say “It’s time to change!” you will move to the next game to your left.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>The first corner is a board game. In pairs you will practice the comparatives. You have the rules on the board. On your workbook you will write all the sentences that you create.</i> - <i>The second game is a flashcard game. You will play it in groups. Everyone will get a card and there is a character with some characteristics. One of you will read one of the characteristics, for example the height “My height is 150 cm” and then the rest, you will read the same characteristic from your card. Then you will have to say for example “I am shorter than Peter” or “I am taller than Austin”. You will do the same with the rest of the characteristics. When you finish you can get new cards and to make it more fun, you will use some props!</i> - <i>Any questions?</i> - <i>The last corner is a game called “Top trumps animals”. You will play it in groups of 4. You deal all the cards face down and each player plays their top card. The dealer reads one of the categories (e.g. height, 3m). Then the rest</i> 	<p><i>winter.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>My hair is shorter than yours.</i> - <i>The elephant is older than the crocodile.</i> - <i>I am taller/shorter than Peter.</i> - <i>My name is Austin and I am 179cm.</i> - <i>My feet are bigger/smaller than Peter’s.</i> - <i>I am younger/older than Alice.</i> - <i>The giraffe is higher than the lion, the turtle and the elephant”.</i> - <i>The elephant eats more than the dog, the turtle and the dolphin.</i> - <i>I am the winner.</i>
---	--

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	<p><i>you will read the height of your animal and the one that has the highest number will say “the giraffe is higher than the lion, the turtle and the elephant” and you win your partners cards. You will continue the game with the rest of the categories. The player that has more cards at the end wins.</i></p> <p>- <i>Who is the winner from this group?</i></p> <p>- <i>You win 5 points in ClassDojo.</i></p>	
--	--	--

ANEXO 17: actividad online para comparar personas (sesión 4, *pre-task*).



Compare the following people:

<p>Bob 28 years old 55 kilos 1.50 mt</p>	<p>Homer 39 years old 80 kilos 1.55 mt</p>	<p>Alice 9 years old 33 kilos 1.20 mt</p>
---	---	--

Bob is (YOUNG) than Homer.
Homer is (OLD) than Alice.
Alice is (SLIM) than Bob.
Bob is (SHORT) than Homer.
Homer is (FAT) than Bob.
Alice is (SHORT) than Homer.
Homer is (UGLY) than Alice.
Homer is (SLOW) than Bob.
Bob is (TIDY) than Homer.
Alice is (BEAUTIFUL) than Bob.
Alice has got (LONG) hair than Bob.
Homer can play the guitar (GOOD) than Alice.
Alice can run (FAST) than Homer.
Alice draws (BAD) than Bob.

Fuente: imagen de la página web englishexercises.org

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 18: tablero comparaciones (sesión 4, *task*).

START	1. Vegetables (healthy) burgers	2. Books Films	3. Summer Winter	4. Tiger (fast) Dog	5. MOVE AHEAD 3 SPACES	6. Cat Hamster	7. GO BACK TO 1
15. Cars Motorbikes	14. Tree Flower	13. Lions live _____ (long) than elephants.	12. GO AHEAD 4 SPACES	11. Sun (bright) Moon	10. Grandfather (old) Father	9. House Apartment	8. GO BACK 3 SPACES
16. Skirts trousers	COMPARATIVES					FINISH	
17. Train Plane							
18. Tennis ball Basketball ball	21. Mathew (Young) Eva	22. SORRY, YOU MISS A TURN	25. GO BACK TO 12	26. My hair is _____ (short) than yours	29. GO AHEAD 4 SPACES	30. Elephant (old) Crocodile	33. Horse (fast) Cow
19. He is me (strong)	20. Crocodile (agressive) Elephant	23. Alice (beautiful) John	24. Building (high) House	27. Emma's eyes (dark)	28. GO BACK 5 SPACES	31. Watching TV (boring) Playing basketball	32. Whale (long) Snake

Fuente: creación propia

ANEXO 19: ejemplo de *flashcard*, juego de comparaciones (sesión 4, *task*).



