



Universitat
de les Illes Balears

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

THE MYSTERY OF THE DYING TREES *Una propuesta didáctica basada en la ludificación y el escape room*

Abraham Carrasco Portillo

Máster Universitario en Formación del Profesorado

(Especialidad/Itinerario de Inglés y Alemán)

Centro de Estudios de Postgrado

Año Académico 2020-21

THE MYSTERY OF THE DYING TREES

Una propuesta didáctica basada en la ludificación y el escape room

Abraham Carrasco Portillo

Trabajo de Fin de Máster

Centro de Estudios de Postgrado

Universidad de las Illes Balears

Año Académico 2020-21

Palabras clave del trabajo:

escape room, breakout, ludificación, gamificación, aprendizaje basado en juegos, inglés, secundaria, 4.º ESO

Nombre Tutor/Tutora: Salvador Alonso Pons

ABSTRACT

En el presente trabajo abordamos una de las metodologías más innovadoras que se están teniendo en cuenta en los últimos tiempos en el ámbito de la educación: la gamificación, también conocida en español como la ludificación, a través de una experiencia *escape room* en un aula de 4.º de la ESO.

Esta metodología aplica características típicamente relacionadas con los juegos (puntuaciones, recompensas, retos...) para conseguir motivar al alumnado y comprometerlo con el aprendizaje en el aula. Este estudio, pues, recoge una revisión bibliográfica de la metodología, de dónde surge, qué características tiene, así como una revisión de lo que se ha hecho hasta la fecha en el ámbito de inglés en diversos escenarios. Asimismo, ofrecemos una propuesta didáctica cuya espina central es la gamificación y que desemboca en la experiencia de *escape room*. El alumnado de esta clase de 4.º de la ESO se verá involucrado en una aventura que tendrá por objetivo recuperar la cura que habrá de sanar los árboles del planeta, que han contraído una enfermedad y están muriendo.

Esta propuesta, además, se ha llevado a cabo durante el periodo de prácticas del candidato a la maestría y se han analizado las actitudes y opiniones que, tanto la tutora de prácticas del autor como los alumnos, han tenido respecto a la actividad propuesta en la clase.

PALABRAS CLAVE

escape room, *breakout*, ludificación, gamificación, aprendizaje basado en juegos, inglés, secundaria, 4.º ESO

ÍNDICE

ABSTRACT	1
ÍNDICE	2
1. Introducción	4
2. Marco teórico	6
2.1. ¿Qué son los juegos?	6
2.2. Sobre juegos y educación	7
2.3. La <i>gamificación</i>	8
2.3.1. <i>Ventajas de la gamificación</i>	9
2.3.2. <i>Componentes de la gamificación y de las actividades</i>	11
2.4. Dos factores clave: motivación y cohesión de grupo.....	14
2.4.1. <i>La motivación</i>	14
2.4.2. <i>La cohesión de grupo</i>	16
2.5. El <i>escape room</i>	16
3. Estado de la cuestión	19
3.1. Juegos y gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras.....	19
3.2. <i>Escape rooms</i> en Inglés.....	20
4. Propuesta didáctica	23
4.1. Justificación.....	23
4.2. Contextualización	24
4.3. Objetivos	25
4.4. Secuencia didáctica: <i>The mystery of the dying trees</i>	28
4.4.1. <i>Sesión 1: Introducción</i>	28
4.4.2. <i>Sesión 2: Actividad de escape room</i>	31
4.4.3. <i>Sesión 3: Conclusión y recapitulación</i>	41
4.5. Evaluación de la actividad.....	42
4.5.1. <i>Sobre las destrezas utilizadas</i>	43
4.5.2. <i>Sobre el potencial de la actividad</i>	44
4.5.3. <i>Sobre las actividades</i>	44
4.5.4. <i>Sobre las actitudes</i>	46
4.5.5. <i>Propuestas de mejora</i>	47

5. Discusión.....	49
6. Conclusiones	51
7. Agradecimientos.....	52
8. Referencias bibliográficas	53
9. Anexos.....	58
9.1. Anexo 1: Materiales para la Sesión 1.....	58
9.1.1. <i>Imágenes para la actividad 10 veces 2.....</i>	58
9.1.2. <i>Comprensión audiovisual.....</i>	58
9.2. Anexo 2: Materiales para la sesión 3 (<i>escape room</i>)	59
9.3. Anexo 3: Pistas para los alumnos	84
9.4. Anexo 4: PowerPoint de presentación	87
9.5. Anexo 5: Materiales para la Sesión 3.....	88
9.6. Anexo 6: Encuesta para alumnos.....	89
9.7. Anexo 7: Encuesta para profesores	90

1. Introducción

En estos tiempos que corren en los que vivimos en una sociedad «inforicada» (Cornella, 2010), en los que la sociedad es líquida y donde los medios evolucionan casi diariamente (Bauman, 2015), debemos buscar de manera constante cómo salir de lo rutinario y conseguir desarrollar nuevos métodos y estrategias con los que conseguir nuestros fines de la manera más eficiente y significativa posible.

En el ámbito de la educación, venimos de un sistema educativo que se basa en la memorización de contenidos que más tarde se evalúan de manera global y con un afán cuantitativo, sin prestar atención a las características personales e intrínsecas de los alumnos, a su motivación ni a su desarrollo (Bueno, 2016). Aunque bien es cierto que hemos avanzado mucho en este ámbito gracias a iniciativas estatales como la enseñanza por competencias (ECD/65/2015) que ahonda un poco más en la naturaleza de todo ámbito y que pretende observar todas las dimensiones que se pueden abarcar desde cualquier materia, aún queda mucho por explorar y mucho que innovar para conseguir nuestra meta como docentes, el aprendizaje significativo.

Según Prensky (2001) hoy en día, se nos presenta un reto que cada día es más patente en las aulas: dar salida y atender las demandas que día a día nos hacen llegar nuestros estudiantes, a los que denomina con el nombre de *nativos digitales*. Estas necesidades, por otro lado, las deben atender unos docentes a los que llama *inmigrantes digitales*, dando a entender que se trata de generaciones que no crecieron con la tecnología de la misma manera. En cualquier caso, nuestros estudiantes demandan nuevas metodologías más innovadoras en muchas áreas de su vida, siendo la educación una de ellas (Gisbert y Esteve, 2011). Estos autores también comentan que las generaciones que podemos encontrar en el aula están muy acostumbradas a los recursos digitales y presentan una necesidad constante de estar conectados a las redes y la necesidad de estímulos y recompensas inmediatas.

Por este motivo, y tratando de atender esas demandas de innovación y cambio que nos piden las generaciones que han de convertirse en nuestro futuro, presentamos este trabajo en el que, a través de la gamificación, una metodología que está ganando cada vez más adeptos en el panorama docente (Dicheva et al. 2016), damos una propuesta de aplicación en el aula de inglés en un curso de secundaria.

Tras muchos estudios en los que se aboga por el uso de los elementos lúdicos en los contextos educacionales y en la secundaria, consideramos que poner en práctica una propuesta didáctica puede aportar datos significativos que nos lleven a plantearnos si en nuestro futuro estos elementos deberían estar más presentes de lo que lo han estado hasta el momento. Rubio y García (2013), y Savazzi (2014) están de acuerdo cuando afirman que la presencia de elementos lúdicos en el aula va disminuyendo progresivamente conforme aumenta el nivel de los estudios, estando verdaderamente presente en los estudios primarios, ligeramente en secundaria y casi en absoluto en la educación superior.

Este estudio, por lo tanto, propone explorar un contexto ludificado particular, el de un *escape room*, que titulamos *The mystery of the dying tree*, en un aula de Inglés en el curso de 4.º de la ESO y cuáles son las actitudes que muestran tanto los estudiantes como los docentes frente a este tipo de actividades. Nuestro objetivo particular será ver qué reacciones muestran los alumnos cuando se les presentan actividades que se salen de lo normalmente dispuesto y en qué medida serían los alumnos capaces de poner en práctica todo lo aprendido durante un curso, ya que nuestro afán es conseguir que en el tiempo que dure la actividad los alumnos consigan comunicarse en el idioma meta y que lleven a la práctica todos los conocimientos adquiridos hasta el momento.

Este estudio cuenta con diversas partes, a saber: una breve contextualización del marco con el que trabajaremos, una breve reseña de lo que se ha hecho hasta el momento en la asignatura de Inglés, una explicación de la propuesta y sus sesiones, así como el resultado y evaluación del *escape room*. Continuaremos con la discusión y, por último, unas notas finales.

2. Marco teórico

2.1. ¿Qué son los juegos?

Según el Diccionario de la lengua española (DLE), juego, del latín *iocus*, tiene diversas acepciones de las cuales tomaremos la primera y la segunda. En ellas, se define la palabra como: «acción y efecto de jugar por entretenimiento», y como «ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde». Un juego, por lo tanto, es una actividad asociada al ocio que está sujeta a una forma, unas normas y que puede concluir en dos escenarios: uno positivo donde se gana y otro negativo en el que se pierde. Sin embargo, el papel de los juegos puede ir más allá de lo que estas definiciones nos aportan, así, Iglesias se aventura a decir que «apenas uno llega a este mundo empieza a jugar. Jugando lo exploramos, nos adaptamos a él y nos adueñamos de nuestro entorno» (1998, p.403).

La visión del juego que nos da este autor trasciende el mero hecho de entretenerse u ocupar un tiempo muerto. El autor hace patente, así como otros (Huizinga, 1972; Torres, 2002), que el juego es algo intrínseco a los seres humanos y que gracias a él conseguimos no solo adaptarnos al mundo y conocerlo, sino también crearnos un lugar en él. Dichos autores comentan que los juegos no pertenecen a ninguna cultura concreta, sino que forman parte de nuestra herencia cultural como humanos y que pueden aparecer entre personas de cualquier raza, en cualquier época y en cualquier condición de vida (Torres, 2002). Asimismo, cabría mencionar que el juego no es algo exclusivamente humano, sino que aparece a lo largo y ancho de la naturaleza, ya que «todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales» (Huizinga, 1972, p.13).

Huizinga continúa describiendo que «la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego» (1972, p.121). Este autor, además, considera que dentro de las categorías del ser humano diferenciadas hasta entonces, el *homo sapiens* (el humano que sabe) y el *homo faber* (el que fabrica), se debería incluir la vertiente del *homo ludens* (el que juega). Esta

visión nos hace ver la importancia que estos autores atribuyen al juego llegándolo a posicionar entre los hitos a los que habría llegado el ser humano.

Vemos, por lo tanto, que el juego en sentido amplio abarca mucho más de lo que en un inicio podríamos pensar. Hemos pasado de verlo como un elemento aislado a interpretaciones mucho más filosóficas de él, acercándolo a nuestro arraigo y bagaje como humanos, así como al aprendizaje. Y es precisamente esta conexión la que nos atañe en este trabajo, pues observamos que los vínculos entre aprender y jugar son más de los que habríamos podido pensar al abordar el tema. Continuamos pues viendo qué relaciones podemos encontrar entre ambas.

2.2. Sobre juegos y educación

Contreras (2016, p.27) nos dice que «durante mucho tiempo dio la impresión de que los juegos eran la antítesis del aprendizaje. Sin embargo, la opinión popular ha cambiado durante los últimos años mostrando la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje». Y no sólo en los últimos años como comenta esta autora, sino que la presencia de los juegos en el ámbito de la educación no es tan novedosa como cabría esperar y los juegos se han venido utilizando para enseñar desde los años sesenta (Sánchez y Martí, 2017).

Muchos autores desde entonces han intentado explicar, relacionar y razonar el uso del juego en los contextos de aprendizaje. Ortega, por ejemplo, comenta que «juego y aprendizaje necesariamente deben estar relacionados; el problema es cómo hacer un uso educativo de esta fuente de conocimiento natural que es el juego» (1990, p.5). Con estas palabras podemos interpretar los posibles prejuicios sobre el juego alejándolo del contexto formal. Ortega ya habla del reto que nos supondrá acercar el juego al tándem enseñanza-aprendizaje: hacerlo de él un uso educativo.

Si observamos la definición que nos da Huizinga (1972) sobre el juego podremos observar que, de alguna manera, podría presentar paralelismos con la definición de aprendizaje:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (p.55).

Exceptuando, quizás, el carácter libre del juego, el resto de rasgos que le otorga a la definición los podríamos encontrar en una definición de aprender. Andreu y García (2000) comentan cómo, en sentido último, los verbos que utilizamos en cada caso, «aprender» y «jugar», tienen un mismo objetivo: superar obstáculos o dificultades con el objetivo de ganar, ya sea conocimiento o la partida. En la misma línea, los autores Galvañy y Martín (2011) coinciden cuando dicen que el objetivo de jugar es ganar y que para ganar es necesario que haya un aprendizaje significativo. De esta manera, si aprendemos, ganamos y si ganar es nuestra voluntad, haremos todo lo posible por aprender todo lo necesario durante el juego para conseguir nuestro propósito.

2.3. La *gamificación*

Con este afán de unir en los entornos educativos la enseñanza y los elementos lúdicos surge la *gamificación*¹ en 2003 de la mano de Nick Pelling (Carreras, 2017). Esta iniciativa llega desde el mundo del *marketing* y tiene por objeto «utilizar las mecánicas del juego como recurso para vender productos de consumo» (Carrera, 2017, p.109). Dicho lo anterior, esta estrategia comercial pronto cruzó las fronteras de su ámbito y llegó a la educación con la intención de fomentar la motivación, el compromiso, la exploración, la experimentación, la competencia y la colaboración en grupo, además de estimular el autoaprendizaje y el interés por seguir aprendiendo o profundizando en ciertos temas (Csikszentmihalyi, 2008; Kapp 2012).

La *gamificación*, pues, no es sino la metodología más reciente que busca aunar aquellas dos vertientes del ser humano, la lúdica y la del aprendizaje. La mayoría de autores coinciden en la definición de *gamificación* como el uso de elementos propios de los juegos en contextos que no son lúdicos, a través de

¹ También lo encontramos como ludificación en castellano.

actividades atractivas que tienen como objetivo atraer y comprometer a los aprendientes, motivándolos en el aprendizaje y la resolución de problemas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012a; Vassileva, 2012; Lee y Hammer, 2011; Teixeira, 2016).

Kapp (2012b, p.68) sostiene que cuando la *gamificación* se ha preparado con esmero, consigue conectar con los alumnos, e incluso puede llegar a transformar alumnos aburridos o desmotivados en participantes activos.

Hemos de diferenciar, sin embargo, dos conceptos que podrían llevar a confusión. Hablamos de la *gamificación* y los juegos en sí. Contreras (2016):

«El concepto *gamification* es diferente a *serious game* o a *game-based learning*, mientras que el segundo describe el diseño de juegos que no tienen el firme objetivo de entretener a los usuarios, las experiencias “gamificadas” simplemente emplean algunos elementos de los juegos como reglas, mecánicas, etc. *Game-based learning* o aprendizaje basado en juegos, por su parte y en términos generales, se refiere al uso de juegos para apoyar al proceso de enseñanza/aprendizaje» (p.28).

Por lo tanto, vemos que hay una diferenciación entre conceptos. De una parte, tenemos la gamificación que tomando aquellos rasgos característicos de los juegos pretende hacer atractiva y motivadora la actividad de aprender; por otro lado, tenemos el uso de juegos que, como hemos ido comentado a lo largo de estos apartados, han servido de apoyo y a las actividades didácticas a lo largo de la historia.

2.3.1. Ventajas de la *gamificación*

Gracias a la manera en la que se presentan las actividades durante la gamificación, Kapp et al. (2014, p.39-46) se identifican las ventajas que comporta utilizarla:

- La **interactividad creativa**. Las experiencias gamificadas favorecen la interacción no solo entre los alumnos, sino entre ellos y los profesores. Es en algunos casos, quizás, una de las partes más difíciles de conseguir, que haya comunicación en todas las direcciones. Además,

siempre que hay comunicación entre iguales las posibilidades de aprender aumentan.

- La **superación de la desmotivación**. Este es un elemento clave al que nos remitiremos más adelante en nuestro trabajo. Pero a rasgos generales, crear actividades en las que los alumnos se vean involucrados, donde consigan superar retos es una magnífica iniciativa para conseguir motivar a los estudiantes.
- La existencia de **oportunidades**. En muchas ocasiones, en la enseñanza formal no cabe la posibilidad de fallo y se espera de los alumnos el máximo acierto. En experiencias gamificadas, sin embargo y gracias a las características más comunes de los juegos, siempre existe la posibilidad de jugar una vez más aquel nivel que pueda suponer una dificultad. Además, esto sirve para que tras el fracaso se pueda reflexionar sobre las áreas que se deberían mejorar para poder subir al siguiente nivel.
- El **cambio de comportamiento**. Está comprobado que en muchos casos un avatar virtual puede influenciar positivamente a un jugador.
- La **práctica verdadera**. El hecho de sumergirse en una historia, hace que los alumnos se vean dentro de un escenario paralelo que en cierta manera es real. Esta realidad virtual puede ayudar a los alumnos a adquirir nuevas habilidades que más tarde puedan llevar al mundo real. Mims (2003) afirma que si la intención es conseguir un aprendizaje significativo, todas las prácticas deben estar relacionadas con contextos reales y auténticos, por lo que hay que involucrar a los alumnos en problemas de aprendizaje reales.

