



**Universidad de Oviedo**  
**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

Motivación y gamificación en la  
enseñanza-aprendizaje del inglés  
como lengua extranjera

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Soledad Alconada García**

**Tutor: Alberto Fernández Costales**

JULIO 2021

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
1.1. PRESENTACIÓN Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO .....	3
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.3. OBJETIVOS.....	4
1.3.1. <i>Objetivo General</i> .....	4
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	4
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
2.1. MOTIVACIÓN.....	5
2.1.1. <i>¿Qué entendemos por motivación? Definición y componentes</i> .....	5
2.1.2. <i>Tipos de motivación</i> .....	7
2.1.3. <i>Estrategias para mejorar la motivación en el aula</i> .....	8
2.1.4. <i>Motivación y gamificación</i> .....	11
2.2. GAMIFICACIÓN.....	12
2.2.1. <i>¿Qué es la gamificación?</i> .....	12
2.2.2. <i>Componentes de la gamificación</i> .....	13
2.2.3. <i>Ventajas de la metodología gamificadora</i> .....	15
2.2.4. <i>Aspectos negativos de la gamificación</i> .....	16
<b>3. PROPUESTA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN .....</b>	<b>17</b>
3.1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	17
3.2. OBJETIVOS.....	18
3.2.1. <i>Objetivos Generales</i> .....	18
3.2.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	19
3.3. CONTENIDOS.....	19
3.3.1. <i>Bloque 1: Comprensión de textos orales</i> .....	20
3.3.2. <i>Bloque 2: Producción de textos orales</i> .....	20
3.3.3. <i>Bloque 3: Comprensión de textos escritos</i> .....	20
3.3.4. <i>Bloque 4: Producción de textos escritos</i> .....	21
3.4. METODOLOGÍA .....	22
3.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	23
3.6. TEMPORALIZACIÓN .....	27
3.7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	28
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>30</b>
<b>5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>31</b>
<b>6. ANEXOS .....</b>	<b>33</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. PRESENTACIÓN Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Teniendo en cuenta que la globalización y la multiculturalidad caracterizan a nuestra sociedad actual, el inglés ha ido experimentando un notable crecimiento a partir del inicio del siglo XX en detrimento de otras lenguas, como el francés, el ruso o el alemán, hasta llegar a convertirse en uno de los idiomas más importantes a nivel mundial (Crystal, 1997).

El inglés es considerado en la actualidad como la lengua universal que posibilita la interacción y comunicación en distintos ámbitos de nuestra vida cotidiana (político, comercial, turístico...), lo que hace que su conocimiento no se trate de un lujo, sino de una necesidad. Por ello, en España, el aprendizaje del inglés es obligatorio en el sistema educativo, pero ¿cómo de efectiva resulta su enseñanza y cómo mejorar el aprendizaje de este idioma?

Es un hecho que el juego constituye una actividad creativa, voluntaria, y placentera para los niños y niñas, a quienes ayuda a comprender su entorno físico y social y, además, forma parte del ámbito cognitivo, puesto que estimula la memoria y desarrolla el pensamiento. La utilización de distintos materiales y recursos, a partir de los cuales se proponen y se realizan diversas actividades y juegos en el aula, desempeña un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, dado que propicia resultados óptimos y logra mejorar la motivación y participación del grupo/clase.

En este sentido, en el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) podremos encontrar, en primer lugar, una justificación en la que se explican las razones de la elaboración de este trabajo y, una serie de objetivos que se pretenden con el mismo. A continuación, nos adentraremos en un marco teórico centrado en la motivación y gamificación, donde abordaremos no solo su concepto y significado, sino que también estudiaremos su influencia en la adquisición de esta lengua por parte del alumnado, así como sus ventajas y posibles inconvenientes o aspectos negativos.

Todo este enfoque teórico irá seguido de la presentación de una propuesta didáctica, más concretamente, un *escape room* en el que se abordará toda una unidad didáctica a través de diversos recursos, aplicaciones digitales y materiales. Así pues, el objetivo principal es promover la motivación del alumnado a través de la gamificación, con la finalidad de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Finalmente, se incluirán unas conclusiones a partir del análisis y la reflexión de los distintos apartados tratados previamente en el trabajo.

## 1.2. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema parte principalmente de la necesidad de dar respuesta a la desaprobación y rechazo que genera el inglés en la mayoría de los niños y niñas.

Según el estudio *English Proficiency Index* (EPI) de la organización *Education First* (EF, 2020), España se encuentra en el puesto 23 en conocimientos de inglés del *ranking* mundial de habla no inglesa, evidenciando así el bajo nivel de inglés que caracteriza a los españoles.

Si nos trasladamos al ámbito escolar, de igual modo, se puede decir que éste se encuentra caracterizado por el escaso dominio del inglés por parte del alumnado. Desde mi experiencia, en base al contacto que he tenido con los niños y niñas durante mis estancias de prácticas en los centros escolares, son muchos los que han compartido conmigo las razones por las que el inglés no resulta de su agrado. Así, en un primer momento, suelen afirmar que el inglés no les gusta, es decir, que no lo consideran un idioma atractivo y que, por tanto, no tienen interés en él. Sin embargo, detrás de esta respuesta se esconde, en la mayoría de los casos, el verdadero motivo del rechazo hacia el inglés, y es que, la mayor parte del alumnado no solo encuentra cierta dificultad en la comprensión de este idioma y, por tanto, en su aprendizaje, sino que el enfoque comunicativo y metodológico de las clases de inglés, en ocasiones, todavía no está implantado de forma efectiva en algunos centros, lo que propicia que asocien dichas clases con sesiones basadas en el libro de texto y en la realización de ejercicios escritos con nuevo vocabulario, gramática y escuchas de *listenings* que afirman no entender.

De este modo, y teniendo en cuenta esta reflexión, el presente trabajo busca dejar atrás el modelo de enseñanza tradicional del inglés y sus recursos, esto es, el libro de texto, con el objetivo de proponer y presentar un enfoque metodológico alternativo, basado en la motivación y la gamificación, para conseguir captar la atención y el interés de los niños y niñas, propiciando una buena actitud hacia el aprendizaje del inglés y consiguiendo, consecuentemente, una mayor participación e implicación por parte del alumnado, así como una mejora en su proceso de enseñanza-aprendizaje, sus resultados y su gusto e interés por el idioma.

## 1.3. OBJETIVOS

### 1.3.1. Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es analizar la influencia de la gamificación en la motivación y participación del alumnado de inglés de Educación Primaria.

### 1.3.2. Objetivos Específicos

Los objetivos específicos que se pretenden con este trabajo son los siguientes:

- Estudiar los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Analizar las desventajas y aspectos negativos de la metodología gamificadora.
- Presentar recursos y materiales lúdicos como herramientas alternativas en la enseñanza del inglés.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. MOTIVACIÓN

Palomares (2007) afirma que, “la motivación con la que los alumnos afrontan el aprendizaje es claramente uno de los factores clave para el éxito del mismo” (p. 52). Siguiendo esta línea, la motivación constituye un elemento fundamental en la educación, puesto que de ella dependen los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje y, más concretamente, en este caso, del inglés como lengua extranjera. Así pues, trataremos de definir en un primer momento qué es la motivación, qué tipos de motivación se diferencian, qué estrategias se pueden implementar para mejorar la motivación en el aula de inglés y, por último, establecer qué relación existe entre la motivación y la gamificación.

#### 2.1.1. ¿Qué entendemos por motivación? Definición y componentes

Tal y como hemos mencionado anteriormente, la motivación representa un elemento clave para conseguir alcanzar con éxito los objetivos propuestos en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que resulta de vital importancia tenerla en consideración a la hora de realizar la programación o planificación de las intervenciones didácticas, pero ¿qué entendemos por motivación?

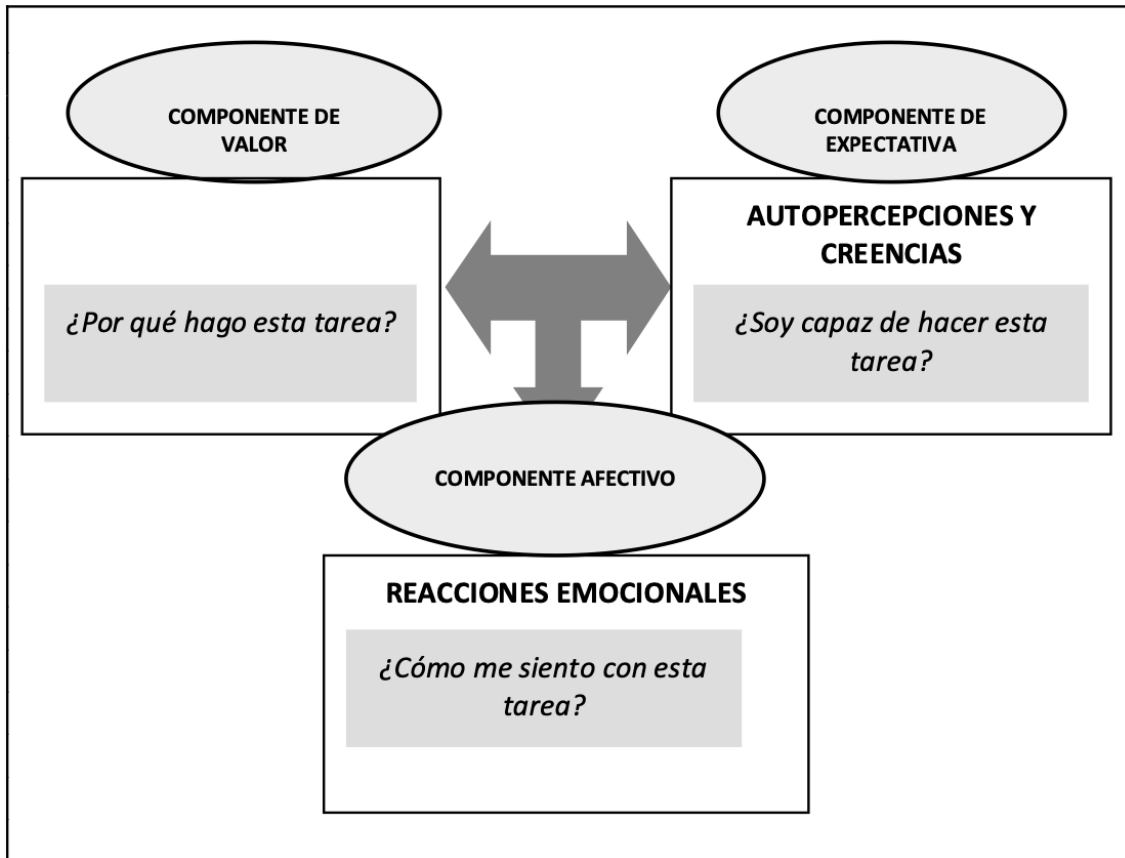
A lo largo de la historia, han sido muchos los autores que han aportado definiciones al concepto de *motivación*. Algunas de ellas son muy similares entre sí y en cambio otras difieren en determinados aspectos o puntos.

La definición clásica de la motivación considera a ésta como un *conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta* (Beltrán, 1993; Bueno, 1995; McClelland, 1989.). Por su parte, Santrock (2002) afirma que “la motivación supone el conjunto de razones por las que las personas se comportan de la forma en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 432).

En este sentido, teniendo en cuenta ambas definiciones, la motivación puede entenderse como una herramienta destinada a dirigir y mantener la atención y la implicación del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Núñez (2009) distingue tres componentes o dimensiones básicas de la motivación en el ámbito académico, tomando como referencia el trabajo de Pintrich y De Groot (1990) (véase Figura 1):

Figura 1. Los componentes de la motivación académica (tomado de Valle y cols., 2007)



### a) Componente de valor

Hace referencia a la mayor o menor importancia y/o relevancia que una persona le concede a una actividad concreta, determinando de este modo si dicha actividad será llevada a cabo o no. Se encuentra, por tanto, estrechamente relacionado con los propósitos, razones y motivos que conducen a una persona a implicarse en la realización de una actividad.

### b) Componente de expectativa

Recoge las percepciones, creencias, capacidades y competencias que un individuo tiene sobre sí mismo para desempeñar una tarea.

### c) Componente afectivo

Engloba las emociones, sentimientos y reacciones afectivas que resultan de la realización de una actividad. En este sentido, dicho componente constituye un pilar fundamental de la motivación puesto que aporta sentido y significado a nuestras acciones, redirigiéndonos hacia la consecución de aquellos fines o metas que consideremos emocionalmente deseables.

Por último, una vez vistos los componentes de la motivación académica, también tomaremos en cuenta alguna definición de motivación concretamente relacionada con la enseñanza de una lengua extranjera. Así pues, resulta destacable la ofrecida por Dörnyei (2009), autor que sostiene que “la motivación en la enseñanza de L2 se ve como una fuerza que sirve de motor inicial, generando ganas de aprender y, posteriormente, como una fuerza que propicia el mantenimiento del largo y generalmente laborioso esfuerzo de adquirir una lengua extranjera” (p. 30).