Fuente: imagen de licencia libre de Internet

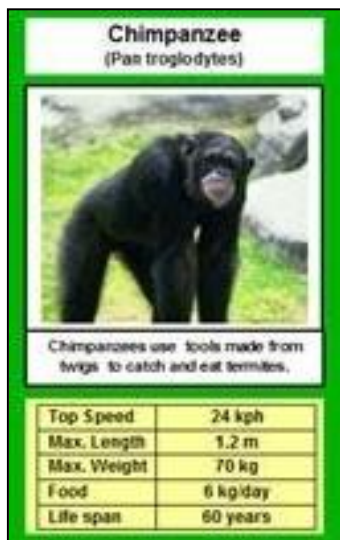
Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 20: Props para el juego de las flashcards (sesión 4, task).



Fuente: imagen de licencia libre de Internet

ANEXO 21: ejemplo de tarjeta del juego *Top trumps animals* (sesión 4, task).



Fuente. Imagen de licencia libre de Internet

ANEXO 22: tabla resumen quinta sesión.

SESIÓN 5	
Resumen	<p><i>Pre-task (listening, writing):</i> vocabulario y bingo (15 minutos).</p> <p><i>Task (writing, speaking, reading):</i> comparación imágenes (25</p>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	minutos). <i>Post-task (writing, listening):</i> juego vocabulario (10 minutos).	
Objetivos	- Conocer vocabulario relacionado con el tema del <i>Escape Room</i> , la Antártida. - Interactuar de manera oral y escrita con los compañeros con comparativos.	
Competencias	CCL, CSC, CAA	
	<i>Teacher's Talk</i>	<i>Students' Talk</i>
<i>PRE-TASK</i>	- <i>Today we are going to work with vocabulary related to the Antarctica. But first, you are going to listen to a new audio of the scientist.</i> - <i>On this sheet you have some vocabulary. Let's read the words to see the pronunciation and the meaning.</i> - <i>Now we are going to play bingo. Choose some words from the sheet and write them on the bingo board. I will call out the words. If you have the word you cross it. If you make a line you will say "line!" and then if you have all the board "bingo!" The winner will get points.</i> - <i>Are you ready?</i>	- <i>Iceberg.</i> - <i>Glacier.</i> - <i>Global warming.</i> - <i>Igloo.</i> - <i>Scientific basement.</i> - <i>Pollution.</i> - <i>Line!</i> - <i>Bingo!</i>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria



TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>With the groups that you are sitting with I am going to give you two images. You will have to observe them and debate about them. On a piece of paper you will compare both of the images using comparatives, (e.g. beach A is cleaner than beach B). Then you will write at least two solutions.</i> - <i>Now you are going to change the images with a different group.</i> - <i>Now this group come to the front and tell us what you have written.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>This beach is cleaner than this one.</i> - <i>This one has more rubbish.</i> - <i>There are more people.</i> - <i>The water is cleaner.</i> - <i>The sand is cleaner.</i> - <i>There is more ice on this picture.</i> - <i>There are more icebergs.</i> - <i>The animals can live on this picture.</i>
POST-TASK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>I am going to divide the class into two teams.</i> - <i>Each team stand up in front of the black board, here.</i> - <i>Make a line facing the blackboard.</i> - <i>I am going to show a card about the vocabulary from before. The last person of both lines will look at the card and you will have to say the name in the ear of the person you have in front. When you get to the first person of the line, you will run to the blackboard and you will write the word you hear.</i> - <i>I am going to write down the points that each team gets.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>It is an iceberg</i> - <i>It is a glacier</i> - <i>It is an igloo</i> - <i>It is a polar bear</i> - <i>More expensive</i> - <i>More beautiful</i>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 23: audio del científico Shackleton al inicio de la quinta sesión.

“Hello students, I have something important to tell you. Global warming is affecting the Antarctica and therefore, all the animals that live there”.

ANEXO 24: ficha con vocabulario y plantilla juego Bingo (sesión 5).