2.3.2. Componentes de la *gamificación* y de las actividades

Una vez vistas las ventajas que Karl Kapp atribuye a la gamificación, consideramos oportuno hablar de algunos de elementos que la componen según el mismo autor (Kapp et al., 2014):

- Las **mecánicas** son fundamentales. Aquí encontramos uno de los primeros elementos que, si bien aplicado por sí solo no constituirá nunca una actividad gamificada, sí resulta un elemento imprescindible. Con mecánicas describimos aquellos sistemas de puntos, niveles o metas.
- La **estética** es otra parte importante que caracteriza a la gamificación. El diseño de una interfaz atrayente y atractiva que consiga no solo llamar la atención de los usuarios, sino también conseguir involucrarlos de una manera efectiva durante el transcurso de la actividad.
- El **planteamiento como juego**, es el elemento clave de la actividad. Esto es conseguir que los estudiantes, en nuestro caso, se sientan tan atraídos y motivados con la actividad que sean capaces de dedicarle tiempo, que además estarán invirtiendo para aprender.
- Los **individuos**. En nuestro caso en particular, tanto podríamos referirnos a los profesores como a los estudiantes; unos como creadores, los otros como consumidores de la experiencia gamificada. Consideremos que sin un perfil de destino no habría gamificación.
- Promover **el aprendizaje**. Sin duda, uno de los elementos más importantes que pretende la gamificación no es solo que los alumnos se involucren en un proyecto particular, sino que poco a poco desarrollen una curiosidad que pueda fomentar su aprendizaje individual.
- Por último, cabe mencionar que la **resolución de problemas** es otro de los elementos clave que puede ayudar a nuestros alumnos a aprender a resolver problemas tanto de manera cooperativa como competitiva dependiendo de la situación.

Por último, queremos acabar este apartado mencionando algunos de los componentes de las actividades gamificadas. Una vez más, comentaremos lo que nos sugiere Kapp (2012, p.42) que se debe incluir en las actividades gamificadas:

- La **abstracción del concepto y de la realidad**. Esta faceta, que generalmente comparten la mayoría de los juegos, nos muestra cómo un contexto virtual que imita la realidad es un escenario perfecto en el que los alumnos pueden desenvolverse.
- Los **objetivos**. Vitales en cualquier tipo de actividad destinada a la enseñanza, aún lo son más en los juegos. Saber que devanarse los sesos es importante para conseguir un logro o una meta hace que los alumnos desarrollen más su concentración.
- Las **reglas**. Una parte indispensable de los juegos. Las reglas ayudan a limitar y delimitar las acciones que los aprendientes en este caso pueden hacer. Las reglas, además, ayudan a mantener la acción dentro de un marco. Podemos diferenciar diversos tipos de reglas: operacionales, que regulan cómo funciona el juego; constitutivas, que determinan la funcionalidad; implícitas, que generalmente no están escritas pero a las que los alumnos deben comprometerse para que el juego se desarrolle bien; las instruccionales, que van de la mano con la parte educativa y guían el proceso de enseñanza.
- La presencia de **conflicto, competición y cooperación**. Estos tres componentes siempre ayudan en el desarrollo de un juego, pues muestra la posición de una persona respecto de las otras. Por un lado, el conflicto describe un enfrentamiento o desafío entre los estudiantes; la competición no implica enfrentamiento directo sino estrategia para conseguir antes el logro o la meta; por último, la cooperación requiere de la participación de todos los integrantes en pos de un fin común.

- El **tiempo**. Es uno de los elementos más motivadores en muchos casos, pues la falta de él crea un estrés que lleva a actuar de manera rápida.
- La **estructura de recompensas**. Por sí mismas, medallas, puntos o recompensas no deberían ser perjudiciales, sino que son el logro del esfuerzo por aprender.
- La **retroalimentación**. Según comentan Barbosa, Soto y Postigo (2016), las redes sociales han pasado a ser un bucle de retroalimentación continua y mensajes instantáneos, algo que también caracteriza muchos videojuegos y que por lo tanto también acaba siendo parte indispensable de la gamificación. El juego debe inducir de manera correcta al aprendiente hacia las respuestas acertadas. Kapp (2012b, p.68) comenta que «muchos estudios demuestran que la retroalimentación es un elemento clave en el aprendizaje. Cuanto más frecuente y conciso sea, más efectivo será».
- Los **niveles**. Esto ayuda a los usuarios o aprendientes a ser conscientes de los grados de dificultad que puede presentar la actividad, para dar continuidad a la historia o la narrativa que se esté desarrollando o para conocer los objetivos a los que se ha de llegar.
- La **historia**. Ya la mencionábamos en el punto anterior, pero cabe darle la importancia que necesita. Una historia atractiva puede conseguir que los alumnos se involucren mucho más. Según comenta Kapp (2012b, p.67) «las personas aprenden hechos mejor cuando se enmarcan en una historia, que cuando están en una lista».
- La **curva de interés**. Mediante esta expresión, Kapp (2012b) habla de la sucesión de eventos que mantendrán activo el interés de los alumnos. Generalmente, habrá un pico al comenzar la actividad que caerá ligeramente durante el desarrollo de la actividad y que presentará una subida con el final.

- La **rejugabilidad**. Según afirma Kapp (2012b, p.66), «muchos espacios no dan la opción a los aprendientes a explorar mediante ensayo y error», por lo tanto, esta característica tan típica de los juegos se antoja como una oportunidad muy valiosa que incorporar en las posibles experiencias gamificadas. La posibilidad de cometer errores resta presión, cuando fallar está permitido y uno no tiene una represalia directa, sino únicamente tener que volver a empezar, los alumnos pueden centrarse más en aprender y no solo en hacerlo bien.

2.4. Dos factores clave: motivación y cohesión de grupo

En uno de los puntos tratados en el apartado 2.3.1 hacíamos referencia a la motivación en relación con las ventajas de la gamificación. Y es que la motivación que genera un juego es, quizás, una de las partes más positivas. Exploremos, entonces, un poco más acerca de este factor tan importante.

Por otra parte, cabe resaltar que, a lo largo de nuestras explicaciones, y tal vez de una manera un poco más somera, nos hemos referido en ocasiones a las interacciones y las relaciones entre las personas involucradas en un juego, y en este caso, en una actividad gamificada. De acuerdo con las características de diversos juegos (quizás los más cooperativos), las relaciones entre individuales pueden llegar a mejorar y, es por esto, por lo que también haremos referencia a cómo los juegos pueden ayudar a cohesionar un grupo.

2.4.1. La motivación

Guillén (2012) define la motivación como «la fuerza que nos mueve a realizar actividades». Por lo tanto, la motivación es aquello que necesitamos si queremos llevar una tarea a buen puerto. Generalmente, podemos diferenciar dos tipos de motivación: por un lado, la intrínseca que va ligada a nuestra personalidad y, por otro, la extrínseca que aparece, en el caso de la educación, suscitada por el docente.

Así, podemos hablar de que la falta de motivación, el aburrimiento, la falta de atención y la pérdida contribuyen a la falta de involucración de los estudiantes

durante el aprendizaje, y, en general, con toda su actuación académica (Sharp et al., 2017). Aquí es donde vemos que esa «fuerza que nos mueve» suscitada por los docentes debe venir en una forma que los alumnos reconozcan y por la que sientan atracción.

Uno de los elementos claves al introducir los juegos en la educación es crear una atmósfera amigable y amena en la que los alumnos se sientan lo suficientemente relajados como para tomar riesgos y sentirse motivados a conseguir los propósitos. Varela (2010, p.2) comenta acertadamente que «cuando nos divertimos aprendemos más y mejor, nos relajamos, encontramos motivación para la realización de tareas y nos sentimos más cómodos para arriesgarnos a equivocarnos». Este tipo de escenarios, pues, motivarán el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos.

También Contreras (2016, p.28) comenta que la motivación «es necesaria para garantizar el aprendizaje y para evaluar un programa educativo, pues cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta». En consecuencia, creando un espacio pertinente conseguiremos que nuestros alumnos den más de sí y sientan que pueden y quieren realizar la actividad en cuestión.

Para concluir con este aspecto, podríamos decir que gracias a los juegos y a la gamificación podemos aportar esa motivación que puede resultar fundamental para que nuestros alumnos logren, no solo disfrutar del proceso de aprendizaje, sino también conseguir que realicen un aprendizaje significativo. La atmósfera más relajada que proporciona la puesta en práctica de una actividad lúdica puede conseguir que los aprendientes participen más y se involucren de una manera más activa en el aprendizaje. Feng y Chen (2013) comentan sobre estas líneas que la motivación y el aprendizaje en el aula se pueden mejorar a través de juegos específicamente diseñados para tal efecto.

2.4.2. La cohesión de grupo

Como comentábamos anteriormente, muchos de los desafíos o retos que se proponen en el marco de las actividades lúdicas requerirán del trabajo común y cooperativo de todos los integrantes del grupo en general, o de un subgrupo en particular. De acuerdo con Hidalgo (2019), «la competición y la colaboración refuerzan el grupo, mejoran el rendimiento del mismo y mejoran las habilidades interpersonales de los alumnos ya que se enfrentan a la resolución de conflictos, la organización de tareas o el reparto de roles»

Vemos, por lo tanto, que va en línea con lo que exponíamos. Las ventajas que puede generar la aplicación de los elementos lúdicos en el aula podrían ir más allá de la motivación o la consecución de un objetivo, sino que también puede ayudar enormemente a la creación de un clima de grupo afín que pueda conseguir desempeñar las labores de la mejor manera, y que incluso pueda fomentar las relaciones.

Paralelamente, el mismo autor comenta que el tipo de actividad y la motivación que acarrearán, pueden ayudar en gran medida a integrar a los alumnos que puedan presentar algún tipo de necesidad. De esta manera, y gracias al trabajo en equipo, la atención a la diversidad encuentra de manera orgánica su lugar dentro de las actividades.

2.5. El *escape room*

Este proyecto gira en torno a la aplicación de un *escape room* en una clase de secundaria, pero ¿qué es un *escape room*?

De acuerdo con Nicholson (2015) un *escape room* es:

«Un juego basado en equipos de acción en vivo en los que los jugadores descubren pistas, resuelven acertijos y realizan tareas en una o más habitaciones para lograr un objetivo específico (por lo general, escapar de la habitación) en un tiempo limitado» (p.1).

Gracias a actividades de este tipo, los alumnos tienen la posibilidad de experimentar hasta conseguir los resultados que necesitan para continuar, además de tener la oportunidad de desarrollar habilidades muy variadas como

la comunicación, el liderazgo o el trabajo cooperativo al formar equipos. York y William (2018) afirman que esta visión de meta compartida es muy beneficiosa para los estudiantes, y que además al no haber de competir, el *escape room* reduce la carga cognitiva y promueven la interacción en un contexto social, colaborativo y de aprendizaje.

Desde un punto de vista más concreto, si motivamos a nuestros alumnos a que la comunicación sea —o al menos lo intenten— íntegramente en inglés, conseguiremos algo mucho más importante dentro del aula de inglés: una práctica idiomática en un contexto real.

Una actividad de estas características, sin embargo, conlleva una gran responsabilidad y trabajo por parte del docente, así como organización para que todo salga correctamente. Por este motivo, Segura y Parra (2019) identifican una serie de elementos que el docente ha de tener en cuenta a la hora de diseñar la actividad:

- **Tipo de alumnado:** debemos conocer y saber quiénes son nuestros alumnos, cuáles son sus motivaciones, qué intereses y gustos tienen... Además de sus ritmos de aprendizaje y qué nivel tienen. Todos estos factores son decisivos a la hora de poner en práctica una actividad como el *escape room*.
- **Tiempo:** este es un elemento importante, ya que debemos saber de cuánto tiempo se dispone para desarrollar la experiencia. Se ha de tener en cuenta si la actividad requerirá de preparación previa con explicaciones. Algunos factores que se deben considerar a la hora de decidir el tiempo son la dificultad de las pruebas y el desarrollo madurativo de los alumnos que participarán. Por este motivo, el *escape room* puede tener diversos tiempos dependiendo de los grupos de alumnos.
- **Dificultad:** los retos no deben ser ni muy difíciles ni extremadamente fáciles. Esto ayudará a mantener la motivación de los alumnos que en

todo momento habrán de estar atentos a las resoluciones. El objetivo de un *escape room*, al fin y al cabo, es que los participantes consigan salir de la habitación.

- **Objetivos del aprendizaje:** como para cualquier otra actividad, debemos tener claros los objetivos para plantear mejor la actividad.
- **Tema y espacio:** como comentábamos en apartados anteriores, la estética es uno de los elementos más importantes de una actividad gamificada, porque ayuda a motivar a los estudiantes y a adentrarlos en el mundo en el que habrán de desarrollar las acciones. Esto también incluye la buena disposición del espacio y las delimitaciones que se deben tener en cuenta. Se han de plantear si las acciones se tienen que llevar todas a cabo en un mismo espacio o si habrá más.
- **Enigmas:** los enigmas constituyen la parte en torno a la cual gira toda la experiencia. La resolución de un enigma los llevará de cabeza a otro y así sucesivamente hasta completar la actividad. Este es el momento de utilizar aquellos contenidos que queremos que nuestros alumnos apliquen para resolverlos. Para este fin podemos utilizar los bancos de actividades que podemos encontrar en la red para aprender más sobre encriptaciones y para saber cómo transformar contenidos en pruebas.
- **Materiales y tecnología:** hemos de planear qué materiales se necesitarán a lo largo de la actividad, así como si la tecnología será necesaria y en qué medida para estar seguros de que el espacio está bien equipado.
- **Evaluación:** esta tendrá en cuenta cómo los alumnos van avanzando a través de los enigmas, si necesitan ayuda, qué dificultades encuentran...
- **Ensayar:** se recomienda, una vez acabado el proyecto, hacer un ensayo general donde los alumnos puedan ver cómo está todo ordenado y los docentes vean cuál sería el resultado.

3. Estado de la cuestión

3.1. Juegos y gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras

Hemos visto hasta ahora cómo los juegos pueden convertirse en una muy buena herramienta para conseguir nuestros propósitos curriculares, motivar a los alumnos y conseguir un aprendizaje significativo. Después de observar las ventajas, los elementos y las características de los elementos lúdicos y su positivo efecto entre los estudiantes, nos vamos a acercar un poco más a la asignatura que ocuparía nuestro tiempo, Primera Lengua Extranjera: Inglés. En este apartado veremos cómo se han llevado a la práctica algunas de estas teorías en esta asignatura particular y qué efectos puede tener su uso en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2002), un conjunto de directrices internacionales sobre la taxonomía de los niveles de una lengua, ya nos anticipa respecto a la motivación que en la enseñanza de lenguas extranjeras, «la eficacia [de una actividad] depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos, así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales, que pueden entrar en juego». Y es que, es muy importante contar con esa motivación y atención especialmente en la enseñanza de una lengua extranjera que, para muchos estudiantes, puede suponer una gran desventaja.

Zarzycka-Piskorz (2016) comenta en su trabajo que los aprendientes se sienten más motivados para aprender una lengua cuando se les enseña a través de juegos. Por lo tanto ya podemos inferir una relación clara: si queremos alumnos motivados para aprender una lengua extranjera, un recurso que se debería tener siempre en consideración son los juegos. Hay autores que muestran cierta reticencia y que argumentan que se ha de tener en cuenta que los juegos son muy útiles, pero siempre para reforzar lo que se ha enseñado a través de un libro de texto y no como su sustituto (Paris y Yussof, 2012).

Uno de los factores que también suelen motivar a los docentes de lenguas extranjeras a incluir en sus clases juegos es que no solo son una fuente de entretenimiento y distensión sino también una manera de animar a nuestros estudiantes a que utilicen la lengua meta de forma creativa y comunicativa (Yolageldili y Arikan, 2011).

3.2. *Escape rooms en Inglés*

La bibliografía que podemos encontrar sobre la implementación de la actividad *escape room* en la educación secundaria no es muy prolija, lo que da muestras de su carácter innovador, sin embargo, los resultados que se comentan son muy positivos. De acuerdo con nuestras investigaciones, tan solo hemos hallado un estudio que detalle el desarrollo de una actividad de *escape room* en un aula de secundaria en la asignatura de Inglés. Sí son, por el contrario, más abundantes los estudios de características similares en aulas universitarias. Por este motivo, haremos referencia a dos proyectos que se llevaron a cabo en sendos grupos universitarios en la asignatura particular de Inglés, así como también a uno que se desarrolla, propiamente, en un aula de secundaria. El análisis de estos trabajos son una verdadera fuente de inspiración, ya que ilustran, tanto sobre el potencial que puede llegar a tener esta actividad como las diferentes maneras en las que se puede enfocar.