De este modo, podemos considerar que la motivación no solo estimula las ganas y la voluntad de aprender una segunda lengua de forma puntual, sino que también mantiene ese estímulo de forma permanente y prolongada en el tiempo, consiguiendo así llegar a adquirir otra nueva forma de comunicación.

### 2.1.2. Tipos de motivación

Hasta el día de hoy, varios autores han realizado una distinción de los diversos tipos de motivación que existen, en función de diferentes factores de referencia. A continuación, expondremos dos de las principales clasificaciones:

Por un lado, Dörnyei (1994) realiza la siguiente diferenciación tomando como referencia el origen de la motivación:

- **Motivación intrínseca**

Se trata de una motivación que es generada por condicionantes internos y que, por tanto, emana del propio sujeto. Un claro ejemplo de condicionante externo sería, por ejemplo, la satisfacción personal de alcanzar una meta o superar un reto.

- **Motivación extrínseca**

Es una motivación cuyo origen se encuentra en los condicionantes externos al sujeto. Algunos ejemplos de condicionantes externos podrían ser, en este caso, los elogios recibidos por parte del maestro/a, la calificación obtenida o el apoyo del ámbito familiar.

Por otro lado, Agudo (2001) recoge en su artículo la siguiente clasificación, basándose en las investigaciones de Gardner y Lambert (1972) y, tomando como referencia la actitud que presentan los estudiantes ante el aprendizaje de la nueva lengua:

- **Motivación instrumental**

Se trata de un tipo de motivación que genera una actitud positiva en el estudiante con respecto a la adquisición del nuevo idioma, en tanto en cuanto dicho aprendizaje le sirve como un medio para alcanzar un fin y, le reporta una utilidad y un beneficio, esto es, una mejor calificación, la posibilidad de viajar, una mejor inserción laboral, etc.

- **Motivación integradora**

Constituye un tipo de motivación que genera en el alumnado una actitud positiva hacia el aprendizaje de la nueva lengua, la cual es percibida por el propio estudiante como una posibilidad de integrarse en la sociedad.

### 2.1.3. Estrategias para mejorar la motivación en el aula

Es un hecho que existen ciertas claves que nos permiten incrementar la motivación en el aula y, por extensión, mejorar la implicación y actitud del alumnado en el desarrollo de las actividades, juegos y tareas.

En este sentido, a continuación, abordaremos una serie de estrategias que Dörnyei (1994) propone con el objetivo de promover la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera:

#### **Nivel de idioma**

1) *Introducir componentes socioculturales en la enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua*, compartiendo experiencias positivas relacionadas con la segunda lengua; visionando películas o ciertas partes de programas televisivos; escuchando música inglesa característica; e invitando a hablantes nativos de interés.

2) *Desarrollar la conciencia intercultural del alumnado*, poniendo énfasis en las similitudes interculturales y no en las diferencias; haciendo uso de analogías que nos permitan familiarizarnos con lo extraño y; llevando a cabo actividades culturales.

3) *Promover el contacto de los estudiantes con hablantes de la segunda lengua*, concretando reuniones con hablantes de lengua inglesa; organizando viajes de estudios e intercambios al país de la segunda lengua o; asignando *pen-friends* a los estudiantes.

4) *Implementar la motivación instrumental*, mostrando al alumnado el importante papel que desempeña la lengua inglesa a nivel mundial y, por tanto, la utilidad potencial que posee para ellos mismos y su comunidad.

#### **Nivel de aprendizaje**

5) *Desarrollar su autoconfianza*, proyectando en ellos la creencia de que lograrán sus objetivos y metas; proporcionándoles frecuentemente elogios, estímulos y refuerzo y; asegurándose de que experimentan el éxito con cierta regularidad.

6) *Incrementar la autoeficacia de los estudiantes con respecto a la consecución de los objetivos de aprendizaje*, enseñándoles técnicas de aprendizaje y de comunicación, así como estrategias para el procesamiento de la información y la resolución de problemas; ayudándoles a desarrollar expectativas reales sobre lo que pueden lograr en un periodo específico de tiempo; e informándoles sobre las propias dificultades que se nos presentan en el aprendizaje de una lengua.

7) *Promover autopercepciones favorables de su competencia en la segunda lengua*, destacando aquello que sí son capaces de hacer, en lugar de lo que aún no consiguen; incentivándolos a ver los errores como una parte más del aprendizaje; y haciéndoles entender que el acto de comunicación prima por encima del hecho de hallar la palabra idónea o no cometer ningún error.



8) *Reducir su ansiedad*, creando un clima tolerante, de confianza y aceptación en el aula; evitando un trato hipercrítico y punitivo hacia el alumnado; e introduciendo y aplicando técnicas y actividades de relajación.

9) *Llevar a cabo atribuciones que mejoren la motivación*, ayudando a los estudiantes a reconocer la relación entre el esfuerzo y el resultado; y atribuyendo el fracaso a factores controlables como, por ejemplo, la falta de esfuerzo, la confusión sobre cómo realizar una actividad o el uso inapropiado de ciertas estrategias, en lugar de a la falta de capacidad.

10) *Alentar a los estudiantes a establecer metas alcanzables por ellos mismos*, proponiendo objetivos próximos a su nivel de aprendizaje y específicos.

### **Componentes motivacionales específicos del curso**

11) *Hacer que el plan de estudios o programa del curso sea relevante*, basándolo en las necesidades e intereses del alumnado e involucrándoles en la planificación de la programación del curso.

12) *Aumentar la atracción del contenido*, haciendo uso de materiales reales que estén al alcance del alumnado y materiales complementarios (grabaciones, apoyos visuales, etc.).

13) *Debatir con los estudiantes la elección de los materiales y recursos didácticos*, teniendo en cuenta sus gustos, intereses y preferencias.

14) *Despertar y mantener la curiosidad y la atención del alumnado*, introduciendo elementos novedosos e inesperados; no permitiendo que las sesiones sigan una rutina demasiado regular y repetida a lo largo del tiempo; y rompiendo periódicamente el carácter estático de las clases a través de cambios en la distribución espacial o permitiendo a los estudiantes desplazarse durante la realización de algunas actividades.

15) *Incrementar el interés y la participación de los estudiantes en las tareas* diseñando y seleccionando actividades variadas; adaptando las tareas a sus intereses; asegurándose de que se introduce algo nuevo o diferente en cada actividad; y proponiendo tareas significativas y de carácter lúdico.

16) *Establecer la dificultad de las tareas en función de las habilidades de los niños y niñas*.

17) *Aumentar la expectativa de los estudiantes a la hora de completar la tarea*, familiarizándolos con el tipo de actividad; proporcionándoles una guía detallada sobre los procedimientos y estrategias que cada tarea requiere; estableciendo criterios claros y transparentes para alcanzar el éxito; y ofreciendo a los estudiantes asistencia continua.

18) *Facilitar la satisfacción de los estudiantes*, permitiéndoles crear un producto final que puedan exhibir; alentándoles a que se sientan orgullosos de sí mismos tras realizar una tarea; y elogiándoles en su progreso.

### **Componentes motivacionales específicos del maestro/a**

19) *Tratar de ser empático, congruente y tolerante*, esto es, comprender y tener en cuenta las necesidades, sentimientos y perspectivas del alumnado; ser capaz de comportarse de acuerdo con su verdadero yo, lo que implica ser real y auténtico, sin esconderse detrás de fachadas o roles, y mostrar hacia el alumnado en una consideración positiva y sin prejuicios, reconociendo a cada estudiante como un ser humano complejo con virtudes y defectos.

20) *Adoptar un papel de facilitador y mediador*, en lugar de una figura de autoridad, desarrollando una cálida relación con los estudiantes.

21) *Promover la autonomía del alumnado*, permitiéndoles elegir entre distintas alternativas para alcanzar una meta; minimizando el control y la presión externa (castigos, miedos, etc.); compartiendo con los estudiantes la responsabilidad de organizar el tiempo, el esfuerzo y el proceso de enseñanza-aprendizaje; invitándoles a diseñar y preparar sus propias actividades; y promoviendo el aprendizaje cooperativo o basado en proyectos, donde el alumnado adquiere mayor responsabilidad.

22) *Ser un modelo para los estudiantes en el aprendizaje de la segunda lengua*, mostrándoles cómo el propio docente valora el aprendizaje de la lengua inglesa, percibiéndolo como una experiencia enriquecedora que produce satisfacción; compartiendo con el alumnado el conocimiento y los intereses personales en la segunda lengua; y tomándose en serio el aprendizaje y los logros adquiridos por los estudiantes.

23) *Introducir tareas de tal manera que estimulen la motivación intrínseca del alumnado y ayuden a internalizar la motivación extrínseca*, presentando las tareas como oportunidades de aprendizaje para ser valoradas en vez de imponerlas como una obligación; proyectando entusiasmo; y conectando la tarea con los centros de interés de los estudiantes.

24) *Proporcionar un feedback motivador*, tratando de que éste posea un carácter informativo en lugar de controlador; ofreciendo una retroalimentación positiva sobre la competencia del estudiante, haciendo énfasis en el logro; y no exagerando ante los errores.

### **Componentes motivacionales específicos del grupo**

25) *Aumentar la orientación a los objetivos del grupo*, iniciando debates con los estudiantes sobre los objetivos del grupo y pidiéndoles con cierta frecuencia que evalúen en qué medida se están acercando a su objetivo.

26) *Promover la interiorización de las normas del grupo-clase*, estableciendo las normas de forma explícita desde el principio; explicándoles su importancia y cómo contribuyen a mejorar el aprendizaje; e involucrando al propio alumnado en la formulación de las normas.

27) *Ayudar a mantener interiorizadas las normas del grupo-clase, ejerciendo sobre los estudiantes una observación continua y consistente, y no permitiendo que ninguna infracción pase desapercibida.*

28) *Minimizar el efecto perjudicial de la evaluación en la motivación intrínseca, centrándose en el progreso de cada estudiante; llevando a cabo evaluaciones privadas con el fin de no promover la competencia académica; y realizando una evaluación final basada en una negociación bidireccional, en la que los estudiantes expresen su opinión sobre su logro en una entrevista personal.*

29) *Promover el desarrollo de la cohesión del grupo y mejorar las relaciones entre los miembros, organizando salidas o actividades extraescolares, y creando dinámicas de aula en las que los estudiantes se conozcan los unos a los otros y compartan información personal (sentimientos, miedos, emociones, deseos, etc.)*

30) *Poner en práctica técnicas de aprendizaje cooperativo.*

#### 2.1.4. Motivación y gamificación

En la actualidad, uno de los pilares fundamentales que contribuyen a estimular la motivación en el ámbito educativo es el uso de la gamificación. Tal y como señala Posada Prieto (2017), la gamificación posibilita el aprovechamiento de la predisposición psicológica con respecto al juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes, en principio, poco atractivos.

Marín (2015) afirma que, “hablar hoy de gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la fusión de los conceptos de ludificación y aprendizaje, que trata de potenciar procesos de aprendizaje efectivos basados en el empleo del juego, facilitando la integración, cohesión y motivación por el contenido.”

Siguiendo esta misma línea, Andreu y García (2000) sostienen que, “la actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia. Los juegos didácticos presentan un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa”.

Además, en el artículo de esta misma autora, también se recogen unos resultados que O’Connor y Seymour (1992) ofrecen acerca de la estimulación de la memoria y que resultan muy importante destacar. En ellos, se afirma que somos capaces de recordar un 90% de aquello que hacemos, un 30% de lo que vemos, un 20% de lo que oímos y un 10% de lo que leemos.

En base a lo anterior, podemos concluir pues, que la motivación y la gamificación van de la mano y que, por tanto, al introducir la gamificación en el aula, no solo estimularemos la motivación y predisposición del alumnado hacia los contenidos a adquirir, sino que también estaremos propiciando un aprendizaje más efectivo, significativo y de mayor calidad.

## 2.2. GAMIFICACIÓN

### 2.2.1. ¿Qué es la gamificación?

A pesar de que la gamificación se trata de un anglicismo derivado de la palabra *gamification* que ha nacido en el mundo empresarial (Lázaro, 2019), lo cierto es que a lo largo de los años ha ido evolucionando e introduciéndose en otros ámbitos, ya no solo profesionales, sino también de la vida personal.

La gamificación, desde la perspectiva del ámbito educativo, constituye una estrategia metodológica de aprendizaje relativamente reciente. Es por esto por lo que, antes de intentar acercarnos a una definición sobre la misma, resulta importante destacar que “la actividad gamificada no consiste solo en jugar, sino que es una actividad más de aprendizaje con una finalidad pedagógica que va más allá de la acción de motivar” (Molina Álvarez et al., 2017). En este sentido, a la hora de adentrarnos en el mundo de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje, debe romperse la tendencia de identificar el término “gamificar” con el de “jugar”.

Según Ramírez (2014), gamificar consiste en aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, esto es, ajenos a los juegos, con el objetivo de que las personas adopten determinados comportamientos.

Partiendo de esta primera definición y siguiendo la misma línea, Llorens et al (2016, p. 25) aportan una acepción más explícita del término de gamificación y más ligada al ámbito educativo, definiendo a ésta como “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.”