 Iceberg	 Global warming
 Glacier	 Scientific base
 Igloo	<ul style="list-style-type: none">- Polar bear- Penguin- Blue Whale- Seal- Stronger- Cleaner- Higher- Shorter- Taller- More beautiful- More expensive- Cheaper
 Pollution	

BINGO		

Fuente: imágenes de licencia libre de internet y creación propia.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 25: imágenes descripciones comparativas (sesión 5).

Grupo A y B:



Fuente: imágenes de licencia libre de Internet

Grupo C y D:



Fuente: imágenes de licencia libre de Internet

ANEXO 26: tablas con criterios de evaluación e indicadores de logro por bloques.

BLOQUE 1 “COMPRESIÓN DE TEXTOS ORALES”	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Crit.ING.1.1. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves y sencillos en lengua estándar, reconociendo algunas estructuras sintácticas simples propias de la comunicación oral, y léxico de uso frecuente,	1.1.a. Identifica el sentido global del texto

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

<p>conociendo y sabiendo aplicar estrategias básicas para la comprensión del texto, cuando se hable sobre temas habituales y concretos relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses en contextos cotidianos predecibles o relativos a áreas de necesidad inmediata en los ámbitos personal, público y educativo, siempre que las condiciones acústicas sean buenas y no distorsionen el mensaje, se pueda volver a escuchar lo dicho o pedir confirmación y se cuente con apoyo visual o con una clara referencia contextual.</p>	<p>1.1.b. Comprende mensajes transmitidos de manera clara con apoyo visual si fuera necesario.</p>
---	--

<p>BLOQUE 2 “PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: EXPRESIÓN E INTERACCIÓN”</p>

<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p>
<p>Crit.ING.2.1. Participar de manera simple y comprensible en conversaciones breves que requieran un intercambio directo de información en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy familiares (uno mismo, el entorno inmediato, personas, lugares, objetos y actividades, gustos y opiniones), en un registro neutro o informal, utilizando expresiones y frases sencillas de uso muy frecuente, normalmente aisladas o enlazadas con conectores básicos, manejando estructuras sintácticas básicas y un repertorio limitado del léxico oral de alta frecuencia, aunque se sigan cometiendo errores básicos de manera sistemática en tiempos verbales o en la concordancia, sean evidentes las pausas y titubeos y sea necesaria la repetición, la paráfrasis y la cooperación del interlocutor para mantener la comunicación, y a la vez se utilicen técnicas muy simples, lingüísticas o no verbales (p. ej.: gestos o contacto físico) para iniciar, mantener o concluir una breve conversación.</p>	<p>2.1.a. Participa en conversaciones simples usando vocabulario y estructuras apropiadas.</p>
<p>Crit.ING.2.2. Conocer y saber aplicar, con progresiva autonomía, las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy breves y sencillos, utilizando, p. ej., fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones memorizadas, o apoyando con gestos lo que se quiere expresar.</p>	<p>2.2.a. Realiza presentaciones sencillas siguiendo diferentes estrategias (planificación, lenguaje corporal,</p>

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

	claridad, etc.).
BLOQUE 3 “COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS”	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Crit.ING.3.1. Identificar el tema, captar el sentido global y las ideas principales y encontrar información específica en textos breves y sencillos, en lenguaje estándar o adaptado, tanto en formato impreso como en soporte digital, reconociendo los significados más comunes asociados a estructuras sintácticas básicas propias de la comunicación escrita (p. ej. “el past simple”) y un repertorio de léxico de alta frecuencia imaginando los significados probables de palabras y expresiones que se desconocen, aplicando estrategias básicas de comprensión de textos escritos, en los que el tema tratado y el tipo de texto resulten muy familiares, cotidianos o de necesidad inmediata, siempre y cuando se pueda releer lo que no se ha entendido, consultar un diccionario y se cuente con apoyo visual y contextual.	3.1.a. Identificar palabras y oraciones en un texto para captar su sentido global.
	3.1.b. Usa la correspondencia aprendida entre sonidos y letras para identificar palabras y leerlas correctamente.