El estudio que da como escenario un aula de secundaria es el que realizaron Martínez y Nakova (2020) durante el curso escolar 2018-2019 en un instituto público de enseñanza secundaria cerca del día del libro, el 23 de abril. Y no es para menos, pues el hilo conductor de la historia era la obra de teatro dramática de William Shakespeare. Esta obra se introducía con la visualización de la película *Shakespeare in Love* de John Madden (1998) en la clase de inglés y proponía la cuestión: ¿podríamos conseguir el veneno que tomará Romeo del apotecario antes de que pueda comprarlo y evitar el terrible desenlace? El objetivo de este proyecto era que, a través de la experiencia *escape room*, los alumnos profundizaran en el conocimiento literario del escritor, y dentro de las destrezas de la enseñanza de lenguas, practicasen la comprensión lectora a través de pruebas cooperativas. Las autoras concluyen

que, tras la puesta en práctica de la actividad, los objetivos propuestos se consiguieron. El alumnado reconocía haber practicado la comprensión lectora y sentirse más atraído por la literatura, tanto del autor, como en general. Además, observan que los alumnos se involucraron mucho más en la clase de lo que ocurría en las lecciones normales.

A continuación, y de manera cronológica detallamos los estudios realizados en aulas universitarias. Así pues, Pérez (2018) habla de la puesta en marcha de un proyecto de *escape room* en su centro universitario. El objetivo principal de la actividad era el uso de la lengua extranjera, por lo que se priorizó el éxito en su uso antes que la corrección. En esta actividad participaron unos 40 alumnos en cuyos grados la asignatura de inglés era obligatoria y que tenían un nivel B1+. Estos 40 participantes se distribuyeron en grupos de 5 a 6 personas. Los estudiantes eran informados de que la universidad había sido atacada por un virus zombi y que su objetivo era encontrar la combinación que abriría el cofre con el antídoto. Las tareas partían de una primera pista entregada en un sobre a los alumnos y estaban basadas en las cuatro destrezas en las que se divide el aprendizaje de una lengua extranjera: comprensión oral y escrita; y expresión oral y escrita, denominadas respectivamente en inglés: *listening*, *reading*, *speaking* y *writing*. Las tareas que formaban parte de este *escape room* eran las mismas para todos los grupos, con la única diferencia de que, debido al gran número de alumnos, las recibirían en diferentes órdenes. La autora comenta el siguiente resultado: «la actividad lúdica propuesta se llevó a cabo con éxito y los alumnos se mostraron muy satisfechos y entusiasmados con la actividad» (p.455).

Continuando en orden cronológico, Santamaría y Alcalde (2019) escriben sobre el proyecto que se llevó a cabo en una clase del Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Alcalá de Henares. En este grupo había 22 participantes que dividieron en 5 equipos, cada uno de los cuales debía escoger su propio líder, la persona que estaría en contacto con el profesor en caso de ser necesario. El nivel de este grupo era intermedio, habiendo de conseguir un B2.2 al acabar la asignatura. En este caso, no se detalla la

narrativa que serviría de trasfondo para la actividad, pero comentan que la actividad estaba compuesta por siete retos. A diferencia del caso anterior, no estaban basadas en su totalidad en las destrezas, sino que involucraban elementos más característicos del grado, diferenciando entre actividades relacionadas con vocabulario, gramática y traducción. Estas actividades, estaban basadas en el libro que se utilizaba durante el curso. En este *escape room*, de la misma manera que en el caso anterior, el uso de la lengua inglesa era obligatorio durante todo el transcurso de la actividad y, de hecho, contaba con un sistema de avisos. El primer aviso por no utilizar la lengua inglesa sería una tarjeta rosa, mientras que el segundo aviso, una tarjeta roja, derivaría en la descalificación del equipo. Este estudio parte de una hipótesis que se contrasta con dos cuestionarios, uno dirigido a los alumnos y otro a los profesores (basado en otro previo de York y William (2018)) y pretende dar respuesta a cuestiones que tienen que ver con la aceptación y la percepción de la actividad. Una vez más, la actividad fue todo un éxito y los alumnos compartieron en sus respuestas su entusiasmo y motivación sobre la actividad. Dos puntos a resaltar es que los retos que involucraban canciones fueron un éxito y que todos se sintieron mucho más relajados a la hora de utilizar la lengua inglesa.

Estos proyectos, aunque en su mayoría destinados a alumnos universitarios, muestran cómo el uso de los elementos lúdicos en el aula puede ser muy beneficioso para motivar a los alumnos en diferentes situaciones. Vemos que aquellas actividades que tienen un componente que los acerca a su día a día (la música) les ayuda mucho a involucrarse en las tareas y cómo el ambiente más distendido ayuda a la expresión oral.

Consideramos, pues, que estos estudios pueden ayudarnos a poner las primeras piedras de nuestro proyecto y que las contribuciones que los estudiantes de secundaria puedan dar acerca del uso de actividades semejantes en su contexto es de vital necesidad para comenzar a sopesar su implementación más continuada.

4. Propuesta didáctica

4.1. Justificación

De acuerdo con lo que hemos ido tratando hasta el momento, enmarcamos nuestra propuesta dentro del ámbito de la ludificación (o gamificación) con el objetivo de comprometer a los alumnos, motivarlos y conseguir que realicen la actividad que se proponen de una manera colaborativa y cooperativa a través de tareas específicamente diseñadas para tal fin.

Después de ver los efectos tan positivos que resultan en los estudios consultados sobre actividades similares en contextos de la misma naturaleza o semejante, consideramos que presentar una propuesta con estas características en un grupo en el que anteriormente no se habían llevado a cabo actividades similares, puede aportarnos información de primera mano sobre la actitud y predisposición que presentan los alumnos respecto a ellas.

En nuestra propuesta detallamos un total de cuatro sesiones que se habrían de llevar a cabo en el contexto que detallaremos en el siguiente apartado. La intención que contemplaba este estudio era la realización de las cuatro sesiones durante el periodo de prácticas en un centro de educación secundaria por el autor de este trabajo. Sin embargo, debido a las limitaciones temporales y a los retrasos que diversos incidentes relacionados con la COVID-19 provocaron en el normal desarrollo del currículum académico, se optó por prescindir tanto de las sesiones anteriores a la experiencia del *escape room* y la posterior, que se ha simplificado con una encuesta/cuestionario que tanto los alumnos involucrados en la actividad como la tutora académica del candidato rellenaron para comprobar hasta qué nivel había sido provechosa la actividad.

A pesar de habernos saltado las sesiones introductorias que habrían desembocado en el *escape room*, la historia que sirve de espina central de la experiencia está relacionada con la unidad didáctica impartida por el autor en dicho curso. El tema en cuestión: el medioambiente y su importancia para los humanos como fuente de vida.

4.2. Contextualización

El *escape room* que proponemos se ha puesto en marcha en una clase de 4.º de la ESO en el instituto público de enseñanza secundaria IES Sa Colomina de la ciudad de Ibiza. Más concretamente, se realizó en el grupo que mezcla alumnos de 4.º A y 4.º B. Estos dos grupos presentan un perfil de alumnado que tiene altas posibilidades de promocionar en dirección a los estudios de Bachillerato, y las asignaturas que realizan son diversas y muy variadas dentro del abanico de optativas que ofrece el centro (Biología, Economía, Educación Plástica, Francés, Tecnología, TIC, Física y Química o Latín) además de las asignaturas troncales comunes a todos los grupos: Castellano, Catalán, Inglés, Matemáticas, Geografía e Historia y Educación Física.

El momento en el que se ha realizado la actividad ha sido durante el tercer trimestre, más concretamente, durante el mes de mayo. Esto nos hace ver que, en el contexto de prácticamente cualquier asignatura, el currículum se debería haber completado casi en su totalidad. Sin embargo, este año, debido a la situación sanitaria, el progreso ha sido un poco más lento y los contenidos de dos unidades didácticas aún estaban por ver. Por este motivo, y como veremos a continuación, el contenido de las actividades que conforman el *escape room* se han adecuado a aquello que ya se había visto en clase.

En cuanto al grupo que tenemos en la clase estaba formado por doce alumnos. Dada la naturaleza del *escape room* que veremos más adelante, estos alumnos se dividieron en grupos de tres personas que trabajaron de manera cooperativa y colaborativa para llegar a la meta. Los grupos para realizar las actividades fueron previamente creados para poder compensar la presencia de alumnos con más conocimientos de inglés y alumnos que, generalmente, requieren refuerzo en las clases y pruebas evaluables en la asignatura. De esta manera, conseguimos crear grupos de trabajo con los que asegurarnos que las tareas se pudiesen llevar a buen término y hubiese una práctica real y significativa de todos los integrantes.

4.3. Objetivos

En este apartado describiremos brevemente los objetivos que motivan esta actividad y aquello que queríamos conseguir de su puesta en práctica y de nuestros alumnos.

- Describíamos en apartados anteriores que uno de los efectos más positivos de la introducción de contextos gamificados en la educación es el gran atractivo y expectativa que pueden ejercer sobre los participantes, algo que, al fin y al cabo, se ve reflejado en la **motivación** que los alumnos desarrollan respecto a la actividad concreta. Dörnyei (1994) afirma que la motivación constituye una base indiscutible en el aprendizaje de lenguas y que para conseguirla, y no caer en la desmotivación, es realmente valioso introducir elementos lúdicos. Así pues, nuestro afán principal con este trabajo es conseguir captar toda la atención de los alumnos e involucrarlos en la resolución grupal del problema planteado.
- Otro de los factores positivos que tiene la introducción de los elementos lúdicos en el aula es el fomento del **trabajo en grupo** y la **cohesión grupal**. En los tiempos que vivimos, en los que debido a la situación de pandemia en las que las oportunidades de socializar y alternar con los compañeros se han visto tan reducidas, hemos considerado oportuno crear una actividad que facilite el trabajo grupal. Esta actividad, además, pone a disposición de los alumnos no solo la posibilidad de repartir las tareas como ellos crean conveniente, sino también la posibilidad de que durante la hora de Inglés puedan realizar el trabajo al mismo tiempo que disfrutan de un buen rato.
- Durante la creación de esta propuesta didáctica se han tenido muy en cuenta las competencias básicas, y creemos que resulta un ejemplo muy **competencial** en el que trascendemos las fronteras de la lingüística, que caracteriza a las asignaturas de humanidades, y vamos más allá introduciendo un componente científico gracias a la historia y al

vocabulario, matemático al jugar con códigos y operaciones básicas para continuar con el juego. También creemos que las competencias de aprender a aprender y de iniciativa y espíritu emprendedor se han tenido muy en cuenta a la hora de elaborar la propuesta, pues no se trata de un juego lineal en el que para conseguir una pista se ha de superar una prueba anterior, sino que el juego se presenta dando todos los retos a los alumnos para promover la organización y dar la oportunidad a todos los integrantes de los grupos de participar a la vez. En muchos casos, los alumnos más aventajados en la asignatura podrían coger la batuta durante la actividad, así que de esta manera nos aseguramos de que los alumnos tengan la oportunidad de descifrar poco a poco lo que tienen entre manos. Asimismo, vemos una presencia de las expresiones culturales gracias a la adaptación literaria que se hace en cada uno de los escenarios. En ellos se muestran las reacciones que tienen los personajes con los diferentes medios. Por último, cabe mencionar que, debido a los medios que teníamos a nuestra disposición en el aula y sin la posibilidad de buscar un lugar donde poder explotarla más, la competencia digital no se ha podido explorar tanto como se habría querido en un inicio.

- Ahondando un poco más en el juego en sí, queremos remarcar que entre nuestros ánimos también buscamos realizar una propuesta **multidisciplinar** en la que la historia y las pruebas que los alumnos deben realizar salgan de las típicas particiones de gramática y vocabulario que encontramos en la asignatura de inglés. Gracias a una historia que busca el compromiso de los alumnos y que tiene un fuerte carácter distópico, queremos transportarlos a un escenario diferente y alejado de una clase de inglés al uso. De esta manera, el hilo conductor de nuestra propuesta está relacionado con la Biología, y el planteamiento y la solución final al problema están fuertemente ligados a la Geografía. Entre las pruebas que tienen, hay operaciones sencillas de matemáticas y algo de nomenclatura química. Asimismo y sin alejarnos tanto de la asignatura, las lecturas, aunque diferentes en cada grupo y

contextualizadas por continente, tienen elementos comunes: están escritas en lengua inglesa originariamente y, exceptuando una, todas son pertenecientes al género de aventuras típico de la literatura anglosajona del siglo XIX.

- Esto, pues, nos lleva al último punto que nos sirve de motivación y que nos proponemos como objetivo de la actividad: la **práctica de los contenidos** que los alumnos han adquirido en la asignatura de inglés hasta el momento en una situación semirreal. Así, el vocabulario con el que el alumnado debe tratar pertenece a una unidad didáctica recientemente impartida. Algunos retos recopilan vocabulario que se ha visto durante el curso, y algunos otros juegan con contenido más básico pero que aún en muchos casos supone problemas en los aprendientes. Esta manera de introducir contenidos más básicos también nos permite crear retos más desafiantes que cualquiera de los integrantes pueda asumir.
- No nos gustaría finalizar este apartado sin mencionar que otro de los elementos que se quieren fomentar es el **uso de la lengua meta**, es decir, el inglés, en el aula. Para ello, se ha ideado un sistema de puntos que detallaremos en la propuesta y que hace, quizás, el juego un poco más competitivo entre los alumnos, que deben colaborar con el resto de grupos para encontrar la solución al problema final. Siempre resulta difícil conseguir que los alumnos utilicen la lengua que aprenden en clase, por lo tanto, restarle importancia a la forma y darle una categoría meramente comunicativa en un juego puede ser una buena manera de llevarlo al aula e intentar extender su uso un poco más.

4.4. Secuencia didáctica: *The mystery of the dying trees*

Las sesiones que se detallarán en este apartado están acotadas a los 55 minutos de duración que tienen aproximadamente las sesiones en los institutos públicos. Estos 55 minutos se distribuyen en cada caso alrededor de actividades relacionadas con el juego final y que en sí mismas servirán de introducción, preparación y síntesis.

La narrativa de nuestra historia, titulada *The mystery of the dying trees* y dividida en tres sesiones, gira en torno a una catástrofe distópica en la que los árboles del mundo contraen una enfermedad devastadora y están muriendo. El alumnado debe aprender sobre diferentes lugares del planeta para poder encontrar el antídoto para los árboles que un desaparecido científico ha dejado guardado en una caja cerrada.

4.4.1. Sesión 1: Introducción

En esta primera sesión de la propuesta didáctica, tenemos por **objetivo** presentar a los alumnos no solo el vocabulario y la escenificación general en la que se desarrollarán el resto de sesiones, sino también el inicio de la actividad gamificada de *escape room* presentando el problema al que habrán de dar solución (los materiales están en el Anexo 1).

A continuación, describimos una temporización del orden de las actividades y su duración para la primera sesión:

Actividad	Duración	Descripción
Actividad 1: 10 veces 2	15 mins	En esta actividad, los alumnos disponen de un minuto para escribir en un trozo de papel 10 palabras que puedan relacionar con las imágenes propuestas: imágenes de paisajes devastados por la acción humana y otros fértiles o incluso vírgenes. De esta manera empezamos contrastando los dos tipos de escenario que nos vamos a encontrar en el documental que veremos más adelante, así como también nos aseguramos de qué vocabulario conoce el alumnado al respecto. Una vez puestas en

		común las palabras que hayan surgido de observar las imágenes, pedimos a los alumnos que escriban diez más que hayan dicho los compañeros y que sean nuevas para ellos. De esta manera empezamos a activar el vocabulario.
Actividad 2: Introducción del escenario <i>escape room</i> y creación de grupos	10 mins	A continuación, en esta primera sesión introductoria, presentamos el escenario de <i>escape room</i> . Esta introducción se lleva a cabo con un PowerPoint que funciona a modo de vídeo. En él, se describe la situación y el problema: los árboles del mundo han contraído una enfermedad que los está matando y estamos buscando la cura. Aún no les informamos de que haremos una actividad de <i>escape room</i> , pero sí les anunciamos que en la próxima clase trabajarán para encontrar la cura, incitando de esta manera el suspense. En este momento se crean grupos equilibrados en los que los estudiantes puedan dar lo mejor de sí mismos.
Actividad 3: Documental <i>A life on our Planet</i> de David Attenborough.	15-20 mins	En esta actividad, el alumnado visualiza los primeros 15 minutos del documental <i>A Life on our Planet</i> de David Attenborough. Este documental trata el tema de las causas y consecuencias que han dado lugar al estado de nuestro medioambiente. A través de sus propias vivencias el narrador ilustra cómo ha cambiado el mundo desde la II Guerra Mundial. Durante la visualización de este documental, los alumnos han de responder a un cuestionario de comprensión audiovisual.
Actividad 4: Corrección y comentario del documental.	10 mins	Por último, corregimos las preguntas del cuestionario de comprensión audiovisual y ponemos en común expresiones o vocabulario que los alumnos no hayan entendido durante el vídeo. Asimismo, comentamos las ideas principales que desarrolla el narrador en el documental.