Además, Teixes-Argilés (2014) defiende que la gamificación en el ámbito educativo y formativo tiene como principal objetivo modificar el comportamiento del alumnado para que el resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje sea provechoso para él. Esto, según González-Tardón (2014), conlleva poner en práctica mecánicas y dinámicas de juego, con el fin de transformar algo que, en un principio podría parecer monótono o aburrido, en algo interesante y divertido, capaz de captar la atención del alumnado e incentivar su motivación hacia el aprendizaje, consiguiendo así que éste sea significativo.

De este modo, se puede afirmar que la gamificación educativa resulta de la unión de los conceptos de aprendizaje y ludificación, fomentando así el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego (Marín, 2015) y, tal y como señalan los autores Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), aportando múltiples beneficios entre los que se debe destacar el aumento del compromiso y la participación del alumnado en las actividades.

### 2.2.2. Componentes de la gamificación

Según Rodríguez-García y Santiago-Campión (2015), la gamificación se fundamenta en tres pilares que se encuentran estrechamente relacionados entre sí: mecánicas, dinámicas y componentes del juego.

En primer lugar, García-Casaus et al. (2020) definen las mecánicas como aquellos “elementos, técnicas o reglas que van a ayudar a conseguir nuestra meta y son motivadores para los jugadores”. Para Cortizo-Pérez et al. (2011), los principales son:

- *Puntos*: se utilizan como instrumento para valorar el progreso de cada estudiante. Su intercambio por estatus, premios o acceso a nuevos mundos fomenta el esfuerzo por parte del jugador.
- *Niveles*: la existencia de diferentes niveles va ligada al grado de dificultad que el jugador va experimentando en el juego o actividad, en función del conocimiento que va adquiriendo.
- *Premios*: constituyen una acreditación que puede ser virtual o física como, por ejemplo, una insignia, una medalla, etc., a través de la cual se reconoce el esfuerzo, trabajo y éxito del jugador, sintiéndose este más motivado a continuar avanzando.
- *Clasificaciones*: hacen referencia a las listas que se ofrecen al final de los juegos con el orden en el que han quedado los distintos participantes. Incentivan el esfuerzo de los jugadores al fomentar su deseo de superación y de verse en los primeros puestos, aunque se debe evitar potenciar la competitividad.
- *Retos y misiones*: se utilizan, principalmente, para dividir el objetivo final del aprendizaje (que suele ser a largo plazo) en pequeños desafíos, de modo que el alumnado se encuentra más motivado a lograrlo. También fomentan el esfuerzo de los jugadores, cumpliendo una función semejante a la de los premios, puesto que su superación implica el éxito en el juego o actividad.

En segundo lugar, las dinámicas hacen referencia a aquellos contextos, entornos o intrigas que propician que el jugador quiera involucrarse (Dorado, 2019). Pueden manifestarse de diferentes formas, por lo que Cortizo-Pérez et al. (2011) proponen la siguiente clasificación:

- *Recompensa*: beneficio que el jugador obtiene como producto de su esfuerzo y cuyo fin es conseguir que el participante repita dicha conducta más veces. Pueden diseñarse distintas recompensas en función del grado de dificultad y resolución que el participante haya realizado. Aunque en la metodología gamificadora la recompensa suele estar basada en un sistema de puntos, lo cierto es que puede adoptar otras formas y, lo esencial es que posea un carácter atractivo para el jugador.

Para lograr que el jugador se motive, las recompensas deberán seguir el siguiente orden: posicionamiento, acceso, poder y, finalmente, material tangible.

Teixes-Argilés (2014) diferencia los siguientes tipos de recompensas:

- Fijas: se conoce de antemano cuál es el premio que se va a recibir y, por tanto, se refuerza la fidelidad al juego/actividad.
- Aleatorias: no se sabe qué tipo de premio recibirá el jugador, lo que incentiva su motivación.
- Inesperadas: el participante recibe un premio sin esperarlo y, de este modo, se le motiva a continuar.
- Sociales: son intrínsecas en el juego y se reciben del resto de compañeros.
  - *Estatus*: hace referencia a la adquisición de un posicionamiento superior al de los demás. El jugador centra su motivación en lograr ser reconocido y respetado y, es por ello por lo que se utiliza un sistema de niveles o clasificaciones.
  - *Logros*: se refieren a la satisfacción personal del jugador cuando resuelve un problema. Para conseguir dicha satisfacción en el alumnado, es importante que el docente diseñe los juegos de tal forma que, la actividad o reto a superar posea en cierta medida un input superior al del estudiante, de tal manera que no le resulte fácil, pero si asequible. Es aconsejable que los jugadores puedan ver y exponer sus logros. (Teixes-Argilés, 2014).
  - *Expresión*: algunos juegos posibilitan la creación de avatares que representen a los propios participantes. Estos avatares son caracterizados y diseñados según el gusto de cada estudiante y, en ocasiones, pueden recibir recompensas virtuales por ello.
  - *Competición*: resulta oportuno que el alumno o alumna sienta cierta competitividad, puesto que logra generar en el estudiante un deseo de esforzarse y superar la tarea satisfactoriamente. Sin embargo, el docente debe fomentar una competición sana, evitando en todo caso la rivalidad entre los jugadores y reflexionando con el alumnado sobre cómo hallar un equilibrio entre competición y cooperación.
  - *Altruismo*: consiste en prestar ayuda a alguien sin esperar nada a cambio. En este sentido, en la gamificación cabe la posibilidad de que un estudiante reciba un regalo (puntos, insignias, monedas, etc.) de un compañero, lo que le motiva e incentiva a continuar.

En tercer y último lugar, Chaves-Yuste (2019) afirma que los componentes o recursos que se utilizan en el diseño de la actividad son acciones muy concretas, y los más característicos, según la clasificación de Werbach & Hunter (2012), son:

- *Logros*: constituyen la ganancia representada de la consecución de ciertos objetivos.
- *Avatares*: son los personajes virtuales que en el juego representan a cada estudiante. Algunas plataformas permiten mejorar los avatares e incluirles accesorios a medida que se van alcanzando niveles, lo que promueve la motivación del alumnado.

- *Luchas con el jefe*: retos que se han de superar para alcanzar un nivel superior.
- *Colecciones*: se refieren a la acumulación de objetos por parte del jugador con el fin de intercambiarlos en el futuro por alguna clase de beneficio.
- *Bienes virtuales*: objetos que se consiguen virtualmente y de los que se puede hacer uso durante el juego. Se obtienen como recompensa al superar niveles.
- *Combate*: conflicto (no violento) entre dos jugadores, en el que compiten por superar una misma tarea.
- *Niveles*: cada nivel posee una dificultad determinada. A medida que los jugadores mejoran su destreza, van alcanzando niveles superiores y, por tanto, de mayor complejidad.

### 2.2.3. Ventajas de la metodología gamificadora

Lázaro (2019) considera que la gamificación constituye en la actualidad una herramienta muy útil en las aulas y que, desempeñará un papel fundamental en un futuro a la hora de favorecer la innovación en el marco educativo. Así, recoge en su artículo una serie de beneficios o ventajas que aporta la metodología gamificadora.

Partiendo de que autores como Sierra y Fernández-Sánchez (2019) señalan que esta tipología de juego propicia la asimilación de contenidos teóricos, interviniendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resulta importante destacar que, los estudiantes que aprenden en contextos gamificados, aumentan su motivación hacia el aprendizaje y su compromiso en la actividad a realizar (Chu y Hung, 2015).

Siguiendo esta misma línea, Caponetto, Earp y Ott (2014) realizaron una investigación acerca de las ventajas que presenta la gamificación, cuyos resultados reflejan que, los entornos gamificados incrementan la motivación del alumnado, ofreciendo el aprendizaje de tal modo que resulte atractivo y creativo.

Al respecto, Rodríguez y Santiago (2015) apuntan que “cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que nos permite poner mucha más atención e interés en lo que estamos haciendo y, por consiguiente, en aprender” (p.18). De este modo, la gamificación incrementa la motivación, participación y compromiso de los estudiantes hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que provoca que el alumnado muestre preferencia por las actividades lúdicas frente a las tradicionales (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena y López-Ornelas, 2016).

Atendiendo a Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018), “durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han adquirido han sido las calificaciones y, sin embargo, la gamificación hace más frecuente la obtención de recompensas” (p. 5). En este sentido, Bodnar, Anastasio, Enszer y Burkey (2016) defienden que “en general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando

a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149).

Por su parte, Hernández et al. (2016) señala entre los numerosos beneficios de esta estrategia metodológica el desarrollo y la mejora de las habilidades de los sujetos, así como la incentivación para lograr los objetivos de una tarea, optimizando el grado de cohesión entre los miembros de un grupo.

Finalmente, a modo de síntesis, Oliva (2016) analiza en su artículo las grandes ventajas que presenta la metodología gamificadora desde la perspectiva del estudiante, y las recoge en la siguiente tabla:

Figura 2. Ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil.

Fuente: Oliva (2016, p. 33).

<b>Ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil</b>
1. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
2. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

#### 2.2.4. Aspectos negativos de la gamificación

Como es evidente, la metodología gamificadora también presenta ciertas limitaciones que pueden dificultar su puesta en práctica. Moyano, Morató y Santos (2019) enumeran los siguientes inconvenientes basándose en Borás (2015), Sánchez Rivas y Pareja (2015) y Pisbarro y Vivaracho (2018):



- **Dificultad a la hora de gamificar la educación.**

Gamificar conceptos educativos e incorporarlos en un entorno de aprendizaje no resulta sencillo. Se debe hallar el modo de relacionar la motivación y dichos conceptos para poder integrarlos en la secuencia de actividades y que, a su vez, se de respuesta a las competencias, destrezas y habilidades que el alumnado debe adquirir.

- **Reducción del contenido.**

El diseño de una gamificación de actividades educativas conlleva la selección y clasificación del contenido que se va a trabajar en ellas, de modo que para adaptar dicho contenido a la propuesta gamificadora, en muchas ocasiones, éste se termina viendo reducido de manera excesiva.

- **Excesivo tiempo de preparación.**

Elaborar recursos y materiales de gamificación para llevar al aula exige una gran cantidad de tiempo en tanto en cuanto al diseño, construcción y desarrollo de las actividades se refiere, lo que supone en la mayoría de los casos una carga excesiva de trabajo adicional para los docentes.

- **Elevado coste.**

A la hora de implementar la gamificación en el aula, resultan indispensables una serie de recursos (juegos online, plataformas educativas, materiales, etc.) que, como es evidente, suponen unos gastos. Esto genera cierta dificultad para su puesta en práctica, dado que quizás muchos docentes no puedan o no estén dispuestos a asumir dichos costes.

- **Pérdida del objetivo inicial.**

Es posible que algunos estudiantes focalicen su atención en ganar el juego o superar el reto, olvidando que el verdadero propósito de la actividad es aprender. De esta manera, la metodología gamificadora pierde su sentido y su papel en el ámbito educativo.

- **Aislamiento social.**

Al acercar la gamificación a los estudiantes cabe la posibilidad de propiciar en ellos una adicción a los juegos y, se ha comprobado que los videojuegos y la tecnología en general, cuando se utiliza de manera individualizada puede terminar generando una conducta antisocial. Es por ello por lo que, se considera aconsejable que las actividades gamificadoras se diseñen para trabajar en grupo, en vez de individualmente.

### 3. PROPUESTA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN

#### 3.1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

En base al marco teórico que previamente se ha expuesto en relación con la gamificación y la motivación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, a continuación, se presenta una aplicación didáctica que pretende mostrar un posible ejemplo de propuesta de gamificación en el aula de idiomas.

Tal y como ya se ha dicho con anterioridad, es muy importante plantear actividades que se salgan de la metodología y enseñanza tradicional con la finalidad de romper los esquemas y crear así emoción e interés en el alumnado. Consiguiendo que cada uno de los sujetos se encuentre motivado hacia el aprendizaje y la puesta en práctica de los contenidos, se facilitará la adquisición del conocimiento y se alcanzará un proceso de enseñanza-aprendizaje más óptimo en todos y cada uno de ellos.

Así pues, dicha intervención consiste en un **escape room**, en el que se incluirán distintas pruebas cognitivo-motrices con el principal objetivo de conseguir una meta final, y está pensada, diseñada y dirigida (en este caso concreto) a alumnos y alumnas del segundo ciclo de la etapa de Educación Primaria y, más concretamente, de cuarto curso, es decir, de edades comprendidas entre los nueve y diez años. La propuesta no nace con la finalidad de llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje de la totalidad de los contenidos que en ella se tratan, sino a modo de una actividad final de repaso, una vez que ciertos contenidos básicos hayan sido vistos y trabajados previamente en el aula.

### 3.2. OBJETIVOS

De conformidad con el *Real Decreto 82/2014, de 28 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias*, a continuación, se enumeran los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria y los objetivos específicos del área de Primera Lengua Extranjera (en este caso concreto, inglés) que se pretenden alcanzar con la presente propuesta didáctica.