BLOQUE 4 “PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS: EXPRESIÓN E INTERACCIÓN”	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Crit.ING.4.1. Construir, en papel o en soporte electrónico, textos cortos y sencillos, compuestos de frases simples aisladas, en un registro neutro o informal, aplicando convenciones ortográficas básicas, signos de puntuación muy utilizados, un repertorio limitado de léxico escrito de alta	4.1.a. Escribe textos cortos y sencillos con estructuras sintácticas y ortografía básica, empleando vocabulario conocido.

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

<p>frecuencia y estructuras sintácticas básicas (p. ej. enlazar palabras o grupos de palabras con conectores básicos como “and”, “or”, “but”, “because”, o el uso de comparativos y superlativos), aunque se sigan cometiendo errores básicos de manera sistemática en tiempos verbales, para poder hablar de sí mismo, de su entorno más inmediato y de aspectos de su vida cotidiana, en situaciones familiares y predecibles, pudiendo consultar el diccionario.</p>	<p>4.1.b. Emplea comparativos en frases.</p>
<p>Crit.ING.4.2. Conocer y aplicar, con progresiva autonomía, las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos, (planificación y ejecución), para realizar las funciones comunicativas que se persiguen.</p>	<p>4.2.a. Escribe o completa textos breves y sencillos siguiendo estrategias dadas.</p>
<p>Crit.ING.4.4. Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito (p. ej. Una felicitación, un intercambio de información, o un ofrecimiento), utilizando un repertorio limitado de sus exponentes más frecuentes y de patrones discursivos básicos (p. ej.: saludos para inicio y despedida para cierre de una carta, o una narración esquemática desarrollada en puntos).</p>	<p>4.4.a. Escribe textos transmitiendo la función comunicativa y empleando vocabulario y estructuras familiares y de uso frecuente.</p>

Fuente: Boletín Oficial de Aragón

ANEXO 27: rúbrica de evaluación: relaciona los indicadores de logro con los procedimientos y herramientas de evaluación

INDICADORES DE LOGRO	PROCEDIMIENTOS	HERRAMIENTAS	SESIÓN	NOTA
1.1.a. Comprende mensajes cortos en vídeos o explicaciones de la profesora	Análisis producciones de los alumnos	Tabla de observación	Audios y explicaciones a lo largo de las sesiones.	
1.1.b. Comprende mensajes transmitidos de manera clara con apoyo visual si fuera necesario.	Observación sistemática	Tabla de observación	Descripción persona (S. 3, <i>post-task</i>).	
2.1.a. Participa en conversaciones simples usando vocabulario y estructuras apropiadas.	Observación sistemática	Tabla de observación	A lo largo de las sesiones.	
	Presentaciones orales	Rúbrica expresión oral	Debate (S. 2, <i>task</i>)	
2.2.a. Realiza presentaciones sencillas siguiendo diferentes estrategias (planificación, lenguaje corporal, claridad, etc.).	Presentaciones orales	Rúbrica expresión oral	Debate (S. 2, <i>task</i>)	
3.1.a. Identificar palabras y oraciones en un texto para captar su sentido global.	Análisis producciones de los alumnos	Tabla de observación	Descripción persona (S. 3, <i>post-task</i>).	
3.1.b. Usa la correspondencia aprendida entre sonidos y letras para identificar palabras y leerlas correctamente.	Observación sistemática	Tabla de observación	Vocabulario (S. 5, <i>pre-task</i>).	
	Observación sistemática	Tabla de observación	“My favourite animal” (S. 1, <i>post-task</i>).	

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

4.1.a. Escribe textos cortos y sencillos con estructuras sintácticas y ortografía básica, empleando vocabulario conocido.	Análisis producciones de los alumnos	Rúbrica expresión escrita	<i>“My favourite animal”</i> (S. 1, <i>post-task</i>).	
4.1.b. Emplea comparativos en frases.	Análisis producciones de los alumnos	Tabla de observación	Juego de mesa (S. 4, <i>task</i>).	
4.2.a. Escribe o completa textos breves y sencillos siguiendo estrategias dadas.	Análisis de producciones de los alumnos	Rúbrica expresión escrita	<i>“My favourite animal”</i> (S. 1, <i>post-task</i>).	
4.4.a. Escribe textos transmitiendo la función comunicativa y empleando vocabulario y estructuras familiares y de uso frecuente	Observación sistemática	Tabla de observación	A lo largo de las sesiones.	
NOTA: 1-4 (SUSPENSO), 5 (SUFICIENTE), 6 (BIEN), 7-8 (NOTABLE), 9-10 (SOBRESALIENTE).				