Durante el transcurso de esta sesión, se informa a los alumnos de que la participación en la clase y las respuestas acertadas serán premiadas con una serie de monedas de cartón que podrán ser muy útiles para la siguiente clase.

Introducimos, por lo tanto, como componente del juego dos tipos de monedas de cartón que llamamos «**HELP COINS**»:

- «**HINT HELP COINS**»: Los alumnos pueden utilizar este tipo de moneda para conseguir una pista si se ven muy apurados o atascados en el juego. Inmediatamente el profesor recoge la moneda y les da una pista en forma de nota de papel.
- «**TRANSLATION HELP COINS**»: Este tipo de moneda se puede utilizar para pedirle ayuda al profesor con la traducción de alguna palabra para poder entender mejor aquel reto que tengan entre manos.

Como los alumnos están distribuidos en grupos, establecemos un máximo de tres como monedas de cada tipo como total que se puede conseguir por grupo, dando lugar a que otros compañeros participen y poniendo un límite a la ayuda que pueden recibir.



Imagen 1: Pistas y algunas HINT HELP COINS, así como el cofre con la cura.

4.4.2. Sesión 2: Actividad de *escape room*

La segunda sesión representa el plato fuerte de la propuesta didáctica y, en nuestro caso, el que se pudo llevar a la práctica. Se trata, como hemos ido avanzando, de la actividad de *escape room* (cuyos materiales íntegros se encuentran en el Anexo 2 así como las pistas que mencionamos en el apartado anterior en el Anexo 3).

El objetivo de esta sesión es que los alumnos consigan resolver a tiempo el código que les lleve a la prueba final, comunicándose en inglés. Esta sesión la introducimos recordando el vídeo que han visto en la sesión anterior y añadiendo algo más de información (se adjunta en el Anexo 4 el que se utilizó en la puesta en práctica conducida por el autor). La cura para los árboles está escondida en una caja cerrada con un candado de cuatro dígitos. Se les informa de que para poder resolver el enigma deben viajar a cuatro continentes y conseguir descubrir cuál es el lugar de origen de algunos de los ingredientes que componen el antídoto. En ese momento se ajusta un cronómetro con el tiempo de la cuenta atrás hasta completar el fin de la sesión (unos 45-50 minutos) y comienza el juego.



Imagen 2: Mapa con los sobres de los continentes y cofre cerrado con la cura para los árboles

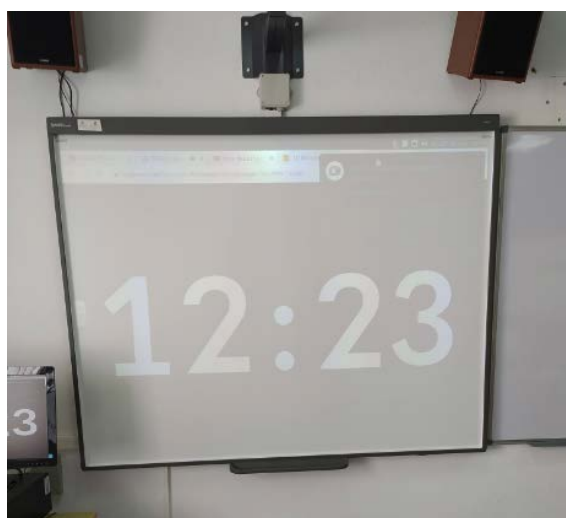


Imagen 3: Contador en pantalla con tiempo restante para acabar la misión

En el aula, y como parte de la narrativa, los alumnos encuentran tanto el cofre cerrado con el candado como un mapamundi físico-político colgado en la cabecera de la clase sobre el que penden seis sobres, cada uno con el nombre de uno de los seis continentes. Cuatro de ellos suponen el destino de cada uno de los grupos y los que, por lo tanto, contienen el resto del escenario del juego. El resto cumplen una función únicamente disuasoria, sobre todo para aquel último grupo que debe hacerse con el sobre, para que no conozca ipso facto, y por descarte, cuál es el sobre que le corresponde.

Este *escape room* está planteado de tal manera que todos los integrantes del grupo tienen acceso a todos los retos a la vez, para evitar que haya una voz cantante en el grupo que sea la que resuelva todas las pruebas eclipsando al resto de integrantes. De esta manera, de cada uno de los retos (cinco en total para cada uno de los grupos, además de uno introductorio) extraen una palabra que, en orden, les da la pista del origen del ingrediente.

Al principio, los alumnos encuentran dentro del sobre una nota de una misteriosa *Ms. X* (Señorita X) que les informa brevemente de lo que ha ocurrido y les deja a su suerte el reparto de tareas así como que infieran qué deben hacer. Hacia la mitad del juego, el profesor les hace llegar una nueva comunicación de *Ms. X* donde les explica un poco más detalladamente qué deben hacer y de qué manera pueden abrir el candado numérico. La respuesta se halla en el anagrama que forman los lugares de origen de los ingredientes, a saber: Sáhara, Amazonas, Fiyi y Everest. Las iniciales de estas palabras forman el vocablo *SAFE* (seguro) en inglés. Cada una de estas letras lleva asociado un número que pueden encontrar en el decodificador numérico que todos ellos habrán encontrado en el sobre.

A continuación, detallamos en qué consisten los retos de cada continente:

- **Reto inicial**

Reto Inicial	Cada uno de los grupos debe decidir entre cuatro pequeños trozos de papel con un color. Cada uno de ellos contiene una adivinanza en rima de la que deben deducir a qué continente se refiere.
---------------------	--

- Retos del grupo: **ÁFRICA**

Descripción general	
Pista para descifrar el origen	<i>warm sand from the North</i> (cálida arena del norte)
Lugar de origen	Sahara
Retos del continente	
Reto 1 <i>warm</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Sopa de letras y pregunta. <u>Instrucciones:</u> En esta actividad, los alumnos deben encontrar las palabras que conforman una pregunta en una sopa de letras, ordenarla y responderla. La respuesta a esta pregunta es la primera <i>clue</i> ² .
Reto 2 <i>sand</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora con preguntas cerradas y operaciones matemáticas básicas. <u>Instrucciones:</u> La lectura temática escogida para África es un fragmento adaptado de <i>King Solomon's Mines</i> de Rider Haggard, donde la ambientación es un desierto en África. Tras leer el texto se deben contestar tres preguntas con cifras de la lectura y realizar una serie de operaciones matemáticas básicas. Esto les da las coordenadas línea-palabra para encontrar la <i>clue</i> en el texto.
Reto 3 <i>from</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Completar oraciones con la preposición correcta. <u>Instrucciones:</u> Este ejercicio consta de dos partes, la primera es descifrar las preposiciones encriptadas mediante alguno de los decodificadores alfabéticos. A continuación deben completar oraciones que son, a su vez pistas en sí mismas. La preposición restante (hay una extra), es la <i>clue</i> de esta prueba. Este reto es común para todos los grupos, aunque con oraciones diferentes.
Reto 4 <i>the</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora. <u>Instrucciones:</u> Los alumnos deben leer un texto con atención y encontrar la palabra extra mal colocada. Esa palabra es la <i>clue</i> . Prueba común para todos. Adaptada en el caso de Oceanía.
Reto 5 <i>North</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Ejercicio de <i>odd-one-out</i> ³ . <u>Instrucciones:</u> Los alumnos realizan la prueba <i>odd-one-out</i> y con las palabras que sobran de cada grupo forman una pregunta.

² En español las palabras *clue* y *hint* se traducen indistintamente como pista. Para diferenciar entre las pistas que los alumnos pueden reclamar con las HINT HELP COINS y las pistas que van recibiendo de cada uno de los restos, llamaremos a estas últimas por el nombre que le otorgamos en el juego en inglés: *clue*.

³ El ejercicio *odd-one-out* es aquel en el que, en un grupo de palabras, una sobra por no pertenecer a una categoría similar a las otras.

- Retos del grupo: **AMÉRICA**

Descripción general	
Pista para descifrar el origen	<i>water from the largest river</i> (agua del río más caudaloso)
Lugar de origen	Amazonas
Retos del continente	
Reto 1 <i>water</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora con respuesta múltiple y formulación química.</p> <p><u>Instrucciones:</u> La lectura tematizada de este continente está extraída y adaptada de <i>The Lost World</i> de Sir Arthur Conan Doyle. Y nos muestra una escena en la que los aventureros van en canoa por un río y describen lo que ven. Tras leer el texto, los alumnos responden a unas preguntas de respuesta múltiple, cuyas opciones no están ordenadas numérica (1, 2, 3), o alfabéticamente (a, b, c), sino que se ordenan con letras y números en apariencia aleatorios. La respuesta correcta a cada pregunta les da las opciones: H 2 O, que, traducido de la nomenclatura química, es la <i>clue</i>.</p>
Reto 2 <i>from</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Completar oraciones con la preposición correcta.</p> <p><u>Instrucciones:</u> Este ejercicio consta de dos partes, la primera es descifrar las preposiciones encriptadas mediante alguno de los decodificadores alfabéticos. A continuación deben completar oraciones que son, a su vez pistas en sí mismas. La preposición restante (hay una extra), es la <i>clue</i> de esta prueba. Este reto es común para todos los grupos, aunque con oraciones diferentes.</p>
Reto 3 <i>the</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora.</p> <p><u>Instrucciones:</u> Los alumnos deben leer un texto con atención y encontrar la palabra extra mal colocada. Esa palabra es la <i>clue</i>. Prueba común para todos. Adaptada en el caso de Oceanía.</p>
Reto 4 <i>largest</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Sopa de letras, <i>odd-one-out</i> y transformación a superlativo.</p> <p><u>Instrucciones:</u> En este reto, los alumnos deben buscar una serie de adjetivos en una sopa de letras: varios colores y un adjetivo que hace referencia al tamaño. Identificar el que no pertenece al campo semántico común y transformarlo en superlativo, la <i>clue</i>.</p>
Reto 5 <i>river</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Crucigrama con palabra escondida.</p> <p><u>Instrucciones:</u> Con las definiciones de algunos elementos naturales relacionados con el medio acuático, han de rellenar un crucigrama que tiene la palabra escondida como <i>clue</i>.</p>



Imagen 4: Alumnos resolviendo retos



Imagen 5: Alumnos resolviendo retos

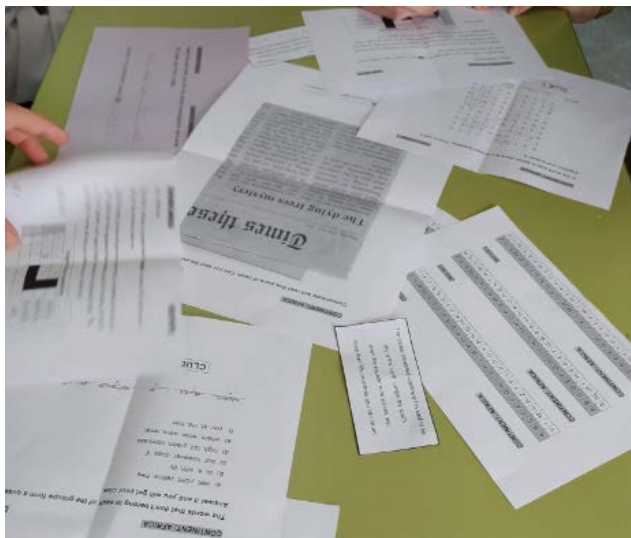


Imagen 6: Alumnos resolviendo retos

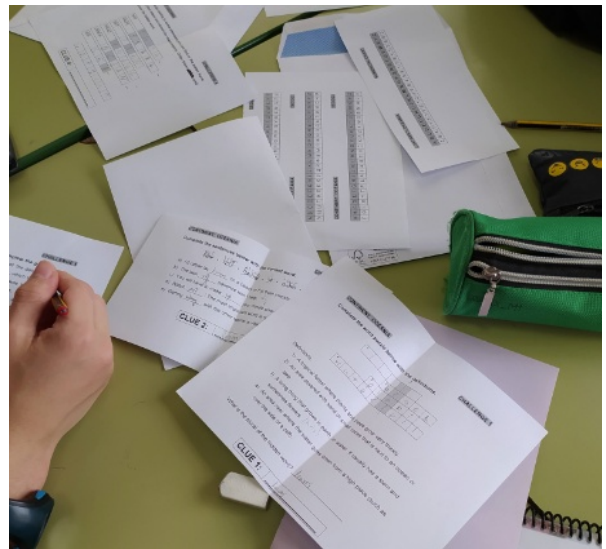


Imagen 7: Alumnos resolviendo retos

- Retos del grupo: OCEANÍA

Descripción general	
Pista para descifrar el origen	<i>leaves from a Pacific island</i> (hojas de una isla pacífica)
Lugar de origen	Fiyi
Retos del continente	
Reto 1 <i>leaves</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Crucigrama con palabra escondida y transformación a plural. <u>Instrucciones:</u> Con las definiciones de algunos elementos naturales relacionados con el medio acuático, han de rellenar un crucigrama que tiene la palabra escondida como <i>clue</i> .
Reto 2 <i>from</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Completar oraciones con la preposición correcta. <u>Instrucciones:</u> Este ejercicio consta de dos partes, la primera es descifrar las preposiciones encriptadas mediante alguno de los decodificadores alfabéticos. A continuación deben completar oraciones que son, a su vez pistas en sí mismas. La preposición restante (hay una extra), es la <i>clue</i> de esta prueba. Este reto es común para todos los grupos, aunque con oraciones diferentes.
Reto 3 <i>a</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora. <u>Instrucciones:</u> Los alumnos deben leer un texto con atención y encontrar la palabra extra mal colocada. Esa palabra es la <i>clue</i> . Prueba común para todos. Adaptada en este caso a Oceanía.
Reto 4 <i>pacific</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Puzle doble. <u>Instrucciones:</u> En este reto los alumnos deben ordenar una serie de palabras relacionadas con el medio físico, que están desordenadas. De cada palabra una letra está resaltada. En la segunda parte han de ordenar esas letras para obtener la <i>clue</i> de este reto.
Reto 5 <i>island</i>	<u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora con preguntas de respuesta múltiple y operaciones matemáticas básicas. <u>Instrucciones:</u> La lectura tematizada está extraída y adaptada de <i>The Coral Island</i> de Robert Michael Ballantyne. En el fragmento seleccionado, se describe cómo unos niños, tras el hundimiento de un barco, exploran la isla donde han acabado. Concretamente describen un tipo de árbol. Después de leerlo, deben responder a una serie de preguntas y con las respuestas resolver una operación matemática básica cuyo resultado serán las coordenadas línea y número de palabra en el texto.

- Retos del grupo: ASIA

Descripción general	
Pista para descifrar el origen	<i>rock from the highest mountain</i> (roca de la montaña más alta)
Lugar de origen	Everest
Retos del continente	
Reto 1 <i>rock</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora con preguntas de respuesta múltiple y operaciones matemáticas básicas.</p> <p><u>Instrucciones:</u> La lectura tematizada de este continente está extraída y adaptada de <i>Lost Horizon</i> de Rider Hilton. En el pasaje que se incluye en este reto, el protagonista contempla las montañas de los Himalayas desde Sangri-La y se describe el escenario. Tras su lectura deben responder una serie de preguntas y, con las respuestas, resolver una operación matemática básica cuyo resultado serán las coordenadas línea y número de palabra en el texto.</p>
Reto 2 <i>from</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Completar oraciones con la preposición correcta.</p> <p><u>Instrucciones:</u> Este ejercicio consta de dos partes, la primera es descifrar las preposiciones encriptadas mediante alguno de los decodificadores alfabéticos. A continuación deben completar oraciones que son, a su vez pistas en sí mismas. La preposición restante (hay una extra), es la <i>clue</i> de esta prueba. Este reto es común para todos los grupos, aunque con oraciones diferentes.</p>
Reto 3 <i>the</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Comprensión lectora.</p> <p><u>Instrucciones:</u> Los alumnos deben leer un texto con atención y encontrar la palabra extra mal colocada. Esa palabra es la <i>clue</i>. Prueba común para todos. Adaptada en el caso de Oceanía.</p>
Reto 4 <i>highest</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Mensaje escondido y respuesta al mensaje.</p> <p><u>Instrucciones:</u> En este reto se da a los alumnos un mensaje oculto: un panel donde faltan letras, que más abajo encontramos agrupadas por filas. Los alumnos deben completar el mensaje con las letras y responder a lo que se propone para conseguir la <i>clue</i>.</p>
Reto 5 <i>mountain</i>	<p><u>Tipo de actividad:</u> Puzle doble.</p> <p><u>Instrucciones:</u> En este reto los alumnos deben ordenar una serie de palabras relacionadas con el medio físico, que están desordenadas. De cada palabra una letra está resaltada. En la segunda parte, han de ordenar esas letras para obtener la <i>clue</i> de este reto.</p>

Como hemos visto, cada uno de los cinco retos aporta a los alumnos una palabra clave que deben recopilar en una hoja de respuestas general y que es la pista para conseguir averiguar el lugar de origen de cada uno de los elementos que componen la cura de los árboles.