#### 3.2.1. Objetivos Generales

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo o misma, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y las diferencias entre personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Adquirir la competencia comunicativa básica en una lengua extranjera que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

### 3.2.2. Objetivos Específicos

- Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas diversas relacionadas con su experiencia.
- Expresarse e interactuar oralmente en situaciones sencillas y habituales que tengan un contenido y desarrollo conocidos, utilizando procedimientos verbales y no verbales y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
- Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo información general y específica de acuerdo con una finalidad previa.
- Escribir textos diversos con finalidades variadas sobre temas previamente tratados en el aula y con la ayuda de modelos.
- Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y usarlos como elementos básicos de la comunicación.
- Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que recibe y elabora.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes receptivas y de confianza en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general como medio de comunicación, entendimiento y resolución pacífica de conflictos entre personas de sexos, procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos, mostrando una actitud receptiva y respetuosa hacia sus hablantes y su cultura.

### 3.3. CONTENIDOS

Teniendo en cuenta que los contenidos del área de Primera Lengua Extranjera (en este caso concreto, inglés) se encuentran agrupados en cuatro bloques diferenciados (Bloque 1: *Comprensión de textos orales*; Bloque 2: *Producción de textos orales*; Bloque 3: *Comprensión de textos escritos*, y Bloque 4: *Producción de textos escritos*), de conformidad con el *Real Decreto 82/2014, de 28 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias*, los contenidos que se trabajarán a lo largo del desarrollo de la presente intervención didáctica son los siguientes:

### 3.3.1. Bloque 1: Comprensión de textos orales

- Escucha y comprensión de mensajes orales adaptados a la competencia lingüística del alumnado, como instrucciones o explicaciones, transmitidos de viva voz o por medios técnicos, para extraer información global y alguna específica en situaciones de comunicación significativas y cotidianas.
- Desarrollo de estrategias básicas para apoyar la comprensión: uso de contexto visual y no verbal y de los conocimientos previos sobre el tema o la situación transferidos desde las lenguas que conoce a la lengua extranjera.
- Uso del lenguaje no-verbal para ayudarse a comprender el discurso.
- Comprensión de descripciones sencillas de animales, lugares u objetos.
- Comprensión de narraciones de hechos pasados y recientes.
- Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, objetos.
- Afirmación (*affirmative sentences; Yes + tag*).
- Negación (*negative sentences with not, never, no (Adj.), nobody, nothing; No + negative tag*).
- Interrogación (*Wh- questions, Aux. questions*).
- Comprensión del uso del tiempo verbal: pasado (*simple past*); presente (*simple present*).
- Léxico oral de alta frecuencia (recepción) relativo a identificación y descripción de lugares, animales y objetos.
- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.

### 3.3.2. Bloque 2: Producción de textos orales

- Producción de textos orales conocidos previamente mediante la participación activa en representaciones, canciones, recitados, dramatizaciones, interacciones dirigidas o bien preparados mediante un trabajo previo con ayudas y modelos.
- Descripción sencilla de lugares, animales y objetos.
- Petición y ofrecimiento de ayuda, información, objetos, permiso.
- Léxico oral de alta frecuencia (producción) relativo a identificación y descripción de lugares, animales y objetos.

### 3.3.3. Bloque 3: Comprensión de textos escritos

- Comprensión del sentido general, información esencial y puntos principales.
- Lectura y comprensión de diferentes tipos de textos adaptados a la competencia lingüística del alumnado como instrucciones o explicaciones, en soporte papel o digital, para extraer el sentido general, información esencial y puntos principales.
- Utilización de estrategias de lectura: contexto, conocimientos previos, identificación de información básica.
- Uso de diccionarios y de las TIC como medio de consulta y aprendizaje.
- Comprensión de descripciones sencillas de lugares, animales y objetos.
- Comprensión de narraciones de hechos pasados y recientes.

- Comprensión de textos donde aparece: petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones.
- Afirmación (*affirmative sentences; Yes + tag*).
- Negación (*negative sentences with not, never, no (Adj.), nobody, nothing; No + negative tag*).
- Interrogación (*Wh- questions, Aux. questions*).
- Comprensión de la entidad (*nouns and pronouns, articles*), la cualidad (*very + Adj*).
- Comprensión de la cantidad (*singular/plural*).
- Comprensión del espacio (*prepositions of position*).
- Comprensión del uso del tiempo verbal: pasado (*simple past*); presente (*simple present*) desde un punto de vista comunicativo y discursivo.
- Comprensión de la existencia (*there is/are*).
- Léxico oral de alta frecuencia (recepción) relativo a identificación y descripción de lugares, animales y objetos.
- Interpretación de los signos ortográficos básicos.

#### 3.3.4. Bloque 4: Producción de textos escritos

- Producción de diferentes tipos de textos adaptados a la competencia lingüística del alumnado como instrucciones o explicaciones, en soporte papel o digital, para extraer el sentido general, información esencial y puntos principales.
- Utilización de estrategias de lectura: contexto, conocimientos previos, identificación de información básica.
- Uso de diccionarios y de las TIC como medio de consulta y aprendizaje.
- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.
- Descripciones sencillas de lugares, animales y objetos.
- Narraciones de hechos pasados y recientes.
- Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones.
- Afirmación (*affirmative sentences: Yes + tag*).
- Negación (*negative sentences with not, never, no (Adj.), nobody, nothing; No + negative tag*).
- Interrogación (*Wh- questions, Aux. questions*).
- Expresión escrita de la entidad (*nouns and pronouns, articles*), la cualidad (*very + Adj.*).
- Expresión escrita de la cantidad (*singular/plural*).
- Expresión escrita del espacio (*prepositions of position*).
- Utilización del tiempo verbal: pasado (*simple past*); presente (*simple present*) desde un punto de vista comunicativo y discursivo.
- Utilización de la existencia (*there is/are*).
- Léxico oral de alta frecuencia (producción) relativo a identificación y descripción de lugares, animales y objetos.
- Interpretación de los signos ortográficos básicos.

### 3.4. METODOLOGÍA

Tomando en consideración que los métodos de trabajo deben favorecer la contextualización de los aprendizajes, el aprovechamiento del entorno, la participación del alumnado en la construcción de los aprendizajes y la interacción con los adultos y sus iguales con el objetivo de potenciar su autoestima y la integración social (artículo 11, Decreto 82/2014, de 28 de agosto), la metodología que se llevará a cabo a lo largo del desarrollo de esta propuesta didáctica será una metodología activa, constructivista y basada en la gamificación. De este modo, el conjunto del alumnado será partícipe en un proceso de enseñanza-aprendizaje que no estará basado en la mera transmisión y recepción de contenidos, sino que serán ellos mismos quienes exploren, investiguen y alcancen con esfuerzo y dedicación el conocimiento, mediante la realización de distintas actividades en el juego (escape room), que constituirá la principal vía educativa, permitiendo la incorporación de los gustos del alumnado en la enseñanza y favoreciendo así su motivación e implicación en el trabajo. A pesar de que el profesorado se mantendrá al margen durante la resolución de las actividades, sí que actuará de acompañante en los procesos de enseñanza, y como mediador, resolviendo posibles dudas o situaciones problemáticas que puedan surgir.

En cuanto a la organización del grupo-clase, el alumnado trabajará en todo momento por parejas o grupos de tres personas. Esto se debe a que estudios recientes han demostrado que el trabajo cooperativo permite al alumnado interactuar y aprender entre sí, organizar individualmente su trabajo de manera más eficaz, desarrollar habilidades interpersonales y potenciar sus capacidades intelectuales, al mismo tiempo que favorece la convivencia y la construcción conjunta del conocimiento, a través del desarrollo de las competencias comunicativas y el trabajo en equipo. Dicha organización del trabajo promueve el desarrollo de las habilidades personales en tanto en cuanto favorece la interacción, el intercambio de información y de ideas, la puesta en común de estrategias de aprendizaje, la toma de decisiones conjuntas y el desarrollo del pensamiento crítico.

Respecto al profesorado, éste deberá mantener una postura motivadora, comprometida e integradora con el alumnado, teniendo en cuenta sus conocimientos previos, sus necesidades específicas e individuales y sus intereses, y adecuará todo conocimiento teórico o actividad que pretenda llevar a cabo en el aula a la capacidad cognitiva de los estudiantes. Además, en relación a esto, la metodología del juego ofrece infinitas oportunidades. Así pues, dado que se requiere la superación de distintos retos para desbloquear las pistas, si una pareja o grupo de estudiantes no logra superar una determinada prueba, podrá intentarlo de nuevo, tantas veces como le hagan falta hasta ser capaz de conseguirlo.

Por último, también cabe destacar que siempre se buscará la formación de parejas/grupos mixtos y la participación igualitaria entre niños y niñas, de manera

que tanto unos como otros muestren una actitud solidaria, integradora y activa, logrando así una educación coeducativa, y se pondrá especial énfasis en la atención individualizada, la diversidad del alumnado, la prevención de ciertas dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten dichas dificultades.

### 3.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para la presente intervención, en primer lugar, el alumnado será agrupado por parejas o en grupos de tres personas. El escape room que se plantea como principal material didáctico de la propuesta educativa, se presentará a los estudiantes a modo de Power Point interactivo, al que accederán por mediación del uso de un ordenador o de un dispositivo tipo Tablet que será entregado a cada uno de los grupos.

A lo largo del escape room, se plantea la siguiente historia y una serie de seis retos (*challenges*) a superar, con sus respectivas pistas y soluciones:

En primer lugar, el alumnado verá dos diapositivas (*véase anexos, Fig. 3 y Fig. 4*), que constituyen la portada del escape room, y en las que aparece el título (*The little lost bear*) y un dibujo de la osezna, por lo que, a simple vista, podrán hacerse una idea sobre lo que versará el escape room y cuál es su temática.

A continuación, se les plantea a los estudiantes la siguiente misión (*véase anexos, Fig. 5 y Fig. 6*): son guardas forestales del Parque Natural de Somiedo que han escuchado una noticia en la radio el día anterior. Para descubrir esta noticia, deberán hacer click sobre la radio que se les muestra en la diapositiva y, por mediación de un hipervínculo, accederán al audio en el que se les proporciona la información necesaria (una osezna ha sido encontrada sola y enferma y está siendo atendida por un equipo de veterinarios). En este sentido, para comprobar que han comprendido el audio, se les pedirá que seleccionen de entre un ciervo, un pájaro y un oso, al animal que creen que se ha encontrado y, posteriormente, se les informará de que la osezna se ha escapado mientras estaba siendo tratada por los veterinarios. Se les recuerda la importancia de encontrar a la osezna, dado su mal estado de salud y se les anima a que emprendan la misión, como guardas forestales que son, de encontrar a la osezna lo antes posible.

Así, como reto inicial, se les propone que creen un cartel informativo sobre la desaparición de la osezna (*véase anexos, Fig. 7*). En él, deberán incluir una foto o dibujo de la osezna y un número de contacto en caso de que alguien la vea o la encuentre. Se les propondrá diseñar este cartel con plataformas como Word o Canva y, una vez que lo terminen, deberán enviarlo al periódico a través de una dirección de correo ([lavoasturias2021@gmail.com](mailto:lavoasturias2021@gmail.com)), la cual el/la docente habrá creado con anterioridad. De esta manera, podrá recibir y poseer todos los carteles que los distintos grupos creen.

Toda vez superado el reto inicial, accederán a la primera pista (*véase anexos, Fig. 8*): reciben una llamada de la policía haciéndoles saber que un vecino de la zona ha visto el cartel en el periódico y les ha enviado una nota a comisaría, informando de que le ha parecido ver a la osezna a las tres de la tarde en el lago donde los osos frecuentemente se acercan a beber.

Es entonces cuando se les plantea el primer reto de la misión a superar (*véase anexos, Fig. 9*). Dado que no hace mucho tiempo que se han incorporado al trabajo de guarda forestal, son conocedores de que en Somiedo hay varios lagos, pero no saben concretamente cual es el lago al que, en muchas ocasiones, los osos se acercan a beber. Deberán, por tanto, acudir a la biblioteca (*véase anexos, Fig. 10*) y seleccionar de entre varias ejemplares, el libro que les dé respuesta a la siguiente pregunta: ¿Cuál de los cinco lagos de Somiedo es al que los osos frecuentemente acuden a beber? Cuando seleccionen el libro correspondiente (*Somiedo and its lakes*), accederán a una diapositiva en la que visualizarán un libro abierto con un pequeño texto en el que se recoge la información de la que podrán extraer el nombre del lago (*véase anexos, Fig. 11.*) y, finalmente, una vez que crean que han logrado descubrir el nombre del lago, deberán pinchar sobre un botón (*véase anexos, Fig. 12*), que les dirigirá a un candado virtual (<https://cutt.ly/OmaiVH8>). Para desbloquear el candado, deberán introducir el nombre del lago en mayúsculas y, si es correcto, podrán continuar con su misión. En caso de no haber introducido el nombre del lago correspondiente, podrán intentarlo de nuevo tantas veces como les sea necesario, al igual que en el resto de pruebas que se irán encontrando a lo largo del escape room.