Fuente: creación propia

ANEXO 28: tabla de observación

TABLA DE OBSERVACIÓN										
<i>Students</i>	<i>Listening</i>		<i>Reading</i>			<i>Speaking</i>			<i>Writing</i>	
	Comprende mensajes de audio	Dibujo acorde a la descripción (S. 3, <i>post-task</i>).	Pronunciación y entonación de textos	Pronunciación vocabulario	Fluidez	Interacción con alumnos/ profesor	Participación en actividades	Dar su opinión	Uso correcto comparativos en descripciones	Uso correcto vocabulario en descripciones
<i>Name:</i>										
<i>Name:</i>										
<i>Name:</i>										
NOTA: 1 punto (NECESITA MEJORAR BASTANTE), 2 puntos (NECESITA MEJORAR UN POCO), 3 puntos (MUY BIEN).										

Fuente: creación propia

ANEXO 29: rúbrica expresión escrita y expresión oral.

RÚBRICA EXPRESIÓN ESCRITA						
“My favourite animal” (S. 1, <i>post-task</i>)	5	4	3	2	1	Observaciones
Contenido						
Organización: oraciones y párrafos presentan ideas claras.						
Vocabulario y gramática: uso adecuado de vocabulario y reglas gramaticales						
Ortografía: Escritura de palabras correcta.						
5= EXCELENTE 4= MUY BUENO 3= BUENO 2= ACEPTABLE 1= POBRE						

RÚBRICA EXPRESIÓN ORAL						
Debate (S. 2, <i>task</i>).	5	4	3	2	1	Observaciones
Pronunciación: pronuncia las palabras correctamente y vocaliza bien.						
Gramática: usa correctamente la gramática trabajada teniendo en cuenta el orden de las palabras.						
Vocabulario: usa gran variedad de						

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

vocabulario trabajado, incluyendo adjetivos comparativos.						
Contenido: la información presentada se ajusta al tema.						
5= EXCELENTE 4= MUY BUENO 3= BUENO 2= ACEPTABLE 1= POBRE						

Fuente: creación propia

ANEXO 30: edición del vídeo con Chatter Pix



Fuente: imagen de licencia libre de Internet y creación propia a través de la aplicación Chatter Pix.

ANEXO 31: parte del vídeo introductorio del *Escape EDU* con Kizoa.



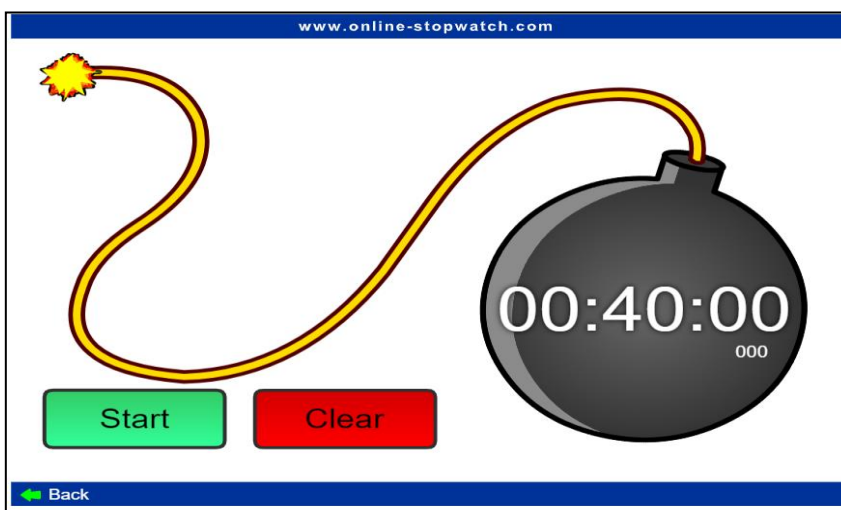
Fuente: editor de vídeo Kizoa

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 32: traducción del primer mensaje de audio en el *Escape EDU*.