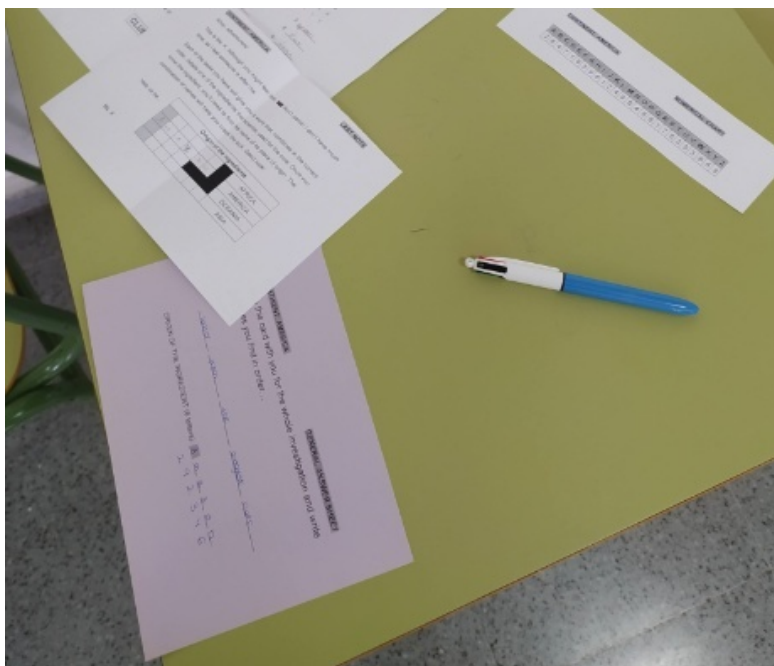


Imagen 8: Algunos de los retos resueltos y la hoja general de respuesta completa con las pistas y el lugar origen del ingrediente, en este caso de América, siendo Amazonas la respuesta.

Una vez recopilados todos los lugares de origen de los elementos que componen la cura y con la ayuda de la segunda comunicación de *Ms. X*, pueden rellenar una tabla que les dará el anagrama con el que descifrar el código y abrir el candado de la caja.

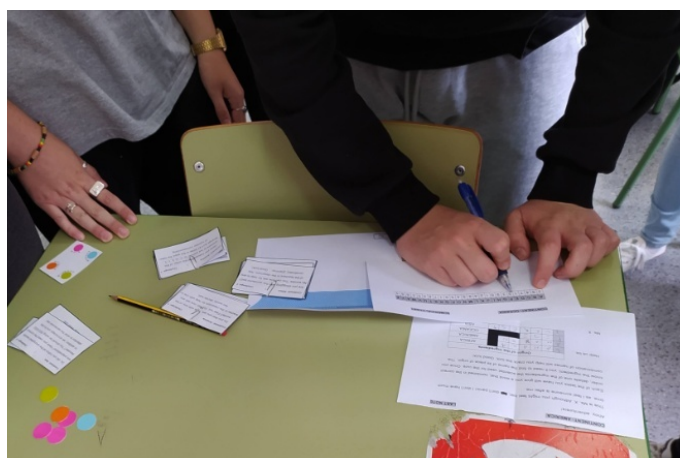


Imagen 9: Alumnos descifrando el número del candado con el decodificador y la segunda comunicación de *Ms. X*.

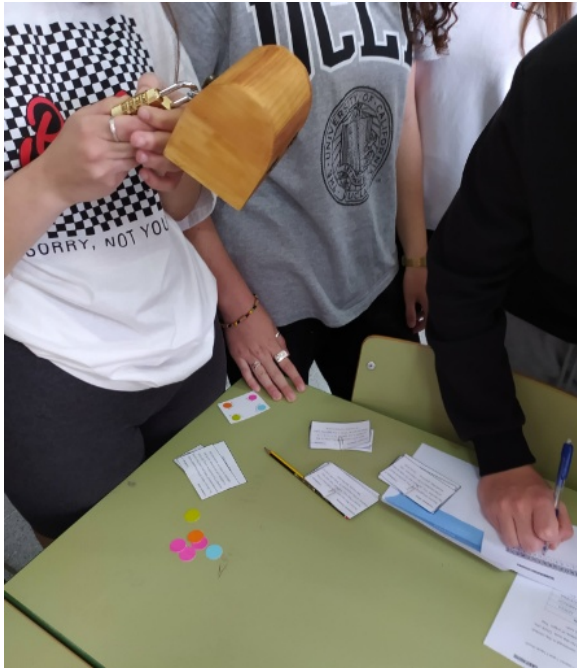


Imagen 10: Descifrando y tratando de abrir el candado final.



Imagen 11: Un final feliz.

Dentro del cofre cerrado les aguarda la ansiada cura, así como una nota manuscrita que deja Ms. X, desvelando que es la científica que descubrió la cura para los árboles y dándoles a entender que más peligros acechan y que no será la última vez que cuente con su colaboración en las aventuras que vendrán. De esta manera, conseguimos crear un poco más de expectación e incitamos el suspense en los alumnos a la espera de un nuevo juego.



Imagen 12: Gran emoción al conseguir desvelar el contenido del cofre.

Por último, y como se menciona en el apartado de objetivos, uno de los objetivos propuestos para esta actividad es el uso activo de la lengua inglesa. Para conseguirlo y darle un poco de competitividad a un juego altamente colaborativo (porque, a pesar de estar distribuidos en grupos, se necesita de la ayuda y de la información de todos para conseguir alcanzar meta) se propone un sistema de puntos. En este sistema, todos los grupos comienzan con 100 puntos en su marcador (la pizarra), y cada vez que se utiliza una lengua que no sea la inglesa en clase se sustraen puntos de 5 en 5. De esta manera, podemos motivar a los alumnos a utilizar la lengua meta durante el juego y determinar un equipo ganador: aquel que consiga acabar el juego con la mayor cantidad de puntos en el marcador, es decir, los que más utilicen el inglés en clase.

4.4.3. Sesión 3: Conclusión y recapitulación

La tercera y última sesión de esta propuesta sirve de broche al conjunto. Se trata de una manera de recoger aquello que los alumnos han vivido, cómo lo han vivido y darles la oportunidad de hablar de la experiencia y de cómo se han sentido. El **objetivo**, por lo tanto, es que los alumnos evalúen la actividad desde dos vertientes: cómo lo han hecho como grupo y qué les ha parecido la actividad en términos generales (los materiales están en el Anexo 5).

Esta clase es principalmente oral y se divide en dos partes: por un lado, una de preparación que los alumnos hacen en los mismos grupos en los que han trabajado en la sesión anterior, y una segunda donde exponen al resto de la clase sus opiniones, pareceres y lo que han tratado. Esta exposición final sirve como prueba de evaluación oral. Por lo tanto, se pide que las diferentes categorías de lo que han de contestar, se repartan entre los compañeros para que todos tengan la oportunidad de contribuir y tener una nota. A continuación, desglosamos la temporización de esta sesión:

Actividad	Duración	Descripción
Actividad 1: <i>Brainstorming</i>	10 mins	Una pequeña recapitulación de las actividades que se han hecho en la clase anterior, recordar la historia, cuál es el argumento, qué personajes había, dónde viajaron... De esta manera recuperamos toda la actividad, además de desempolvar el vocabulario que se ha utilizado.
Actividad 2: Reflexionamos	20 mins	Esta actividad se hace de manera de grupal. Juntos, como equipo, deben completar un cuestionario con sus impresiones sobre el problema planteado, la actividad (sirve más tarde como prueba evaluable para el profesor) y sobre qué se puede hacer en un futuro. Se anima a los estudiantes a participar y para ello todos deben hablar durante la explicación oral que sigue.
Actividad 3: Presentamos	25 mins	Se calculan 5 minutos de expresión oral para cada grupo en los que todos los integrantes deben hablar y participar. Los alumnos exponen en inglés todo lo que han preparado durante los últimos minutos.

4.5. Evaluación de la actividad

Como avanzábamos, y como se ha visto a lo largo de las explicaciones de todas las sesiones, la única sesión que se pudo llevar a cabo durante el periodo de prácticas del autor fue aquella en la que poníamos en práctica la actividad *escape room*. En cualquier caso, en el temario de 4.º de la ESO hay una unidad didáctica destinada al medioambiente y los diferentes escenarios y problemáticas que se viven diariamente. Esta unidad didáctica fue impartida por el autor del trabajo durante su período de práctica y, por lo tanto, supone un punto de partida que va bastante en línea con lo planteado en la experiencia gamificada. Asimismo, debido a las cuestiones logísticas, la tercera sesión no se pudo poner en práctica, por lo que se perdía la oportunidad de obtener una retroalimentación por parte del alumnado. Por ese motivo, y para no dejar pasar la oportunidad de recibir una valoración de la actividad, se resumió el contenido de lo que se habría hecho en dicha sesión en una encuesta anónima que los alumnos y el tutor académico del aspirante pudieron rellenar para aportar así datos sobre la experiencia.

La encuesta en cuestión se ideó para el estudio llevado a cabo por York y Williams (2018) en el que, después de llevar al aula una serie de propuestas de aprendizaje basado en el juego, se preguntaba a los alumnos por sus actitudes respecto a lo realizado. Esta misma encuesta se utilizó en el estudio de Santamaría y Alcalde (2019) en el que, como se comentaba en el apartado sobre el estado de la cuestión, también se lleva a la práctica una experiencia *escape room*, pero en un centro universitario.

En nuestro caso particular, hemos decidido cambiar algunas de las preguntas y afirmaciones que aparecían en el original, además de crear dos versiones: una para profesores (disponible en el Anexo 6) y otra para alumnos (en el Anexo 7). Gracias a este tipo de documentos podemos tener una visión global de lo que ha supuesto la experiencia para nuestros alumnos, que sirve además para valorar el trabajo que se ha realizado, pudiendo identificar puntos fuertes y débiles, así como posibilidades de mejora. En algunos casos, los alumnos han

comunicado abiertamente estas posibilidades de mejora en la última pregunta del cuestionario en la que se pregunta cómo se podría mejorar la actividad.

A continuación, divididos en cinco apartados, mostraremos los resultados de las encuestas de nuestros alumnos y de los profesores, respecto a los diferentes apartados por los que se les preguntaba en la encuesta en el apartado de respuestas generales.

4.5.1. Sobre las destrezas utilizadas

En nuestra encuesta, en las primeras preguntas se hace referencia a las destrezas utilizadas durante la actividad *escape room*. Primeramente, se pregunta por la destreza que más se ha utilizado durante el juego (*Reading, Writing, Speaking y Listening*), mientras que en segundo lugar, se pregunta por la que menos han utilizado a su parecer.

Como hemos visto en la descripción de los diferentes retos, podemos comprobar que el componente de comprensión lectora es bastante alto, así como de expresión escrita, aunque de forma más aislada. El gráfico que podemos ver a continuación, demuestra que los alumnos sienten que han practicado todas las habilidades en mayor o menor medida. Sin embargo, la destreza estrella en este caso es, como cabía esperar, la comprensión lectora. Los profesores, por su parte, coinciden con la opinión de los alumnos demostrando que en todo momento han puesto todas las habilidades en práctica, pero que han hecho hincapié en la comprensión lectora y escrita.

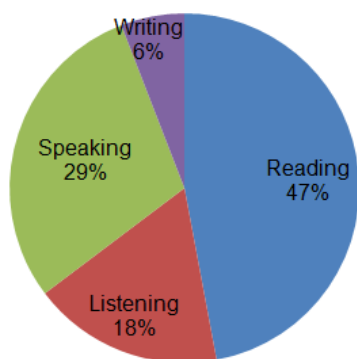


Figura 1: Diagrama de la destreza más usada (Alumnos).



Figura 2: Diagrama de la destreza más usada (Profesores).

Cuando echamos un vistazo a las destrezas que menos se considera haber explotado durante la prueba, en la opinión de los alumnos está la comprensión oral: igual opinión a la de los profesores.

4.5.2. Sobre el potencial de la actividad

Las preguntas que siguen en la encuesta son las que pretenden desvelar si es una actividad que tiene potencial para la enseñanza de idiomas y si una repetición sería bien recibida por las partes involucradas.

Una vez más, y en este caso de pleno, tanto los alumnos como los profesores coinciden en que se trata de una buena manera para aprender inglés y todo el mundo muestra interés en volver a repetir la actividad. Los alumnos dejan entrever, además, en sus respuestas que es una forma de consolidar conocimientos mientras se divierten y que ayuda mucho que, con el temario que se esté viendo, se introduzcan este tipo de actividades para aprender más vocabulario.

Además, también mencionan que las actividades de este tipo les hacen estar atentos en todo momento. Otro de los factores que reflejan algunos alumnos es el hecho de que ayuda mucho a aprender a trabajar en grupo. Por este motivo, todos los alumnos involucrados querrían repetir la experiencia en otras ocasiones.

Los profesores, como adelantábamos, no se quedan atrás y ven potencial en actividades de esta naturaleza, ya que todas las destrezas se incorporan de una manera homogénea y ayuda a que los alumnos piensen y practiquen en la lengua meta. Además, se trata de una manera de explotar el trabajo colaborativo y cooperativo, dando la oportunidad a todos los miembros de los equipos a participar.

4.5.3. Sobre las actividades

En nuestra encuesta, también pedíamos a los alumnos que valorasen del 1 al 4 (siendo el 1 nada y el 4 mucho) el grado con el que desarrollaban algunas actividades. Aquí los resultados:

Actividad	Alumnos				Profesores			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Hablar del juego en inglés.	17 %	17 %	25 %	41 %	100 %			
Buscar palabras en un diccionario online.	67 %	16 %	17 %		50 %	50 %		
Pensar en el vocabulario en inglés.		16 %	17 %	67 %				-
Pensar en la gramática en inglés.	8 %	8 %	25 %	59 %				-
Animar a otros compañeros a hablar en inglés.	33 %	42 %	17 %	8 %	100 %			
Intentar hablar inglés todo lo posible.	17 %	33 %	42 %	8 %	100 %			

Figura 3: Actividades desarrolladas por los alumnos desde el punto de vista de alumnos y profesores.

Como podemos ver en la tabla, hay tendencias similares, aunque, en general, los resultados son bastante variables. En contraposición, podemos ver las opiniones de los dos profesores que se encontraban con ellos en el aula, bastante más similares y bastante en desacuerdo con los alumnos.

A pesar de que los alumnos nos dan a entender que hacían todo lo posible por comunicarse en inglés durante el desarrollo del juego, vemos que la opinión de los profesores no es tan similar. Se intuye que se está haciendo un esfuerzo por hablar, pero no se consigue el objetivo. Por otro lado, en cuanto a animar, a pesar de que los alumnos dicen que no animaban a los compañeros a hablar, los profesores sí vieron intentos, aunque no demasiados. En cuanto al léxico, veremos en la próxima tabla que los alumnos no lo consideraban del todo difícil, lo que pone de manifiesto la poca actividad en este respecto.

Por último, y sobre la actividad de pensar en vocabulario y gramática, los profesores no pueden saber a ciencia cierta si lo hacían o no, pero objetivamente ven que los retos y el objetivo de la sesión se cumplieron a tiempo. La mitad de los alumnos, por su parte, demuestra que lo estaba haciendo.

4.5.4. Sobre las actitudes

Una de las partes más interesantes de esta puesta en práctica y de la encuesta que le siguió es el baremo de opiniones. En la tabla que hay a continuación, veremos qué opiniones tuvieron los alumnos respecto a la actividad en general:

Afirmación	En desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutral	Algo de acuerdo	De acuerdo
Los retos eran demasiado difíciles.	8 %	33 %	42 %	17 %	
Ha sido muy divertido hacer los retos.				17 %	83 %
El vocabulario de los retos era muy difícil.	8 %	42 %	25 %	25 %	
Creo que esta clase me ha ayudado a adquirir habilidades de inglés.			8 %	59 %	33 %
Creo que he aprendido más inglés con este método que con otros.			25 %	50 %	25 %
Creo que he aprendido más cosas con este método que con otros.			25 %	58 %	17 %
He hablado más inglés con este método que con otros.	17 %	8 %	59 %	8 %	8 %
He aprendido más vocabulario con este método que con otros.			36 %	28 %	36 %
He aprendido más gramática con este método que con otros.		17 %	42 %	8 %	33 %
La historia era atractiva y divertida.				8 %	92 %
Hemos repartido bien las tareas en el equipo.			17 %	58 %	25 %
Me ha gustado participar en la actividad escape room.				8 %	92 %

Figura 4: Opiniones y percepciones de los alumnos respecto a la actividad.