Posteriormente, su compañero de trabajo les da su más sincera enhorabuena, pero comparte con ellos su indecisión respecto a permitirles hacerse cargo de la misión de manera autónoma, puesto que, está al tanto de que son relativamente nuevos en su puesto de guardas forestales y, considera que pueden no estar lo suficientemente cualificados. Decide entonces ponerles a prueba (*véase anexos, Fig. 13*), a través de una actividad de Educaplay (<https://cutt.ly/smaiKIY>) a la que accederán pinchando sobre el botón “Click here” y en la que tendrán que unir una serie de animales con sus respectivos nombres. Si son capaces de superar el reto con éxito, podrán preparar su mochila para emprender su camino hacia el punto de inicio de la búsqueda de la osezna (lago de la Cueva) y podrán hacer click sobre un mapa real del concejo de Somiedo que les mostrará el itinerario que van a ir recorriendo (*véase anexos, Fig. 14 y Fig. 15*).

Cuando llegan al lago de la Cueva, investigando la zona descubren varias huellas de distintos animales (*véase anexos, Fig. 16*). Hacen fotos de todas ellas, pero no saben cuál pertenece a la osezna y, por tanto, no pueden seguir su rastro. Es entonces cuando se encuentran con un montañista que está haciendo una ruta por los lagos de Somiedo y, resulta ser veterinario. Se les ocurre la idea, por tanto, de



enseñarle las fotografías que han tomado de las huellas. Para ello, deberán hacer click sobre el dibujo de la cámara (*véase anexos, Fig. 17 y Fig. 18*).

Una vez que le enseñan las fotografías de las siete huellas, el hombre saca de su mochila un cuaderno en el que se recoge información sobre las principales características de algunos de los animales más destacados de Somiedo (*véase anexos, Fig. 19*). Haciendo click sobre este cuaderno (*véase anexos, Fig. 20*), accederán a un Prezzi (<https://cutt.ly/qmai3wX>) en el que obtendrán información sobre los siguientes siete ejemplares de la fauna de Somiedo: el oso, el zorro, el águila, la ardilla, el lobo, el ciervo y el conejo.

A partir de la información que contiene la presentación de Prezzi, el hombre les propone como reto resolver una serie de adivinanzas relacionadas con los animales. Para acceder a ellas, deberán pinchar sobre el cuadrado de “Click here” (*véase anexos, Fig. 21*), y serán dirigidos al Genially (<https://cutt.ly/Kmai1XC>) en el que se encuentran los acertijos.

Cuando resuelvan con éxito todos los acertijos, podrán acceder a la siguiente diapositiva en la que tendrán que seleccionar, de entre varias fotografías de huellas, la que se corresponde con la osezna (*véase anexos, Fig. 22*). De este modo, podrán seguir su rastro y, pinchando sobre el mapa de Somiedo, verán el recorrido que trazarán hasta llegar al siguiente lugar en el que encontrarán una nueva pista (*véase anexos, Fig. 23 y Fig. 24*).

Una vez que llegan al lago del Valle, las huellas desaparecen y, por tanto, no podrán continuar siguiendo el rastro de la osezna. Investigando la zona en búsqueda de una nueva pista, oyen la voz de una anciana que resulta vivir en las proximidades, por lo que le piden ayuda (*véase anexos, Fig. 25*). Al explicarle la situación, ella les informará de que ha visto a la osezna comiendo un tipo de comida que se corresponde con uno de los siete distintos alimentos y bebidas que lleva en su cesta, y procederá a enseñárselos (*véase anexos, Fig. 26*). Haciendo click sobre la cesta que la anciana lleva consigo, los estudiantes podrán acceder a una diapositiva en la que aparecerá sobre un mantel toda la comida y bebida que se encuentra dentro de la cesta (*véase anexos, Fig. 27*). Pinchando sobre el número que acompaña a cada tipo de alimento, visualizarán una diapositiva en la que se proporciona cierta información de cada tipo de comida y bebida, respectivamente (*véase anexos, Fig. 28, Fig. 29, Fig. 30, Fig. 31, Fig. 32, Fig. 33 y Fig. 34*).

A partir de dicha información, la anciana les propondrá el siguiente reto (*véase anexos, Fig. 35*): si quieren saber qué alimento estaba comiendo la osezna y dónde, deberán pinchar sobre “Click here” para acceder a un Genially (<https://cutt.ly/GmaoyNa>) en el que tendrán que conseguir hallar, haciendo uso de un lupa, dos pistas ocultas de cada tipo de alimento y bebida, que se corresponden con dos datos o características específicos de cada uno de ellos. Toda vez que hallen

las dos pistas, tendrán la información suficiente para saber a qué alimento o bebida se hace referencia.

Cuando finalicen el juego y hayan acertado todas las preguntas, acudirán con la anciana al lugar donde ésta vió a la osezna, y podrán pinchar sobre el mapa del concejo de Somiedo para ver el trayecto que recorrerán en esta ocasión (*véase anexos, Fig. 36 y Fig. 37*).

Una vez lleguen al lugar, la anciana les informará de que fue al lado del árbol que tienen justo enfrente donde vió a la osezna comiendo unas frambuesas y, se da cuenta entonces de que si la osezna está hambrienta y le gustan las frambuesas, puede que sepa a donde ha ido (*véase anexos, Fig. 38*).

La anciana les dirá a donde tienen que dirigirse en busca de la osezna, si pinchando sobre el botón que se encuentra al lado de “*Click here*”, acceden a un Genially (<https://cutt.ly/7maoBi9>) y responden con éxito a todas sus preguntas (*véase anexos, Fig. 39*). El Genially contiene una imagen oculta, que por cada pregunta bien respondida, se irá despixelando y, por tanto, los estudiantes podrán conocer al final del juego el lugar al que deben desplazarse, donde es posible que encuentren a la osezna.

Cuando finalicen el juego, la anciana les dirá, tal y como les había prometido, dónde se encuentra el lugar al que deben dirigirse y cómo llegar hasta él. Tendrán que cruzar la siguiente montaña y llegar a un bosque donde hay algunos teitos (construcciones típicas de Somiedo) y en el que abundan las frambuesas. Una vez más y, por última vez, los estudiantes podrán hacer click sobre el mapa del concejo de Somiedo para visualizar el último trayecto que recorrerán (*véase anexos, Fig. 40 y Fig. 41*).

Una vez llegan al lugar indicado, no encuentran ninguna huella o pista relacionada con la osezna, por lo que deciden investigar la zona. De repente, reciben una llamada del periódico informándoles de que si les envían un audio contando las novedades acontecidas en la búsqueda de la osezna, enviarán un helicóptero a la zona donde se encuentran para ayudarles a encontrar a la osezna (*véase anexos, Fig. 42*).

Con el objetivo de poner al día a la dirección del periódico en la búsqueda de la osezna, se les plantea un último reto que consistirá en descifrar un pictograma (*véase anexos, Fig 43*). En él, se narra resumidamente cómo ha sido la expedición desde el inicio, informando de las pistas que se han ido encontrando y el trayecto que se ha realizado. En el pictograma aparecen cuatro dibujos: un oso, agua, huellas y frambuesas. Para sustituir estos dibujos por sus respectivas palabras, los estudiantes deberán hacer click en cada uno de los cuatro candados que se corresponden con los cuatro dibujos. Así pues, haciendo click sobre el candado con el dibujo del oso (<https://cutt.ly/ymapg3x>), deberán introducir en mayúsculas la

palabra *BEAR*; en el caso del candado con el dibujo del agua (<https://cutt.ly/xmapcqV>), *WATER*; en el candado de las huellas (<https://cutt.ly/emapmCi>), *FOOTPRINTER*; y, por último, en el candado de las frambuesas (<https://cutt.ly/6mapUDs>), *RASPBERRIES*.

Cuando logren desbloquear todos los candados, su misión será realizar una grabación leyendo el pictograma, con la finalidad de enviar el audio nuevamente al siguiente email: [lavozasturias2021@gmail.com](mailto:lavozasturias2021@gmail.com). Tal y como ya se ha explicado previamente, esta dirección de correo estará gestionada por el profesorado, de modo que esta prueba servirá para valorar la competencia oral (*Speaking*) del alumnado.

Tras enviar el audio, podrán pinchar sobre la flecha que pone “*Next*” para acceder a la siguiente diapositiva. En ella, se les informa de que el periódico ha recibido su audio y, por tanto, han enviado un helicóptero a la zona donde se encuentran, desde el que han avistado a la osezna. Es entonces cuando les enviarán las coordenadas geográficas (<https://cutt.ly/YmapDUe>) correspondientes al lugar exacto en el que se encuentra la osezna, a las que podrán acceder haciendo click sobre el logo de Google Maps (*véase anexos, Fig. 44*).

Finalmente, cuando llegan al punto exacto que se corresponde con las coordenadas geográficas, investigando la zona encuentran a la osezna comiendo unas frambuesas (*véase anexos, Fig. 45*). Afortunadamente, su salud parece ser buena. Ahora, deberán llevarla de vuelta a la clínica veterinaria donde estaba siendo atendida, para que los veterinarios puedan terminar de curarla y sea devuelta nuevamente a su hábitat (*véase anexos, Fig. 46*).

### 3.6. TEMPORALIZACIÓN

La duración prevista para el desarrollo de la presente propuesta didáctica será de 5 sesiones, teniendo en cuenta que se corresponden cuatro sesiones semanales para la asignatura de inglés en el 4º curso de la etapa de Educación Primaria. Así pues, en la siguiente tabla se ofrece una temporalización más detallada:

<b>SESIÓN 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la actividad (escape room).</li> <li>- Formación de parejas o grupos de 3 personas.</li> <li>- Repartición del material (un ordenador o dispositivo tipo Tablet por grupo).</li> <li>- Inicio del escape room y explicación de la misión.</li> <li>- Realización del <i>Initial Challenge</i>.</li> </ul>
<b>SESIÓN 2</b>	- <i>Challenge 1</i> y <i>Challenge 2</i>
<b>SESIÓN 3</b>	- <i>Challenge 3</i>
<b>SESIÓN 4</b>	- <i>Challenge 4</i> y <i>Challenge 5</i>
<b>SESIÓN 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Challenge 6</i></li> <li>- Debate sobre las impresiones y opiniones personales de los estudiantes sobre el escape room.</li> <li>- Complimentación por parte del alumnado de su autoevaluación.</li> </ul>

### 3.7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una parte muy importante de toda actividad o propuesta educativa es la evaluación, puesto que, una vez finalizada la actividad, a través de la evaluación se hace posible el análisis de la consecución de los objetivos inicialmente propuestos, así como de los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

En este sentido, con la finalidad de recibir una retroalimentación o *feedback* del desarrollo, eficacia y funcionamiento de la presente intervención didáctica, ésta será evaluada a través de dos principales instrumentos:

Por un lado, una rúbrica que el/la docente deberá cumplimentar de cada estudiante, en función de su observación en el aula a lo largo del desarrollo de las diferentes pruebas del escape room:

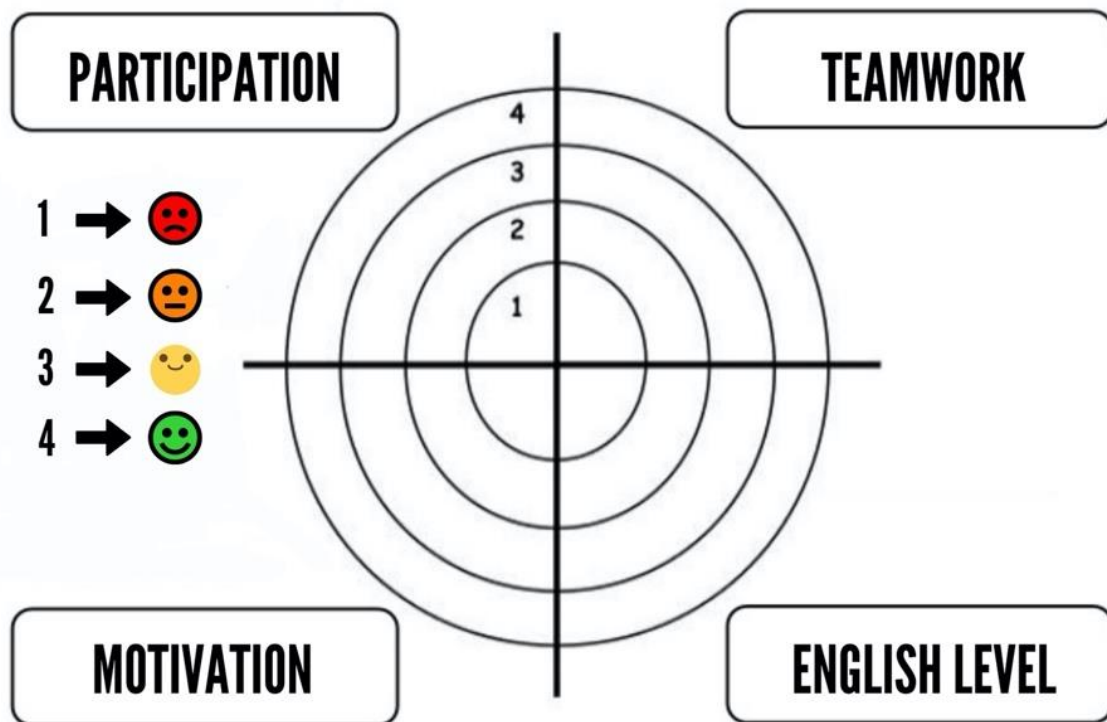
Figura 47. Rúbrica.