“Hola exploradores, como ya sabéis el Scott era un científico de la Antártida. Desapareció cuando iba al centro del Polo Sur para explorar evidencias del cambio climático. Estos papeles estaban en una base científica que nadie sabe dónde está. Necesito que encontréis estos papeles para saber cómo salvar al planeta! Vamos, tenéis 40 minutos!”

ANEXO 33: ejemplo de temporizador de 40 minutos.



Fuente: imagen de la web *Stopwatch.com*

ANEXO 34: actividad del primer sobre.

Write down what each animal can do:

A bird can _ _ _ _

A monkey can _ _ _ _ _ _ _ _

A kangaroo _ _ _ _ _ _ _ _

A fish _ _ _ _ _ _ _ _

Each letter corresponds to a number. For example, in rabbit the "r" is nº 9

Fuente: creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 35: texto caja 1.

Welcome to the zoo. This new zoo is bigger than the rest and it has better animals than others. We have funny monkeys and snakes that are longer than lizards. The turtles are slower than the hypos but they are very funny. The giraffes are taller than the elephants but the elephants are heavier.

We also have a lot of workers. Peter is taller than everyone and he is funnier than Elisa. He likes giving food to the animals and he loves them. Elisa has longer hair than everyone. We hope you like this zoo as we do.

Nº Animals:

Nº Comparatives:

_____ + _____ = _____

Fuente: creación propia

ANEXO 36: ejemplo de cinta y rollo de papel con un mensaje.




Fuente: imagen de licencia libre de Internet

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 37: acertijo para trabajar las comparaciones

Tom is taller than Mario but shorter than Luis.
Jacob is taller than Tom and shorter than Luis.



Fuente: imagen de licencia libre Internet. Pinterest.

ANEXO 38: disco cifrado de César.



Clue: put together the letters W and p →
patm'l ni? ztfx: etnkt tgw obvmhk zh mh
max knuubla ubg.

Don't show the flashcards to the rest of the group! When the group guesses both of the animals get the world map and ask the

Fuente: imagen de licencia libre de Internet

ANEXO 39: ejemplos de flashcards del grupo 1 para el juego *What's up?*



Fuente: imágenes de licencia libre de Internet

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 40: mapamundi para buscar coordenada de la clase (curso y letra).



Fuente: imagen de licencia libre de Internet y creación propia

ANEXO 41: adivinanzas de animales y vocabulario.

RIDDLES

I can run faster than a turtle but slower than a dog. I have long ears and carrots are my favourite food.
What am I?

I am a bird, I have two wings, I can swim but I can't fly. I live in a very cold place.
What am I?

I am bigger than a cow but smaller than a giraffe. I have two small ears and a long tail. I can run fast and you can ride me.
What am I?

I live in the jungle, I like eating meat. I am a bit slower than a leopard and I am the king of the animals.
What am I?