Varias de las afirmaciones que encontramos en esta tabla y las respuestas que observamos de los alumnos nos hacen ver que la dificultad de la actividad está bien acotada al nivel y a las capacidades de los alumnos. Comprobamos que alrededor de un 40 % de los alumnos no considera que el vocabulario sea difícil. Algo que se corrobora cuando vemos que las opiniones respecto al nuevo vocabulario aprendido varían, destacando un fuerte carácter neutral.

Respecto a los retos, constatamos que los alumnos se muestran bastante neutrales en cuanto al nivel de dificultad. Algo que no está del todo mal, porque si los retos se mostrasen muy fáciles el interés se perdería, algo que ocurriría de igual manera si los retos fuesen muy difíciles. En esta actividad y para este nivel, parece que el grado de complejidad iba de acuerdo con las capacidades.

Aquí vemos, algo que veníamos comentando desde los primeros diagramas. Las opiniones de los alumnos respecto a la producción oral. La gran mayoría se encuentra entre en desacuerdo y neutral respecto a cuánto han usado la lengua inglesa. Lo que reafirma el carácter variable con tendencia negativa.

La mayoría de alumnos da respuestas positivas respecto a las categorías que hacen referencia al aprendizaje, aunque esto no lo podemos comprobar realmente al no poder llevar a cabo la sesión de recogida, en la que los alumnos compartirían aspectos de lo que han vivido y cómo. Sin embargo, vemos que muchos consideran que esta metodología puede ser el camino, al ofrecerles una manera diferente de observar el aprendizaje y, por lo tanto, de adquirirlo.

Por último, queremos comentar los puntos que hacen referencia a la historia y la actividad en sí. La gran mayoría de alumnos comenta que la historia era atractiva y que se habían divertido con la actividad. Además, en la mayoría de casos, las respuestas son muy positivas en cuanto a la repartición de tareas. Esto nos muestra que los alumnos son realmente capaces de hacer este tipo de actividades de una manera autónoma y de distribuir las tareas uniformemente o, en su defecto, participar tanto como puedan.

4.5.5. Propuestas de mejora

Para finalizar este apartado en el que evaluamos la actividad desde diferentes puntos, también se da en la encuesta la posibilidad a los participantes de compartir posibilidades de mejora respecto a la actividad realizada.

La mayoría de las respuestas de este apartado aparecen en blanco. Sin embargo, sí hay varios participantes y uno de los profesores que comparten que la experiencia ha sido positiva y que no cambiarían nada en la actividad. Estas opiniones demuestran que el nivel de dificultad de la actividad no era tan alto y que las pruebas estaban bien medidas de acuerdo a las capacidades de los alumnos que han formado parte de la experiencia.

Dentro de las personas que dan una opinión, encontramos tres alumnos y un profesor que proponen las siguientes mejoras:

- **Tiempo:** uno de los alumnos expresa que quizás el tiempo dedicado a la actividad no era suficiente y que sería beneficioso aumentarlo para poder desarrollar mejor la actividad.
- **Claridad en los enunciados:** otro estudiante comenta que en algunos casos los enunciados no eran lo suficientemente claros y que quizás se podría especificar un poco más en alguna de las pruebas qué es lo que se precisa exactamente. No ofrece ningún ejemplo, por lo que no sabemos a ciencia cierta si se trata de un fallo de expresión o si quizás está relacionado con las deducciones que deben extraer los alumnos. En cualquier caso, siempre es algo mejorable.
- **Añadir una comprensión auditiva:** tanto un estudiante como uno de los profesores coinciden en que la presencia de una comprensión auditiva mejoraría la experiencia. Sin duda, añadir una actividad de este tipo aumentaría el alcance de la actividad.

Así, pues, concluimos aquí este apartado tras desgranar las respuestas que los participantes han dado al cuestionario. Hemos analizado algunos de sus puntos fuertes y también las posibilidades de mejora que tiene esta actividad en particular. También hemos podido comprobar los beneficios que pueden aportar este tipo de ejercicio entre los jóvenes para con la asignatura de inglés en concreto.

5. Discusión

El objetivo de este trabajo era explorar una nueva metodología: la gamificación, creando y ofreciendo una propuesta a medida. Además, aprovechando las circunstancias y el hecho de que el autor se encontraba durante el período de prácticas, no solo se consiguió poner en marcha en una clase, sino que también conseguimos extraer de nuestros alumnos información de primera mano que nos demuestre si, a sus ojos, esta es una metodología útil o todo lo contrario.

Retomamos una vez más las palabras de Kapp (2012b) cuando habla sobre el poder que puede tener la gamificación en el contexto educativo. Esta metodología permite transformar alumnos aburridos o desmotivados en participantes activos, y esto es algo que podemos ver reflejado en las respuestas a las diferentes preguntas de la encuesta. Cabe mencionar también que, pese a tratarse de una encuesta anónima, todos los participantes la completaron de buen grado aportando más o menos información. Por consiguiente, de acuerdo con lo que dice Kapp, vemos que la gran mayoría afirma sentirse motivada con el tipo de escenario y con la historia, lo que nos recuerdan, con sus comentarios, que han aprendido divirtiéndose, de una manera diferente.

Vemos cumplidas aquellas dos ventajas tan beneficiosas que describíamos sobre el uso de la gamificación en contextos educacionales: la motivación y la cohesión de grupo. Los alumnos mismos demuestran en sus encuestas que esta actividad les ha mantenido concentrados y atentos en todo momento a lo que ocurría, tratando de resolver los enigmas. Además, han visto una oportunidad para trabajar con los compañeros y se han aprovechado de ella para pasar un buen rato, como inicialmente planteábamos.

De igual manera, podemos relacionar los resultados del cuestionario que hemos pasado con el que pasaron Santamaría y Alcalde (2019) tras la puesta en práctica de su propuesta de *escape room*. Aunque los niveles de enseñanza sean diferentes en cada caso, los resultados muestran tendencias similares. La

mayoría de los participantes, tanto en uno como en otro, coinciden en sus respuestas, dando a entender que esta actividad ha significado algo para ellos y que ha sido beneficiosa en términos generales. De igual manera, aunque sin datos cuantitativos, coinciden las respuestas y resultados de este proyecto con las obtenidas por Pérez (2008) en su estudio. La autora, en su caso, afirma que los alumnos se mostraban entusiasmados y satisfechos, coincidiendo, una vez más, con lo que los participantes en esta actividad comentaron en sus respuestas.

El último estudio que debemos mencionar es aquel realizado en un entorno similar, el que realizaron Martínez y Nakova (2020). En este caso el objetivo era promover la lectura y animar a los jóvenes de 4.º de la ESO a redescubrir la literatura anglosajona y lanzarse a explorarla. Algo que, de acuerdo con su trabajo, consiguieron. En nuestro caso, creemos que en este proyecto se podrían explotar un poco más las lecturas escogidas para tematizar cada uno de los continentes, intentando así dirigir la atención de los adolescentes hacia obras que quizás no conocían, para conseguir que se motiven y se interesen por ellas. En cualquier caso, haberlas utilizado siempre puede sorprendernos.

Nos queda en el tintero explotar un poco más el resto de destrezas que no se hayan visto muy atendidas en esta prueba. Tenemos la propuesta para potenciar el uso del inglés en la clase durante este tipo de actividades, solo queda encontrar la oportunidad de ponerlo en práctica. En cuanto a las actividades de comprensión auditiva, siempre estaremos condicionados en ese aspecto por los materiales y comodidades que tengamos al alcance en las aulas. En este caso particular, ni los alumnos contaban con un dispositivo fiable, ni la clase estaba equipada con el equipo necesario para abordarla. En cualquier caso, también queda la idea y la posibilidad de mejorar el trabajo realizado añadiendo y puliendo todo lo posible lo ya practicado para crear, con cada cambio, una actividad mejor.

6. Conclusiones

Jugar. Solo con escuchar este verbo, probablemente, multitud de recuerdos atropellados nos llegan a la mente, de tiempos pasados, de tiempos presentes... El juego como decíamos desde el principio, nos acompaña desde nuestros más tiernos inicios y supone una parte muy importante para aprender a relacionarnos con el medio. También comentábamos que su uso en la enseñanza, no solo de idiomas, sino también en general, no es una idea contemporánea. Sin embargo, cada vez somos más conscientes de los efectos positivos que tiene para el estudiante llevar esas características típicas de los juegos a entornos en los que tradicionalmente, «la letra con sangre entra».

Concluimos así este Trabajo de Final de Máster, habiendo tenido la fantástica posibilidad de explorar la gamificación, una nueva metodología desconocida para el autor hasta ahora. Y también, de haber podido poner en práctica una propuesta enteramente creada para un grupo de estudiantes de 4.º de la ESO durante el período de prácticas, habiendo aprendido mucho durante el proceso.

Gracias a la posibilidad de haberlo llevado a la clase y a las contribuciones de los alumnos en la actividad y en la encuesta, vemos que, efectivamente, los aprendientes notan una mejoría y una diferencia cuando la forma en la que se transmiten los contenidos cambia un poco, hecho que les permite verlo todo desde una perspectiva más positiva. Tras vivir la experiencia desde el otro lado y acompañando a los jóvenes durante las actividades y retos, nos damos cuenta de lo divertido que puede llegar a ser incluso para nosotros como docentes (desde preparar actividades, escoger y adaptar lecturas, hasta llevarlo a la práctica). Es mucha la información que, de una manera casi engañada, podemos conseguir que nuestros alumnos aprendan.

Por esta serie de motivos, consideramos que seguir aprendiendo y explorando las posibilidades que nos ofrece la gamificación puede ser realmente interesante para conseguir llegar mejor a nuestros alumnos. A esas pequeñas personas que, en el fondo, tienen ganas de vivir, conocer y aprender. Solo hay que buscar la mejor manera para incorporarlo todo.

7. Agradecimientos

No quería finalizar este trabajo sin agradecer en unas sencillas líneas a aquellas personas que no solo han formado parte del proceso de creación de este trabajo en sí, sino que me han acompañado durante el viaje que ha sido este año académico.

No puedo evitar empezar por las dos personas que siempre han estado a mi lado apoyándome en mis decisiones, fuesen aciertos o pequeños atajos que no llevaban a ningún lugar: mis padres. Provengo de una familia humilde que apenas tuvo la posibilidad de acceder a los estudios primarios, que en mayor o menor medida han tenido curiosidad por el mundo y capacidad para conocerlo, pero que por las circunstancias que vivieron no tuvieron la oportunidad de explotar su propio potencial. Esto no quita que aprendiese muchísimos de ellos, quizá no en materia académica, pero sí en algo que en los últimos tiempos tiene mucho más valor: educación. No sé qué me depara en el futuro, pero si como docente soy capaz de transmitir a mis alumnos la mitad de todo lo bueno que aprendí de ellos, me puedo dar por satisfecho.

Otra persona sin la cual la mitad de este trabajo no habría podido salir adelante es Manuel. Quiero agradecer su paciencia durante todo este año, su ayuda cuando lo he necesitado y su desbordante creatividad cuando hay que hablar de juegos. Sin sus ideas y sus empujoncitos diarios por avanzar, no sé si este año habría llegado a tan buen puerto. Gracias por todo.

Asimismo, quiero agradecerle a Teresa, mi tutora de prácticas, que haya puesto a mi disposición su tiempo, sus conocimientos y sus clases no solo para explorar y aprender, sino para llevar a la práctica esta propuesta. Ha sido un placer compartir estos meses y aprender juntos.

Por último, me gustaría agradecerle a Salva, el tutor de este trabajo, su tiempo y su paciencia (¡incluso en sábados a deshora!) Gracias por guiarme por esta senda de la gamificación y los juegos. Estoy seguro de que la historia no acaba aquí y aún me queda mucho por explorar.

8. Referencias bibliográficas

- Andreu Andrés, M. A., y García Casas, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. En *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos* (pp. 121-125).
- Fothergill, A., Hughes, J., y Scholey, K.. (2020). *David Attenborough: A life on our planet* [Documental]. Reino Unido: Silver Back Films.
- Ballantyne, R. (2015). *The coral island*. Oxford Paperbacks.
- Barbosa González, A., Soto Carballo, J. G., y Postigo Fuentes, A. Y. Diseño de un «framework» como fundamento de un modelo pedagógico gamificado. Legeren-Lago, B. y Crespo-Pereira, V. (eds.) De la idea a la pantalla. ISBN: 978-84-617-5940-8. IV CIVE. Pontevedra.
- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Bueno i Torrens, D. (2016). Cerebroflexia. *Plataforma Editorial*.
- Carreras Planas, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, 4(1), 107-118. ISSN: 2341-3042.
- Consejo de Europa. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas. *Estrasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes*.
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), pp. 27-33. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Cornella, A. (2010). *Infoxicación: buscando un orden en la información*. Infonomía.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). Sobre la fluidez. *Recuperado de* http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow.html.

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 gamification workshop proceedings* (Vol. 12, pp. 1-79). Vancouver BC, Canada.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *The modern language journal*, 78(3), 273-284.
- Doyle, A. C. (1998). *The lost world*. Oxford Paperbacks.
- ECD/65/2015 Orden por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, de la educación secundaria y obligatoria y el bachillerato (2015). *Boletín Oficial del Estado*, nº 25, de 29 de enero de 2015.
- Feng Liu, E. Z., y Chen, P. K. (2013). The effect of game-based learning on students' learning performance in science learning—A case of “conveyance go”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044-1051.
- Galvañy Peguero, M. M., & Martín Pérez, Y. (2011). ¿Se puede desarrollar la competencia comunicativa utilizando un juego didáctico de mesa? *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (27).
- Gisbert Cervera, M., y Esteve Mon, F. M. (2011). El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 9(3), 55-73.
- Guillén, J. (2012). La motivación en el aula. *Escuela con cerebro*. [Recuperado de: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/05/09/la-motivacion-en-el-aula/>]
- Haggard, H. R. (2002). *King Solomon's mines*. Broadview Press.

- Hidalgo Moratalla, S. (2019). Trabajo cooperativo y gamificación en un aula de Primaria. Propuesta didáctica de intervención con escape room. TFG: Universidad de Valladolid.
- Hilton, J. (1960). *Lost horizon*. Simon and Schuster.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kapp, K. M. (2012a). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M. (2012b). Games, gamification, and the quest for learner engagement. *T+ D*, 66(6), 64-68.
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Martínez Borobio, E., y Nakova-Katileva, E. (2020). L'escape room com a eina educativa per treballar la literatura a secundària: una proposta pràctica de Romeu i Julieta. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-18.
- Mims, C. (2003). Authentic learning: A practical introduction & guide for implementation. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 6(1), 1-3.
- Nicholson, S. (2016). The state of escape: Escape room design and facilities. *Meaningful Play*.
- Ortega, R. (1990). Jugar y aprender: Una estrategia de intervención educativa. *Diadas Editoras*.
- Paris, T., y Yussof, R. L. (2012). Enhancing grammar using board game. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 68, 213-221.
- Pérez Fernández, L. M. (2018). El escape room como herramienta de gamificación en la clase de inglés: Una experiencia con alumnos universitarios. En *Experiencias pedagógicas e innovación educativa*:

Aportaciones desde la praxis docente e investigadora (pp. 448-458). Octaedro.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Immigrants [Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales]. MCB University Press, Vol. 9

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>>.

Sánchez Mena, A. A., & Martí Parreño, J. (2017). Drivers and barriers to adopting gamification: teachers' perspectives. *The Electronic Journal of e-Learning*, 15(5), 434-443.

Santamaría Urbieto, A., y Alcalde Peñalver, E. (2019). Escaping from the English classroom. Who will get out first?. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 37(2), 83-92.

Segura Robles, A., y Parra González, M. E. (2019). METODOLOGÍAS ACTIVAS: EL USO DE ESCAPE ROOM EN EL AULA. En *Metodologías Activas en Ciencias de la Educación Volumen I*. Sevilla: Wanceulen S.L.

Sharp, J. G., Hemmings, B., Kay, R., Murphy, B., y Elliott, S. (2017). Academic boredom among students in higher education: A mixed-methods exploration of characteristics, contributors and consequences. *Journal of Further and Higher Education*, 41(5), 657-677.

Teixes Argilés, F. (2016). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. España: UOC.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. [fecha de consulta 17/04/2021]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Varela González, P. (2010). El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. *Marco ELE*, 11, 1-10.

- Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: a user modeling perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1), 177-201.
- Yolageldili, G., y Arıkan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Online Submission*, 10(1), 219-229.
- York, J., y William, J. (2018). A constructivist approach to game-based language learning: Student perceptions in a beginner-level EFL context. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(1), 19-40.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.