Fuente: (Elaboración Propia).

ÍTEMS	1	2	3	4
<b>Participación</b>	Falta de participación en la resolución de los enigmas y pruebas.	Poca participación en la resolución de enigmas y pruebas.	Participación muy adecuada en la resolución de enigmas y pruebas	Muy buena participación en la resolución de enigmas y pruebas, solicitando otros puntos de vista al resto de miembros. Aporta ayuda e ideas.
<b>Trabajo en equipo</b>	Le cuesta mucho trabajar en grupo (falta de comunicación, participación, etc.)	Es capaz de trabajar en equipo, pero con algunas dificultades.	Ha sabido trabajar en grupo sin ningún tipo de inconveniente.	Ha mostrado gran interés en la cooperación entre los miembros del grupo.
<b>Nivel de inglés</b>	Ha mostrado muy poca comprensión de las pruebas propuestas y gran dificultad a la hora de resolver los enigmas.	Buena comprensión de las pruebas y adecuada aportación en su resolución.	Alta comprensión de las pruebas y muy buena aportación en su resolución.	Excelente nivel de comprensión y resolución de las pruebas, aportando datos e ideas adicionales.

Y, por otro lado, una diana a completar de forma individual por el alumnado, en la que cada estudiante podrá juzgar por sí mismo sus logros en cada uno de los ítems propuestos, respectivamente:

Figura 48. Diana de autoevaluación. (Elaboración Propia).  
Fuente: Elaboración Propia.



Por tanto, la intervención didáctica que se propone en este trabajo será evaluada a través de una evaluación por parte del profesorado hacia el trabajo, actitud y resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje de su alumnado a lo largo del desarrollo de la misma, así como mediante una autoevaluación por parte de los estudiantes sobre sus propios resultados y logros.

A lo largo de la historia de la educación, los niños y niñas han recibido unas calificaciones por parte de sus docentes (en la mayoría de los casos, numéricas) que debían asumir y aceptar. En este caso, con la inclusión de su propia autoevaluación respecto a una actividad educativa, se pretende que el alumnado adquiriera un mayor autoconocimiento, reflexionando sobre sus puntos fuertes y débiles, y desarrollando así una mayor conciencia de los aspectos en los que necesita o considera que es posible mejorar, así como de su progreso en el aprendizaje.

#### 4. CONCLUSIONES

La sociedad en la que vivimos se encuentra en constante cambio, y la globalización por la que tanto se caracteriza el mundo a día de hoy hace que el conocimiento de idiomas, y en especial del inglés, así como la digitalización y el manejo de las TICs estén a la orden del día.

Aunque parece evidente que la educación necesita ir de la mano de estos cambios y son muchos los centros escolares que han implantado nuevos enfoques metodológicos en el aula de lengua extranjera de Educación Primaria, lo cierto es que aún se lleva a cabo, en algunos casos, aquella enseñanza tradicional del pasado, basada en el libro de texto y en la mera transmisión y recepción de conocimientos, y en la que solo se le concedía importancia a la adquisición de contenidos (en el caso del inglés, en especial a aquellos de naturaleza escrita y gramatical).

Así, a lo largo de este trabajo, se ha pretendido mostrar una estrategia metodológica de aprendizaje alternativa para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, basada principalmente en dos herramientas: la motivación y la gamificación. Estos dos conceptos clave van de la mano y resultan determinantes a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje más óptimo entre los estudiantes, en tanto en cuanto la puesta en práctica de actividades lúdicas en el ámbito educativo consigue no solo captar la atención del alumnado, sino que también incrementa su implicación, participación y motivación hacia el aprendizaje y mejora, por consuetudina, su rendimiento y sus resultados.

Se trata de introducir en el aula una serie de materiales, recursos y dinámicas que propicien un contexto real en el que el alumnado necesite utilizar el idioma y un vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

De esta manera, en relación a lo previamente mencionado, en el presente trabajo se ha mostrado, a modo de ejemplo, una posible intervención didáctica para el aula de inglés en la etapa de Educación Primaria, con la que se pone en práctica una metodología gamificadora que combina el desarrollo de actividades lúdicas con el uso de las TICs, logrando así no solo aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, sino también preparar al alumnado para dar respuesta a las necesidades y demandas que genera la sociedad globalizada y digitalizada de la actualidad.

A pesar de que la búsqueda de nuevas estrategias, enfoques y recursos metodológicos debe ser continua, con la finalidad de adaptar la educación a los constantes cambios del mundo en el que vivimos, este trabajo pretende ser una pequeña aportación a la numerosa cantidad de nuevos planteamientos educativos que, paulatinamente están transformando la educación.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. J. M., Ortíz- Colón, A. M., Montoro, M. A., Molina Álvarez, J. J., AM, O. C., & Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. En *Innovación docente y uso de las TIC en educación: CD-ROM* (p 1- 10). Málaga: Universidad de Málaga (UMA).
- Andreu, M. D., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos* (pp. 121-125).
- Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A., & Burkey, D. D. (2016). Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students. *Journal of Engineering Education*, 105(1), 147-200.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited.
- Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school Student's learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 13(1), 87-102.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language*. Ernst Klett Sprachen.
- De Dios Agudo, J.M. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica. Lengua y literatura*, 13, 242-243.
- Decreto 82/2014, de 28 de agosto, Conserjería de Educación y Cultura. Boletín Oficial del Estado, 202, de 30 de Julio de 2014. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de <https://www.educastur.es/documents/10531/40578/2014-08+Publicación+curr%C3%ADculo+Educación+Primaria+%28pdf%29/acde98a4-4b20-4c51-a4eb-05fc36fc8e44>
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *The modern language journal*, 78(3), 273-284.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (Eds.). (2009). *Motivation, language identity and the L2 self* (Vol. 36.). Clevedon: Multilingual Matters.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.

- Hernández, L., Muñoz, M., Mejía, J., & Peña, A. (2016). Gamificación en equipos de trabajo en la ingeniería de software: Una revisión sistemática de la literatura. *Gamification in software engineering teamworks: A systematic literature review*. In International Conference on Software Process Improvement (CIMPS) (Vol. 5, pp. 1-8).
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- Moyano, B. C., Morató, M. M., & Santos, J. (2019). La Gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*, 21.
- Núñez, J. C. (2009, septiembre). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. *Trabajo presentado en el X Congreso Internacional Galego-Portugués de Psicopedagogía. Braga, Portugal*. 2009. P. 41-67.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Palomares Casado, T., Fernández Aguirre, M. C., Modroño Herrán, J. I., González Velasco, J., Sáez Crespo, F. J., Chica Páez, Y., ...& Bilbao Zulaica, P. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza universitaria: influencia sobre la motivación, el autoaprendizaje y la participación del alumno. *Revista de Psicodidáctica*. Universidad del País Vasco.
- Posada Prieto, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula.
- Ramírez, J. L. (2014). Gamificación. *Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación. *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Editorial Océano.
- Silveira, J. C. P. (2004). El inglés como lengua global: imperialismo cultural, lenguas de especialidad y repercusiones socioeconómicas. *Linguistic Studies in Academic and Professional English*, (17), 33.
- Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 105-115.



Tardón, C. G. (2014). *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Teixes-Argilés, F. (2014). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). Por la victoria: Como el pensamiento del juego puede revolucionar tus negocios.

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325.

## 6. ANEXOS

**Figura 3.** Diapositiva 1. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 4. Diapositiva 2. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 5. Diapositiva 3. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 6. Diapositiva 4. Escape Room.



**YOUR MISSION**

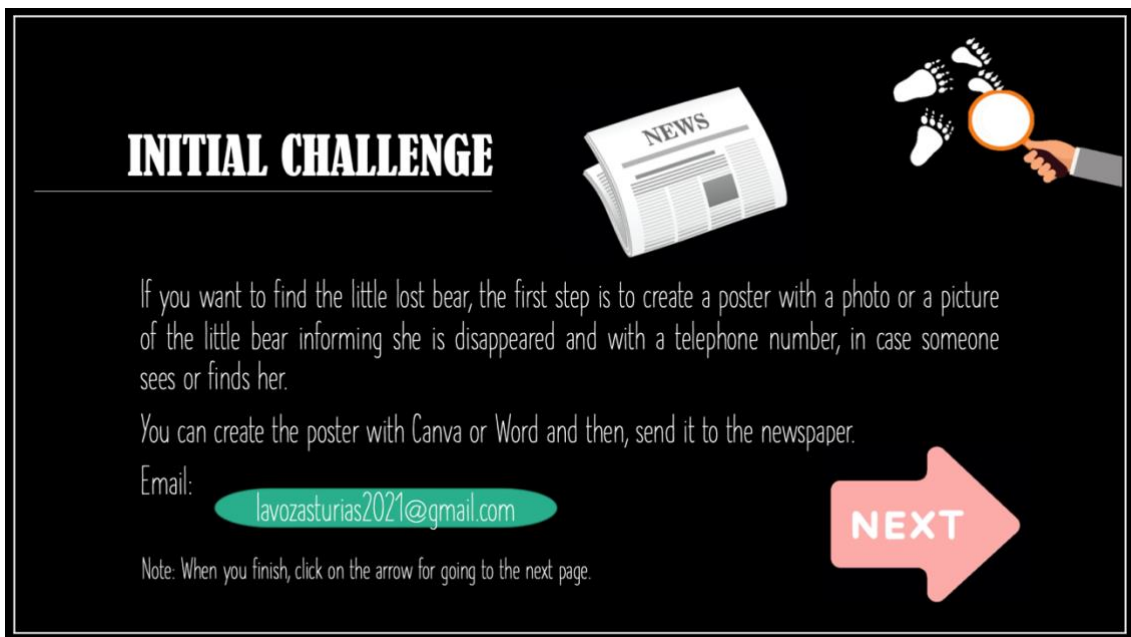
As you know, a little ..... was rescued yesterday morning, but now you discover that she escaped while the vets were treating her. It is very important to find her because she is still sick, so your mission consists in trying to find her as soon as possible! Are you ready?


Note: Click on the correct picture to go to the next page.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 7. Diapositiva 5. Escape Room.



**INITIAL CHALLENGE**




If you want to find the little lost bear, the first step is to create a poster with a photo or a picture of the little bear informing she is disappeared and with a telephone number, in case someone sees or finds her.

You can create the poster with Canva or Word and then, send it to the newspaper.

Email: [lavozasturias2021@gmail.com](mailto:lavozasturias2021@gmail.com)

Note: When you finish, click on the arrow for going to the next page.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 8.** Diapositiva 6. Escape Room.

**CLUE #1**

---

Fortunately, you receive a call from the police. A neighbour saw the poster in the newspaper and he sent a note to the police station because he had seen the little lost bear. The note says the following:



*I saw a little bear at three o'clock in the afternoon. She was near the lake where bears often drink some water.*

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 9.** Diapositiva 7. Escape Room.

**CHALLENGE #1**

---

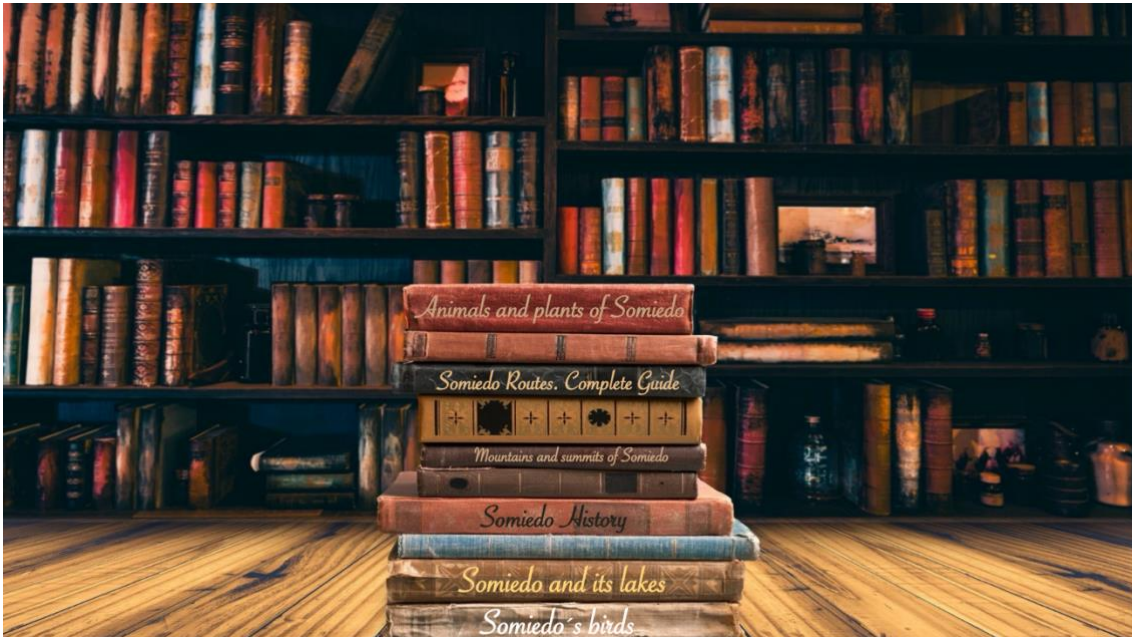
¡Upps! You are new here, so you are thinking about you already know there are five lakes in Somiedo, but you are not sure about which of them is the one where bears often drink water. If you want to solve the clue of the neighbour, you should go to the library and choose the correct book, the one with the information that you need to follow the little lost bear.