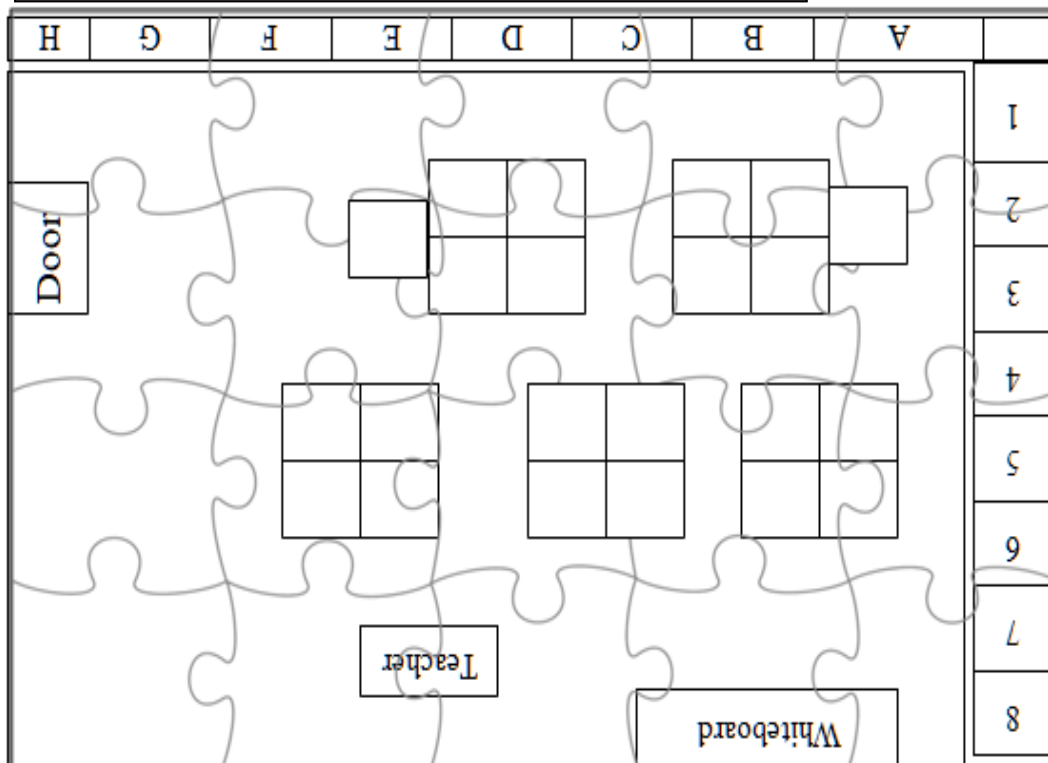


SHOW ANSWERS TO TEACHER FOR NEW CLUE

Fuente: imágenes de licencia libre de Internet y creación propia

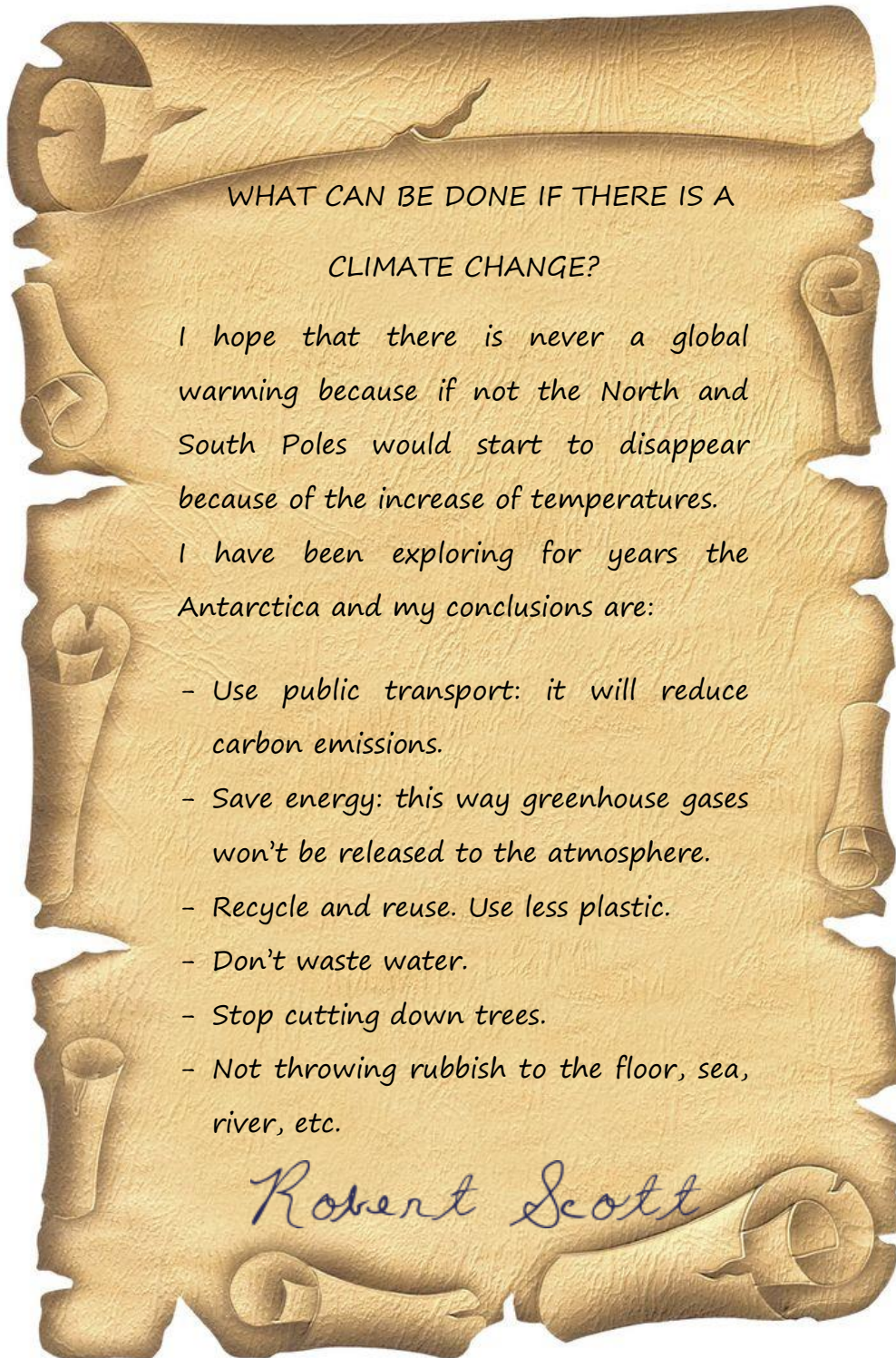
Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 42: plantilla puzzle con coordenada y plano de la clase.