9. Anexos

9.1. Anexo 1: Materiales para la Sesión 1

9.1.1. Imágenes para la actividad 10 veces 2



9.1.2. Comprensión audiovisual

AUDIVISUAL COMPREHENSION

You will now watch the first part of the documentary *David Attenborough's: A life on our Planet*. Read the questions carefully, answer them with your own words and give examples:

- What is the common cause of the catastrophe happened in Chernobyl and what is happening to the planet's wild life?
- In David Attenborough's opinion, is it already too late to make it right or are we still in time? Why?
- Judging by the description he does, what do you think was David Attenborough's job? Why?
- What did David Attenborough use to do when he was a boy?
- How many extinctions are there in the history of the planet? Give more details about the last one.
- What is the main difference between the Holocene, the period we are now living in the Earth, and the other periods the planet went through?
- Why are the forests in the equator important?
- What weather phenomena make it stable and reliable to live on the Earth?

9.2. Anexo 2: Materiales para la sesión 3 (escape room)

<p>The oldest inhabited continent I'm said to be, dry is the north, jungle my south even the equator runs across me, more than fifty countries you can count.</p>	<p>Once the New World called, one of the hottest places on the earth I own, but also the live rainforests I hold. Often divided in two, as one I prefer to be known.</p>
<p>Large and rich I am, High and ancient I stand. The biggest country within my borders is, and the saltiest sea dresses my land.</p>	<p>The smallest continent I am, yet the deadliest I may be. My power is divided in islands, that hold most varied beasts.</p>

CONTINENT: AFRICA

CHALLENGE 1

In the word search below there is a broken question. Find it, put it together and answer it.

N K R W D I J J C K
 F J I H W M K E B S
 Q I R A I K T H E U
 R S N T V I C C K S
 W M E R S Q S W G M
 M A D O Z K C Y C E
 I C P T E R K N O O
 M P C G Z R Q O L W
 O F S R U H T D D G
 S Z T W C R E S J W

_____ ?

CLUE 1:	_____
----------------	-------

Read the text and answer the questions:

We didn't have anything to guide us, only the distant mountains and old José da Silvestre's map, which, considering that it was drawn by a dying and strange man on a fragment of cloth a century ago, was not a very satisfactory thing to work with. Still, our only hope of success depended on it. If we failed in finding that pool of bad water which the old Dom marked that was situated in the middle of the desert, about sixty miles from our starting-point, and as far from the mountains, in all probability we would sadly die of thirst. For this reason, I did not have any confidence we would find it in the great sea of sand and karoo plants. Even supposing that da Silvestra had marked the pool correctly, who could tell if it had been dried up by the sun ages ago, drunk by animals or filled with sand?

Adapted from *King Solomon's Mines* by Henry Rider Haggard

Answer the questions and complete the gaps below with the information.

1. How many miles are there away from the start to the pool?

2. How many miles are there between the pool and the mountains?

3. How old is the piece of cloth?

If we don't count the zeros...

$$\frac{\quad}{a)} + \frac{\quad}{b)} - \frac{\quad}{c)} = \quad \text{(line)}$$

Number of questions in this challenge: _____ (word)

CLUE 2:	_____
----------------	-------

CONTINENT: AFRICA

CHALLENGE 3

Complete the sentences below with the correct word.

VNVP • LBYH • HEY • HZ • ZKHX • VOHBT

- a) You must take care _____ the trees.
- b) Never forget getting _____ with the other teams is very important!
- c) Be careful, the sudden winds might blow you _____!
- d) Watch _____. The word that's left is important.
- e) The scientists are looking _____ the tree problem.

CLUE 3:	_____
----------------	-------

CONTINENT: AFRICA

CHALLENGE 5

The words that don't belong in each of the groups form a question. Answer it and you will get your clue.

- a) wet, point, yellow, free
- b) to, a, with, by
- c) but, however, does, if
- d) high, tall, green, compass
- e) where, write, were, wear
- f) you, at, me, him

_____ ?
e. . c. b. d. a. f.

CLUE 5:	_____
----------------	-------

Concentrate and read this piece of news. Can you spot the extra word?



CLUE 4: _____

Read the text and answer the questions:

It was a wonderful place. When we had reached the place marked by a line of light-green plants, we continued sailing for some yards, and eventually moved into a placid and shallow river, running clear and transparent over a sandy bottom. On each side we could see the most luxuriant vegetation which met above our heads, interlacing into a natural pergola, and through this tunnel made of plants flowed the green, transparent river. Clear as crystal, immobile as glass, green as the edge of an iceberg. It was the way to a land of wonders. Around us we could see little hairy black monkeys, with shiny white teeth. Occasionally, a heavy caiman would splash into the river. We also saw the yellow curvy form of a great puma in the brushes. In the water storks, herons, and ibis gathered in little groups, blue, red, and white, while beneath us a lot of fish swam in the crystal water.

Adapted from *The Lost World* by Sir Arthur Conan Doyle

Answer the questions and complete the gaps below with the information.

- a) How is the river described?
- O. As very deep and dangerous.
 - C. As very difficult and fast.
 - H. As very quiet and easy.
- b) Where do they think the river will take them?
- 2. To an incredible place.
 - 1. To a terrible place.
 - 3. To a frightening place.
- c) How many animals are mentioned in the text?
- O. Seven
 - C. Five
 - H. Six

Look at the options you selected, strange, hm...

YOUR CHOICES: _____ a) _____ b) _____ c) _____ = _____ CLUE

CLUE 1:	_____
----------------	-------

CONTINENT: AMERICA**CHALLENGE 2**

Complete the sentences below with the correct word.

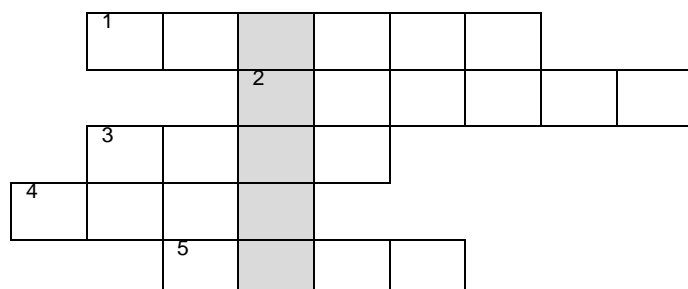
ЗФПЫК • ТЖ • ЕЛПВ • ПЕ • ЩП • ПТЩ

- Who's in charge _____ the investigation?
- Watch _____! The last word is important.
- You are a team, but don't forget getting _____ with the other teams!
- All the clues will lead you _____ the answer.
- Be strong! Never give _____!

CLUE 2: _____

CONTINENT: AMERICA**CHALLENGE 5**

Complete the word puzzle below with the definitions.



Definitions:

- 1) An area of land covered with trees and plants, usually bigger than a wood.
- 2) An area of land that is surrounded by water.
- 3) A big hole in the side of a hill, cliff, or mountain, or one that is underground.
- 4) A big area of water that is surrounded by land.
- 5) A tall plant that has a wooden trunk and branches that grow from its upper part.

CLUE 5: _____

Concentrate and read this piece of news. Can you spot the extra word?



CLUE 3: _____

We have lost some adjectives in this word search, find them!

Y L B Y O R A N G E N Q G
J M J I V Z D Q P I N K O
N L D H P U R P L E J H Q
F A Q P T M A P Q A U R V
L R F N A L M T K R H O L
G G R E E N K M I D J X A
E E E M L S R U G B J Q K
C E A R E D J U E L I J K
S O M T Z T Y O Y U J I M
P G U D G Y J Z K E Y V Q
H R Z C R B O H R M C X B
Z E S C C G Y K Y A I Z F
Y Y E L L O W U Q Z L I Y

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____
- 7. _____
- 8. _____
- 9. _____

Now that you have all of them... don't you think one of them doesn't fit at all?

YOUR ANSWER: _____

What is the superlative of this adjective?

CLUE 4:	_____
----------------	-------

Read the text and answer the questions:

Conway looked at his wristwatch. It was a quarter-past midnight. He stood uncertainly at the beginning of the dark corridor; through a window he could see that the sky was clear. Blue Moon had taken him, and there was no escape. The mountains shined around as if they were covered in the brightest silver. Conway thought it probably was the most terrifying mountainscape in the world, and he imagined the immense weight of snow and glacier against the rock which functioned as a gigantic wall. His almost blinded eyes then moved to the green depths of the valley; the whole picture was incomparable. Finally, he walked into the courtyard and along the side of the pool; a full moon moved behind Karakal. It was twenty minutes to two.

Adapted from *Lost Horizon* by James Hilton

Answer the questions and complete the gaps below with the information.

- a) How long does Conway spend admiring the views?
1. 1.15 hour.
 2. 1.05 hour.
 3. 1.25 hour.
- b) What part of the day is described in the text?
1. The afternoon.
 2. The evening.
 3. The night.
- c) What is the weather like in this scene?
1. The sky is cloudy.
 2. The sky is cloudless.
 3. It is snowing.

_____ x _____ - _____ = _____ (line)
 a) b) c)

Number of questions in this challenge: _____ (word)

CLUE 1:	
----------------	--

CONTINENT: ASIA**CHALLENGE 2**

Complete the sentences below with the correct word.

ЕЛПВ • ГПМЫ • ПЕ • ЗФПЫК • ПТЩ • ТЖ

- You must get _____ with the other teams at all times.
- We're sure this adventure will end _____ happily.
- The dead trees must be cut _____.
- You should take advantage _____ any clue.
- Watch _____! The last word will be the most important.

CLUE 2: _____

CONTINENT: ASIA**CHALLENGE 4**

Fill in the gaps with the missing letters in order to decipher the message in the chart. Each group has the letters of one of the lines. The answer to the message is the clue.

Line 1		W			R		
Line 2		L		O			G
Line 3			O				E
Line 4	O		P		S		
Line 5		F			E		
Line 6		D			T		E
Line 7		"			W	E	"

- GROUP 1: N / I / O / K
 GROUP 2: S / O / T / L
 GROUP 3: H / T / O
 GROUP 4: T / I / O / P / E
 GROUP 5: H / R / F / T
 GROUP 6: I / J / A / C / V / E
 GROUP 7: A / E / E

CLUE 4: _____

Concentrate and read this piece of news. Can you spot the extra word?



CLUE 3: _____

CONTINENT: ASIA

CHALLENGE 5

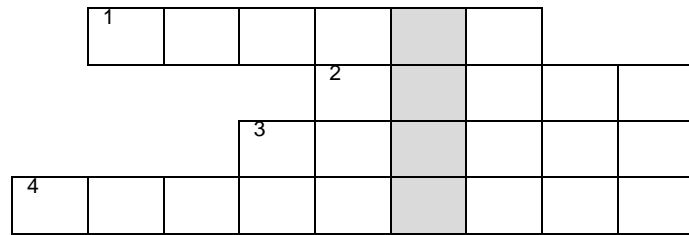
Some words relating to some lifeless elements you can find on the ground have mixed their letters and cannot be read properly. Order them and discover the hidden word.

KCRO								
OETNS								
SDAN								
ALNMERI								
THRAE								
DUEN								

CLUE 5:	_____
----------------	-------

CONTINENT: OCEANIA**CHALLENGE 1**

Complete the word puzzle below with the definitions.



Definitions:

- 1) A tropical forest where plants and trees grow very thickly.
- 2) An area covered with sand or small rocks that is next to an ocean or lake.
- 3) A living thing that grows in earth, or in water. It usually has a stem and sometimes flowers.
- 4) An area in the course of a river where the water goes down from a high place (such as over the side of a cliff).

What is the plural of the hidden word? _____

CLUE 1: _____

CONTINENT: OCEANIA**CHALLENGE 2**

Complete the sentences below with the correct word.

ΞΩΨ • TZΞΓ • ΠΦΞHP • ΞΤ • ΘΞNH • ΩK

- a) I'd rather lay _____ on a beach in Fiji than investigate more.
- b) The lack _____ patience won't help.
- c) You will have to make _____ your minds soon, the clock is ticking!
- d) Watch _____! The most important word is the last.
- e) Getting _____ with the other teams is vital to succeed.

CLUE 2: _____

Concentrate and read this piece of news. Can you spot the extra word?



CLUE 3: _____

CONTINENT: OCEANIA

CHALLENGE 4

Some words relating to some elements you can find in the water have mixed their letters and cannot be read properly. Order them and discover the hidden word.

SHIF				
------	--	--	--	--

RALPE					
-------	--	--	--	--	--

DEIT				
------	--	--	--	--

CRLAO					
-------	--	--	--	--	--

OENCA					
-------	--	--	--	--	--

AES			
-----	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

CLUE 4:	_____
----------------	-------

Read the text and answer the questions and complete the gaps.

We were at the Coral Islands, and I will never forget the delight with which I looked at the shiny shores, and the verdant palm trees, which looked bright and beautiful in the sunshine. The island where we were was hilly, and covered almost everywhere with the most beautiful trees, bushes, and plants, whose names were unknown to me, except for the coconut palms, which I recognised at once from the many pictures that I had seen before I left home. While we walking towards the hill, we arrived at a massive bread-fruit tree. The big leaves were very green and around eighteen inches long. The fruit was quite round, and appeared to be about six inches in diameter. Its colours ranged from light green to brown and rich yellow. The yellow was the ripe fruit. Those trees were so different from the ones of our country. They could reach twenty feet high. We noticed that the fruit hung in twos and threes on the branches; but as we were anxious to get to the top of the hill, we decided not to take any of them.

Adapted from *The Coral Island* by Robert Michael Ballantyne

- a) What part of the day is described in this scene?
1. It's describing night-time.
 2. It's describing the sunrise.
 3. It's describing day-time.
- b) If an inch is 2.54 cm, how long were the bread-fruit tree leaves?
1. 44.26 cm.
 2. 45.72 cm.
 3. 48.74 cm.
- c) How many pieces of fruit did they take?
1. They took two bread-fruits.
 2. They took three bread-fruits.
 3. They didn't take any bread-fruits.

Now, you will find the clue to this challenge with your answers.

Line: _____
a)

Word: _____ x _____ = _____
b) c)

CLUE 5:	
----------------	--

CONTINENT: AFRICA

GENERAL ANSWER SHEET

Keep this card with you for the whole investigation and write the clues you find in order...

ORIGIN OF THE INGREDIENT (6 letters): _____

CONTINENT: AMERICA

GENERAL ANSWER SHEET

Keep this card with you for the whole investigation and write the clues you find in order...

ORIGIN OF THE INGREDIENT (6 letters): _____

CONTINENT: ASIA

GENERAL ANSWER SHEET

Keep this card with you for the whole investigation and write the clues you find in order...

ORIGIN OF THE INGREDIENT (7 letters): _____

CONTINENT: OCEANIA

GENERAL ANSWER SHEET

Keep this card with you for the whole investigation and write the clues you find in order...

ORIGIN OF THE INGREDIENT (4 letters): _____

CONTINENT: AFRICA**DECOD1**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
V	I	M	A	R	Z	T	F	L	U	D	O	X	B	H	Q	W	K	G	Y	E	S	N	C	P	J

CONTINENT: AFRICA**DECOD2**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
З	Ь	Ш	Г	Н	Е	К	К	У	Ц	Й	Ф	В	Ы	П	Ж	О	Л	Д	Щ	Т	И	М	С	Ч	Я

CONTINENT: AFRICA**DECOD3**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	Ο	Ι	Θ	Υ	Τ	Ρ	Ε	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Ν	Μ	Ϛ	Ϝ

CONTINENT: AMERICA**DECOD1**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
V	I	M	A	R	Z	T	F	L	U	D	O	X	B	H	Q	W	K	G	Y	E	S	N	C	P	J

CONTINENT: AMERICA**DECOD2**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
З	Ь	Ш	Г	Н	Е	К	К	У	Ц	Й	Ф	В	Ы	П	Ж	О	Л	Д	Щ	Т	И	М	С	Ч	Я

CONTINENT: AMERICA**DECOD3**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	Ο	Ι	Θ	Υ	Τ	Ρ	Ε	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Ν	Μ	Ϛ	Ϝ

CONTINENT: ASIA**DECOD1**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
V	I	M	A	R	Z	T	F	L	U	D	O	X	B	H	Q	W	K	G	Y	E	S	N	C	P	J

CONTINENT: ASIA**DECOD2**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
З	Ь	Ш	Г	Н	Е	К	К	У	Ц	Й	Ф	В	Ы	П	Ж	О	Л	Д	Щ	Т	И	М	С	Ч	Я

CONTINENT: ASIA**DECOD3**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	Ο	Ι	Θ	Υ	Τ	Ρ	Ε	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Ν	Μ	Ϛ	Ϝ

CONTINENT: OCEANIA**DECOD1**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
V	I	M	A	R	Z	T	F	L	U	D	O	X	B	H	Q	W	K	G	Y	E	S	N	C	P	J

CONTINENT: OCEANIA**DECOD2**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
З	Ь	Ш	Г	Н	Е	К	К	У	Ц	Й	Ф	В	Ы	П	Ж	О	Л	Д	Щ	Т	И	М	С	Ч	Я

CONTINENT: OCEANIA**DECOD3**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	Ο	Ι	Θ	Υ	Τ	Ρ	Ε	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Ν	Μ	Ϛ	Ϝ

CONTINENT: AFRICA**NUMERICAL CHART**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	8	4	7	1	5	3	9	6	1	2	4	9	6	4	5	9	1	7	8	3	5	3	6	8	3

CONTINENT: AMERICA**NUMERICAL CHART**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	8	4	7	1	5	3	9	6	1	2	4	9	6	4	5	9	1	7	8	3	5	3	6	8	3

CONTINENT: ASIA**NUMERICAL CHART**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	8	4	7	1	5	3	9	6	1	2	4	9	6	4	5	9	1	7	8	3	5	3	6	8	3

CONTINENT: OCEANIA**NUMERICAL CHART**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	8	4	7	1	5	3	9	6	1	2	4	9	6	4	5	9	1	7	8	3	5	3	6	8	3

CONTINENT: AFRICA**INITIAL NOTE**

Hello, adventurers!