Remember! You have to answer to the following question:

Which of the five lakes of Somiedo is the one where bears often drink water?

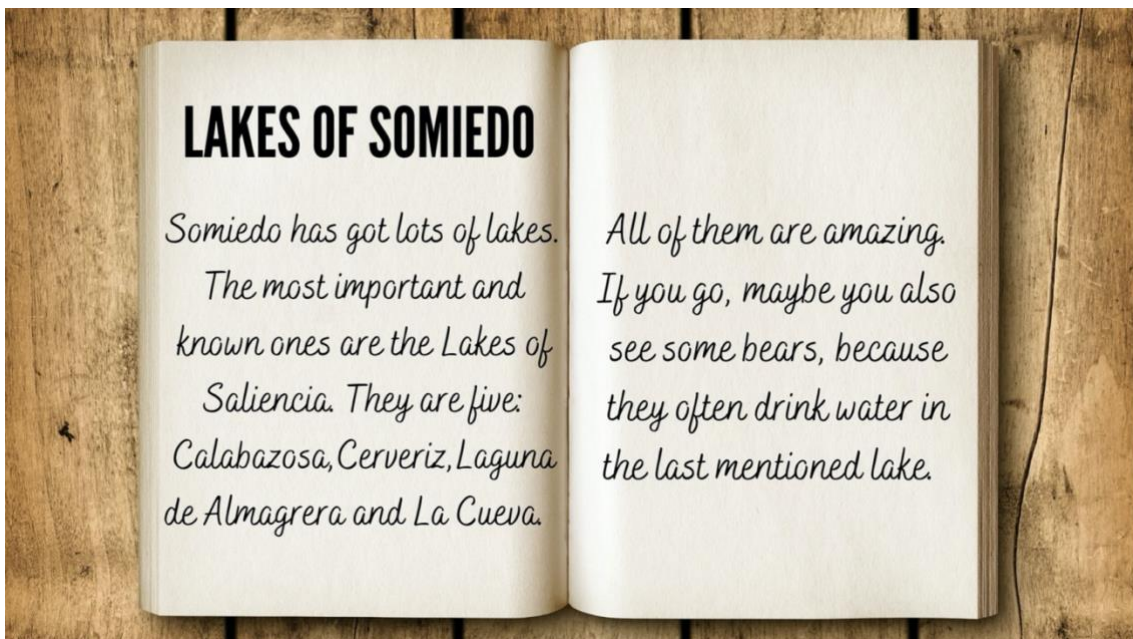
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 10.** Diapositiva 8. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 11.** Diapositiva 9. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 12. Diapositiva 10. Escape Room.

**SOLUTION #1**

When you know the answer, click on the button and you will go to the page where you can write the solution.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 13. Diapositiva 11. Escape Room.

**CHALLENGE #2**

Congratulations! You solved the first clue and you informed your partner. He tells you the following:

*Good job! You are doing your best, but...I know you are new here, and I am not sure you are well-qualified for looking for the little lost bear alone.*

*It is very important to know the animals that you can find here, so if you are able to do an activity, which consists in matching some animal pictures of Somiedo with their names, you can go to the lake alone and start looking for the little bear.*



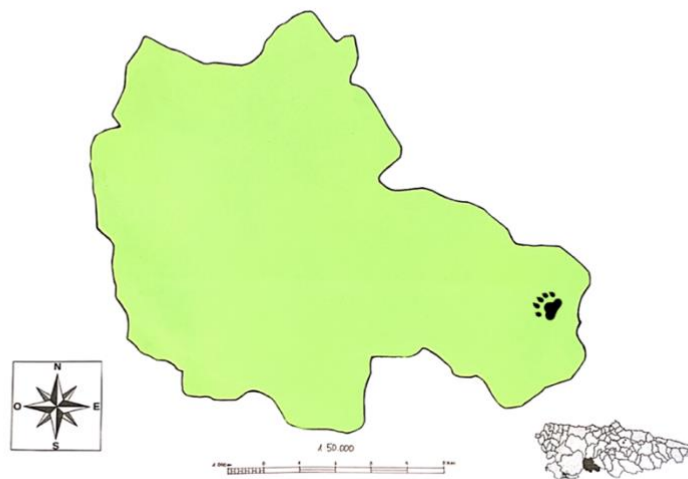
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 14.** Diapositiva 12. Escape Room.



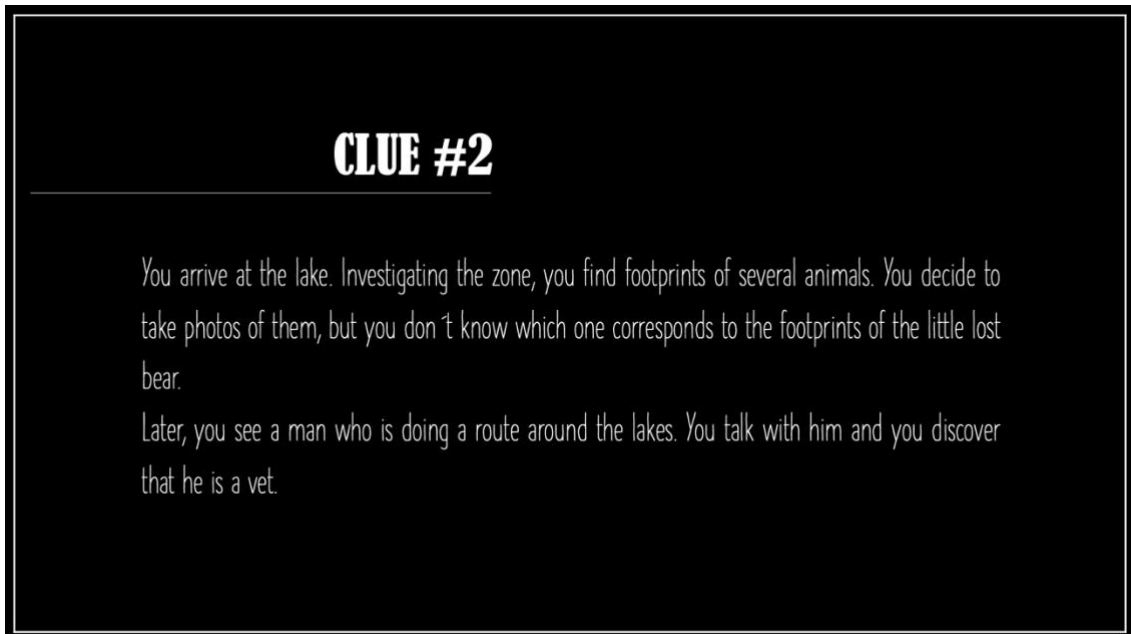
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 15.** Diapositiva 13. Escape Room.



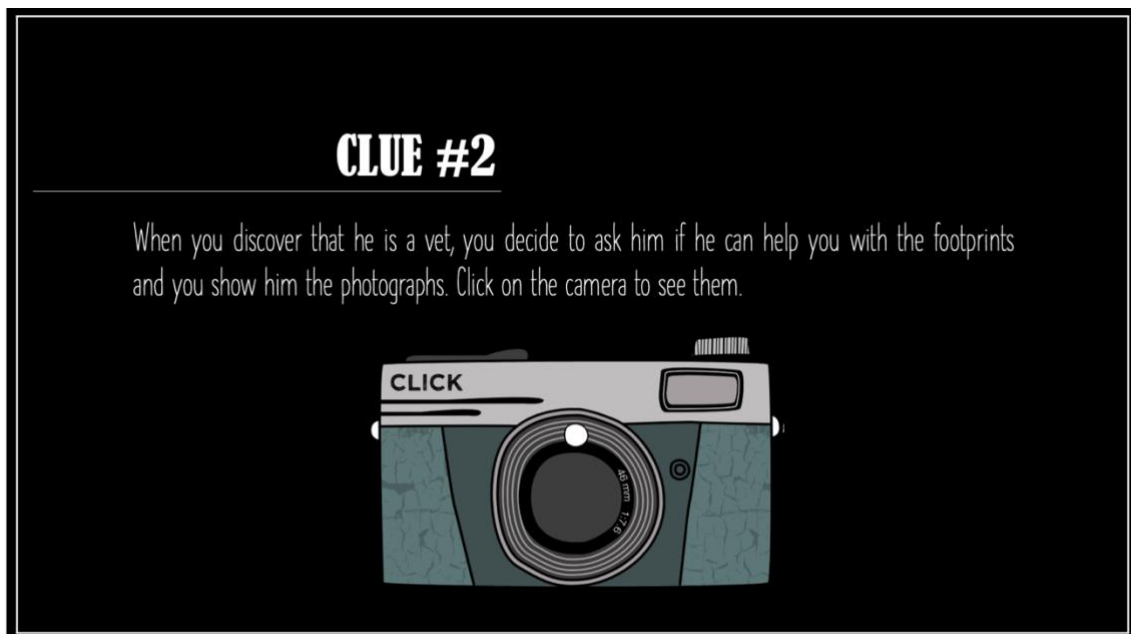
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 16.** Diapositiva 14. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 17.** Diapositiva 15. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.



**Figura 18.** Diapositiva 16. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 19.** Diapositiva 17. Escape Room.

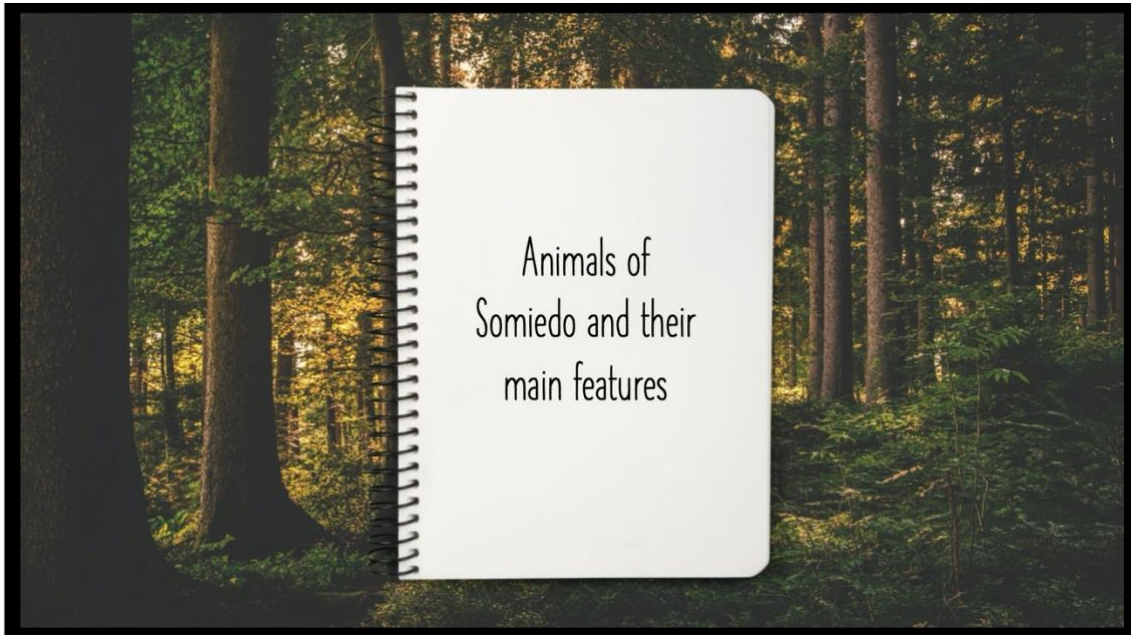
**CHALLENGE #3**

When the man observes the photographs of the footprints, he takes out from his bag a notebook in which there are some of the most important animals of Somiedo, as well as their main features.

That notebook is very useful for you because you can learn a lot of information about the animals of Somiedo that can help you discover which footprint corresponds to the little lost bear.

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 20.** Diapositiva 18. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 21.** Diapositiva 19. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 22.** Diapositiva 20. Escape Room.

**SOLUTION #3**

---

The tourist man helped you a lot to learn more about the animals of Somiedo. Now, you know a lot of information. For going to the next page, choose the picture which corresponds to the footprint of the little lost bear:



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 23.** Diapositiva 21. Escape Room.

**SOLUTION #3**

---

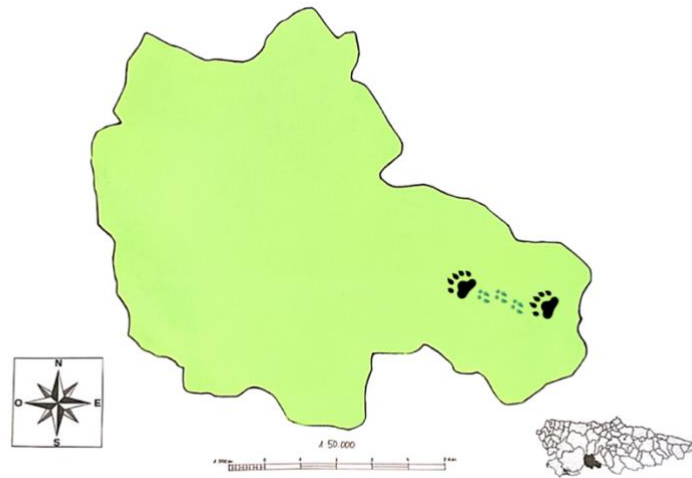
You solved the third challenge so now, you know which footprints correspond to the little lost bear. You have to follow them until you arrive at the next place where you will find the next clue.