Fuente: creación propia



ANEXO 43: pergamino final del *Escape EDU*.



Fuente: imagen de licencia libre de Internet y creación propia

Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y
motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria

ANEXO 44: rúbrica evaluación del *Escape EDU* (grupal y de la profesora)

	 6 POINTS	 4 POINTS	 2 POINTS
Participation	Always: They have all participated all the time doing interesting observations. Use of English all the time.	Sometimes: At least two members of the group haven't participated actively helping the group. Sometimes uses Spanish to communicate.	Hardly: More than 2 members of the group haven't participated actively helping the group. Hardly uses English to communicate.
Responsibility	Always: Everyone has worked cooperatively and has accepted critics and suggestions from partners.	Sometimes: has worked cooperatively and has accepted critics and suggestions from partners.	Hardly: has worked cooperatively and has accepted critics and suggestions from partners.
Attitude and work	The group never criticises the work of a partner. Always positive attitudes to the work they have to do. Concentrated with the tasks.	Someone of the group hardly criticises the work of a partner. Sometimes positive attitudes to the work they have to do. Sometimes concentrated with the tasks.	Someone of the group always criticises the work of a partner. No positive attitudes to the work they have to do. Not concentrated with the tasks.

Fuente: creación propia

ANEXO 45: tabla de observación para el *Escape EDU*.

TABLA DE OBSERVACIÓN										
	<i>Listening</i>	<i>Reading</i>	<i>Speaking</i>			<i>Writing</i>		<i>Otros</i>		
<i>Students</i>	Comprende mensaje de audio	Pronunciación correcta de vocabulario, descripciones, comparaciones	Fluidez	Interacción con compañeros	Uso del inglés	Uso correcto comparativos para realizar las <i>tasks</i>	Uso correcto vocabulario en la realización de las <i>tasks</i>	Participación en actividades	Iniciativa	Reflexiona
<i>Name:</i>										
<i>Name:</i>										
<i>Name:</i>										

NOTA: 1 punto (NECESITA MEJORAR BASTANTE), 2 puntos (NECESITA MEJORAR UN POCO), 3 puntos (MUY BIEN).

Fuente: creación propia