Welcome to this adventure which has taken you away from the boundaries of your country and has dropped you in the continent of **AFRICA**.

Welcome to **AFRICA**. You are about to enrol this very important quest. As you know, an unknown disease is killing all the trees on the face of earth and soon it will be too late to stop this dangerous situation.

However, there is hope! A scientist, who disappeared in mysterious circumstances, found the solution to our problem and developed a cure for the trees. Before vanishing, they locked the flask with the healing liquor inside a box. Help us crack the code and get the cure in time to save the nature.

Good luck!

Ms. X

CONTINENT: AMERICA**INITIAL NOTE**

Hello, adventurers!

Welcome to this adventure which has taken you away from the boundaries of your country and has dropped you in the continent of **AMERICA**.

Welcome to **AMERICA**. You are about to enrol this very important quest. As you know, an unknown disease is killing all the trees on the face of earth and soon it will be too late to stop this dangerous situation.

However, there is hope! A scientist, who disappeared in mysterious circumstances, found the solution to our problem and developed a cure for the trees. Before vanishing, they locked the flask with the healing liquor inside a box. Help us crack the code and get the cure in time to save the nature.

Good luck!

Ms. X

CONTINENT: ASIA**INITIAL NOTE**

Hello, adventurers!

Welcome to this adventure which has taken you away from the boundaries of your country and has dropped you in the continent of **ASIA**.

Welcome to **ASIA**. You are about to enrol this very important quest. As you know, an unknown disease is killing all the trees on the face of earth and soon it will be too late to stop this dangerous situation.

However, there is hope! A scientist, who disappeared in mysterious circumstances, found the solution to our problem and developed a cure for the trees. Before vanishing, they locked the flask with the healing liquor inside a box. Help us crack the code and get the cure in time to save the nature.

Good luck!

Ms. X

CONTINENT: OCEANIA**INITIAL NOTE**

Hello, adventurers!

Welcome to this adventure which has taken you away from the boundaries of your country and has dropped you in the continent of **OCEANIA**.

Welcome to **OCEANIA**. You are about to enrol this very important quest. As you know, an unknown disease is killing all the trees on the face of earth and soon it will be too late to stop this dangerous situation.

However, there is hope! A scientist, who disappeared in mysterious circumstances, found the solution to our problem and developed a cure for the trees. Before vanishing, they locked the flask with the healing liquor inside a box. Help us crack the code and get the cure in time to save the nature.

Good luck!

Ms. X

CONTINENT: AFRICA**LAST NOTE**

Ahoy, adventurers!

This is Ms. X. Although you might feel lost, don't panic! I don't have much time, as I feel someone is after me.

Each of the tasks you have will give you a word that, combined in the correct order, details one of the ingredients the scientist used for the cure. Once you know the ingredient, you'll need to find the name of its place of origin. The combination of names will help you crack the lock. Good luck!

Origin of the ingredients							
Help us be...							AFRICA
							AMERICA
							OCEANIA
							ASIA

Ms. X

CONTINENT: AMERICA**LAST NOTE**

Ahoy, adventurers!

This is Ms. X. Although you might feel lost, don't panic! I don't have much time, as I feel someone is after me.

Each of the tasks you have will give you a word that, combined in the correct order, details one of the ingredients the scientist used for the cure. Once you know the ingredient, you'll need to find the name of its place of origin. The combination of names will help you crack the lock. Good luck!

Origin of the ingredients							
Help us be...							AFRICA
							AMERICA
							OCEANIA
							ASIA

Ms. X

CONTINENT: ASIA**LAST NOTE**

Ahoy, adventurers!

This is Ms. X. Although you might feel lost, don't panic! I don't have much time, as I feel someone is after me.

Each of the tasks you have will give you a word that, combined in the correct order, details one of the ingredients the scientist used for the cure. Once you know the ingredient, you'll need to find the name of its place of origin. The combination of names will help you crack the lock. Good luck!

Origin of the ingredients							
Help us be...							AFRICA
							AMERICA
							OCEANIA
							ASIA

Ms. X

CONTINENT: OCEANIA**LAST NOTE**

Ahoy, adventurers!

This is Ms. X. Although you might feel lost, don't panic! I don't have much time, as I feel someone is after me.

Each of the tasks you have will give you a word that, combined in the correct order, details one of the ingredients the scientist used for the cure. Once you know the ingredient, you'll need to find the name of its place of origin. The combination of names will help you crack the lock. Good luck!

Origin of the ingredients							
Help us be...							AFRICA
							AMERICA
							OCEANIA
							ASIA

Ms. X

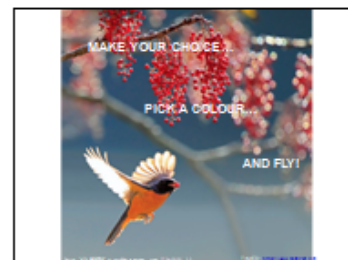
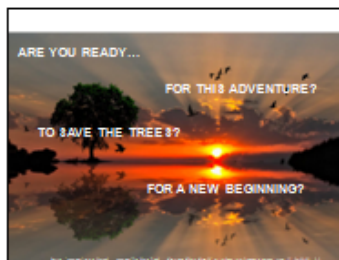
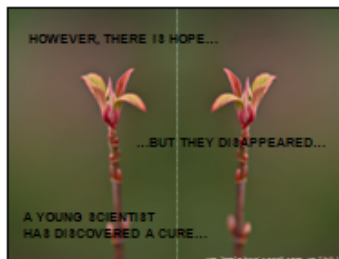
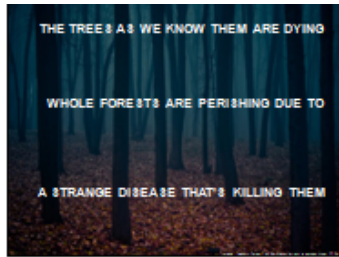
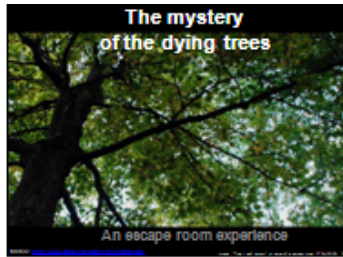
9.3. Anexo 3: Pistas para los alumnos

<p>Continent: Africa Challenge: 1</p> <p>If you are struggling trying to find this question, don't panic. Here's a little help. The words in this questions start with the letters:</p> <p>W... / I... / T... / O... / O... / C... ?</p>	<p>Continent: Africa Challenge: 2</p> <p>Are you struggling with this wonderful text? No worries. You can now ask for help to any of the teachers in the classroom. Ask vocabulary, grammar... Good luck!</p>
<p>Continent: Africa Challenge: 3</p> <p>So, did you notice all the encrypted words are prepositions? Have you used the correct decoder? You should be using DECOD1. In addition, we encourage you to pay attention to what the sentences say.</p>	<p>Continent: Africa Challenge: 4</p> <p>Are you sure you have read the last paragraph in detail? The word you are looking for is very short, only three letters long. Good luck!</p>
<p>Continent: Africa Challenge: 5</p> <p>Are you stuck in this challenge? Fear not. Feel free to ask any of the teachers in the classroom any doubt.</p> <p>PS. A compass is an object that points the opposite to South.</p>	<p>Continent: Africa Challenge: FINAL</p> <p>This far you arrived, congratulations on your efforts. It means you are very close to knowing the place of origin of the African element. Why not taking a look at the map, what sandy place is there in the north of Africa?</p>
<p>Continent: America Challenge: 1</p> <p>Have you noticed that the order of the answers is not normal: O, C, H; 2, 1, 3... Strange isn't it? Write in the gaps the letter or number corresponding...</p>	<p>Continent: America Challenge: 2</p> <p>So, did you notice all the encrypted words are prepositions? Have you used the correct decoder? You should be using DECOD2. In addition, we encourage you to pay attention to what the sentences say.</p>

<p>Continent: America Challenge: 3</p> <p>Are you sure you have read the last paragraph in detail? The word you are looking for is very short, only three letters long. Good luck!</p>	<p>Continent: America Challenge: 4</p> <p>As it mentions, in this word search you should be looking for adjectives. As you may have seen, many are colours. The strange one isn't, it refers to size. You can do it!</p>
<p>Continent: America Challenge: 5</p> <p>Do you feel you are stuck with any of the words? Fear not. You can now ask any teacher in the classroom for help with one or two words, decide well.</p>	<p>Continent: America Challenge: FINAL</p> <p>Congratulations on your progress, great stuff! Now you are so close to that name. We will help saying that the river you are looking for crosses Brazil.</p>
<p>Continent: Asia Challenge: 1</p> <p>Ahoy! If you are stuck with this wonderful piece, let any of the teachers know and they give a hand if you need with vocabulary, grammar...</p>	<p>Continent: Asia Challenge: 2</p> <p>So, did you notice all the encrypted words are prepositions? Have you used the correct decoder? You should be using DECOD2. In addition, we encourage you to pay attention to what the sentences say.</p>
<p>Continent: Asia Challenge: 3</p> <p>Are you sure you have read the last paragraph in detail? The word you are looking for is very short, only three letters long. Good luck!</p>	<p>Continent: Asia Challenge: 4</p> <p>If you are finding it difficult to find the right order, here's a little help.</p> <p>GROUP 1 (LINE 2): N / I / O / K GROUP 2 (LINE 7): S / O / T / L GROUP 3 (LINE 5): H / T / O GROUP 4 (LINE 4): T / I / O / P / E GROUP 5 (LINE 3): H / R / F / T GROUP 6 (LINE 6): I / J / A / C / V / E GROUP 7 (LINE 1): A / E / E</p>

<p>Continent: Asia Challenge: 5</p> <p>If you feel you cannot progress in this challenge. Give a shout to any teacher and they'll give you a hand.</p>	<p>Continent: Asia Challenge: FINAL</p> <p>We are delighted to see you go this far! You're nearly there and as you might need a bit of help, bear in mind that the mountain you are looking for is in the Himalayas.</p>
<p>Continent: Oceania Challenge: 1</p> <p>Do you feel you are stuck with any of the words? Fear not. You can now ask any teacher in the classroom for help with one or two words, decide well.</p>	<p>Continent: Oceania Challenge: 2</p> <p>So, did you notice all the encrypted words are prepositions? Have you used the correct decoder? You should be using DECOD3. In addition, we encourage you to pay attention to what the sentences say.</p>
<p>Continent: Oceania Challenge: 3</p> <p>Are you sure you have read the last paragraph in detail? The word you are looking for is very short, only one letter long. Good luck!</p>	<p>Continent: Oceania Challenge: 4</p> <p>If you feel you cannot progress in this challenge. Give a shout to any teacher and they'll give you a hand.</p>
<p>Continent: Oceania Challenge: 5</p> <p>Are you struggling with this wonderful text? No worries. You can now ask for help to any of the teachers in the classroom. Ask vocabulary, grammar... Good luck!</p>	<p>Continent: Oceania Challenge: FINAL</p> <p>Congratulations for your efforts, you are so close to that island country in the Pacific. Why don't you go back to Challenge 2 and take a relaxed look, you will find the name of the place just there.</p>

9.4. Anexo 4: PowerPoint de presentación



9.5. Anexo 5: Materiales para la Sesión 3

ORAL QUESTIONNAIRE

Last class we did a different activity, an escape room. Go back now to this activity and the story we tell, and answer the following questions. Mind the following:

- You will have 5 minutes to talk about his questions to the rest of the class.
- Everyone in the team must speak at least during 1 minute.
- Be original and creative. Give new ideas and let's improve together!

QUESTIONS ABOUT THE NATURE

You can take ideas from what we learnt with David Attenborough's documentary.

- a) Do you think something like this could ever happen?
- b) What would you do if it happened?
- c) How can we avoid it now?

QUESTIONS ABOUT THE ACTIVITY

- d) How did you all feel during the activity?
- e) How did you organise and distribute the tasks? Who did what? Why?
- f) What activity did the group like the most? And the least? Why?

QUESTIONS ABOUT FUTURE ACTIVITIES

- g) If we repeated the whole experience... what would you change? What other scenarios you would like to explore?
- h) Is there anything you would like to add to this experience? More activities? More difficulty? More characters?

9.6. Anexo 6: Encuesta para alumnos

HE MYSTERY OF THE DYING TREES

ENCUESTA ANÓNIMA

1. ¿Te ha gustado la experiencia de *escape room* en la que has participado? ¿Por qué?
2. ¿Qué habilidad (reading, speaking, listening, writing) es la que MÁS has utilizado?
3. ¿Qué habilidad (reading, speaking, listening, writing) es la que MENOS has utilizado?
4. ¿Te gustaría hacer esta actividad más veces? ¿Por qué? SÍ // NO
5. ¿Crees que esta es una buena manera de aprender inglés?
6. Durante el *escape room*, ¿con qué frecuencia realizabas estas actividades? Marca con una X. [1 nada; 4 mucho]

Actividad	1	2	3	4
Hablaba del juego en inglés.				
Buscaba palabras en un diccionario online.				
Pensaba en el vocabulario en inglés.				
Pensaba en la gramática en inglés.				
Animaba a otros compañeros a hablar en inglés.				
Intentaba hablar inglés todo lo posible.				

7. ¿Cuánto estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones? Marca con una X.

Afirmación	Completamente en desacuerdo.	Algo en desacuerdo	Ni acuerdo ni desacuerdo	Algo de acuerdo	Completamente de acuerdo
Los retos eran demasiado difíciles.					
Ha sido muy divertido hacer los retos.					
El vocabulario de los retos era muy difícil.					
Creo que esta clase me ha ayudado a adquirir habilidades de inglés.					
Creo que he aprendido más inglés con este método que con otros.					
Creo que he aprendido más cosas con este método que con otros.					
He hablado más inglés con este método que con otros.					
He aprendido más vocabulario con este método que con otros.					
He aprendido más gramática con este método que con otros.					
La historia era atractiva y divertida.					
Hemos repartido bien las tareas en el equipo.					
Me ha gustado participar en la actividad <i>escape room</i> .					

8. ¿Cómo podríamos mejorar la actividad?

9.7. Anexo 7: Encuesta para profesores

THE MYSTERY OF THE DYING TREES

ENCUESTA ANÓNIMA

1. ¿Qué te ha parecido la experiencia *escape room* en general?
2. ¿Qué habilidad (R, S, W, L) es la que MÁS han utilizado los alumnos?
3. ¿Qué habilidad (R, S, W, L) es la que MENOS han utilizado los alumnos?
4. ¿Repetirías esta actividad más veces? ¿Por qué? SÍ // NO
5. ¿Crees que es una buena manera de aprender inglés?
6. Durante el *escape room*, ¿con qué frecuencia veías que los alumnos realizaban estas actividades? Marca con una X. [1 nada; 4 mucho]

Actividad	1	2	3	4
Hablando del juego en inglés.				
Buscando palabras en un diccionario online.				
Pensando en el vocabulario en inglés.				
Pensando en la gramática en inglés.				
Animando a otros compañeros a hablar en inglés.				
Intentando hablar inglés todo lo posible.				

7. ¿Cuánto estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones? Marca con una X.

Afirmación	Completamente en desacuerdo.	Algo en desacuerdo	Ni acuerdo ni desacuerdo	Algo de acuerdo	Completamente de acuerdo
Los retos eran demasiado difíciles.					
El vocabulario de los retos era muy difícil.					
Los alumnos han practicado el idioma activamente.					
Los alumnos han aprendido más vocabulario.					
Los alumnos han hablado más en inglés que en otras clases.					
Los alumnos han participado más que en otras clases					
La historia era motivadora.					
Los alumnos han trabajado en equipo					
Los alumnos han repartido bien las tareas.					

8. ¿Cómo podríamos mejorar la actividad?