Note: click on the map to see your route.

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 24.** Diapositiva 22. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 25.** Diapositiva 23. Escape Room.

**CLUE #3**

---

Following the track of the little lost bear, you arrive at the lake of Valle, where the footprints disappear, so you can't continue following her track.

You decide to investigate the zone with the aim of finding a new clue when you hear the voice of an old woman.

You discover she lives here so you ask her for help.

Fuente: Elaboración Propia.

Figura 26. Diapositiva 24. Escape Room.

**CLUE #3**

When you explain the situation, she tells you the following:

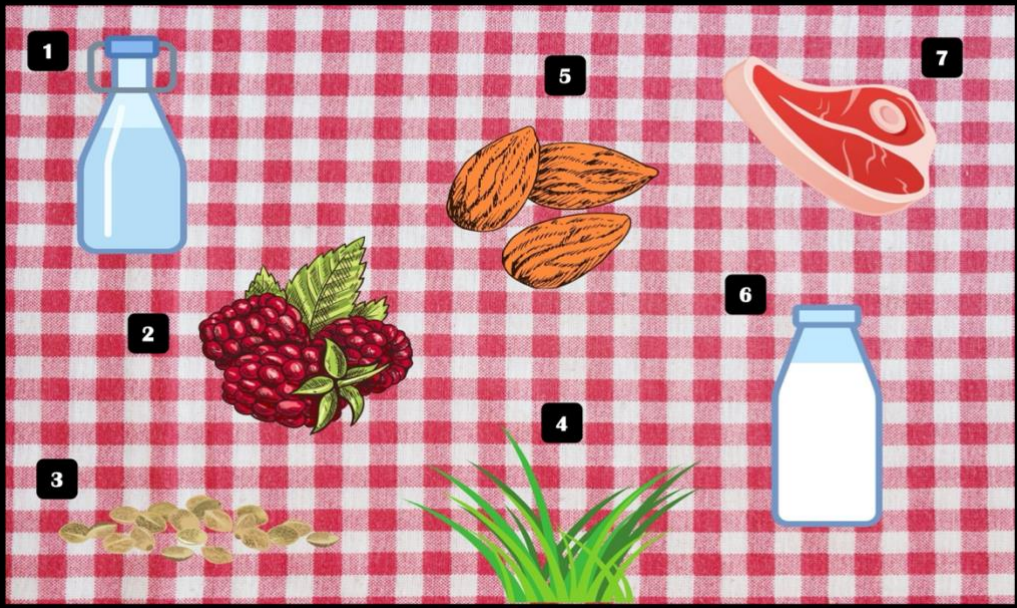
*I saw a little bear eating one type of food, which corresponds to one of the seven different types of food and drinks that I have got in my picnic bag. I will show you!*



Note: click on the picnic bag to see the different food and drinks, and then, click on the number of each picture to read some relevant information.

Fuente: Elaboración Propia.

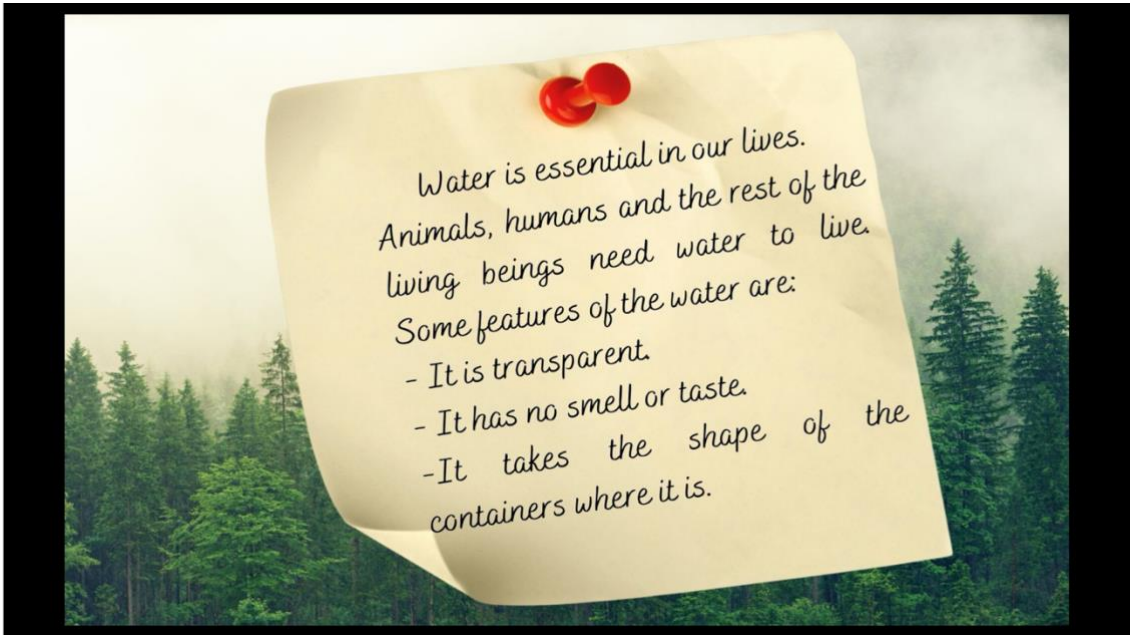
Figura 27. Diapositiva 25. Escape Room.



The image shows a red and white checkered picnic tablecloth with seven numbered items scattered on it. Item 1 is a blue water bottle. Item 2 is a cluster of red raspberries. Item 3 is a pile of peanuts. Item 4 is a tuft of green grass. Item 5 is three almonds. Item 6 is a white milk bottle. Item 7 is a piece of raw meat.

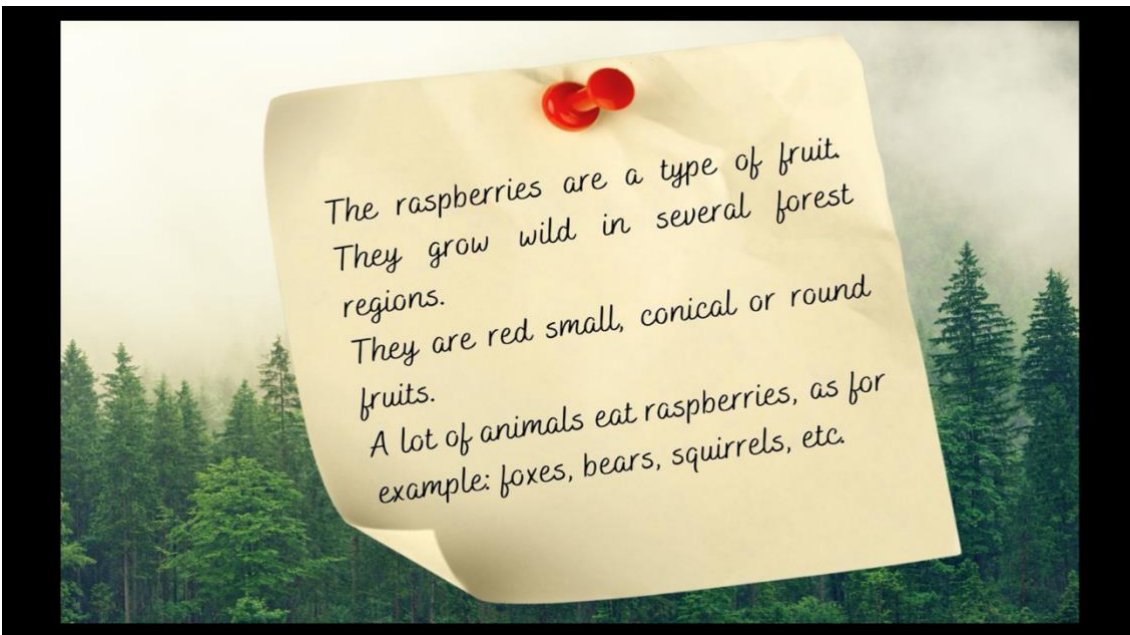
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 28.** Diapositiva 26. Escape Room.



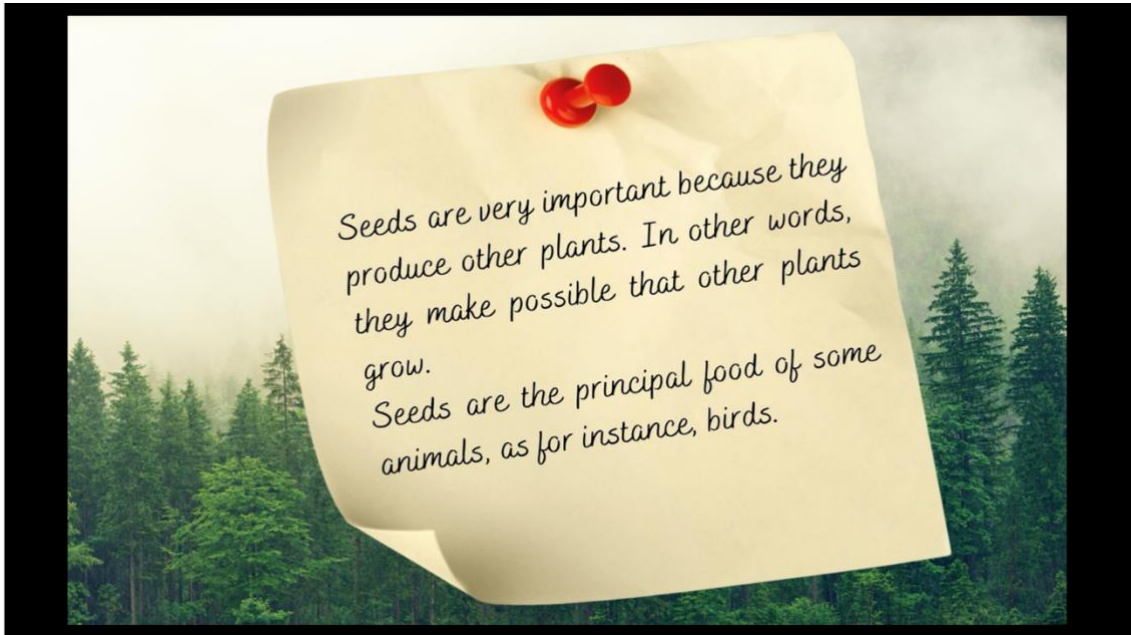
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 29.** Diapositiva 27. Escape Room.



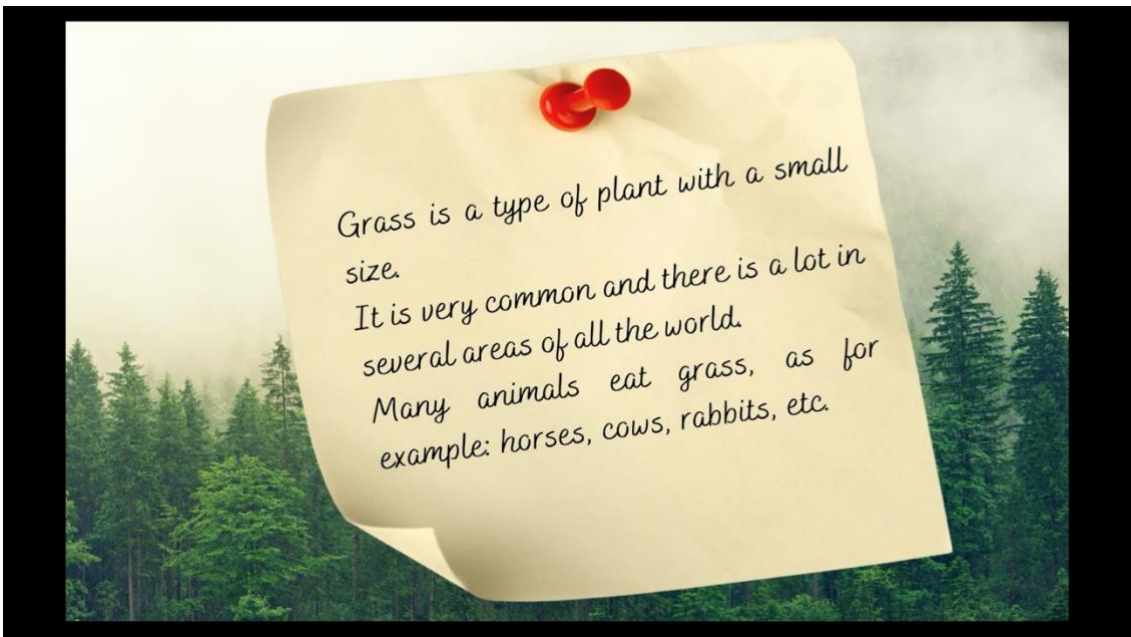
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 30.** Diapositiva 28. Escape Room.



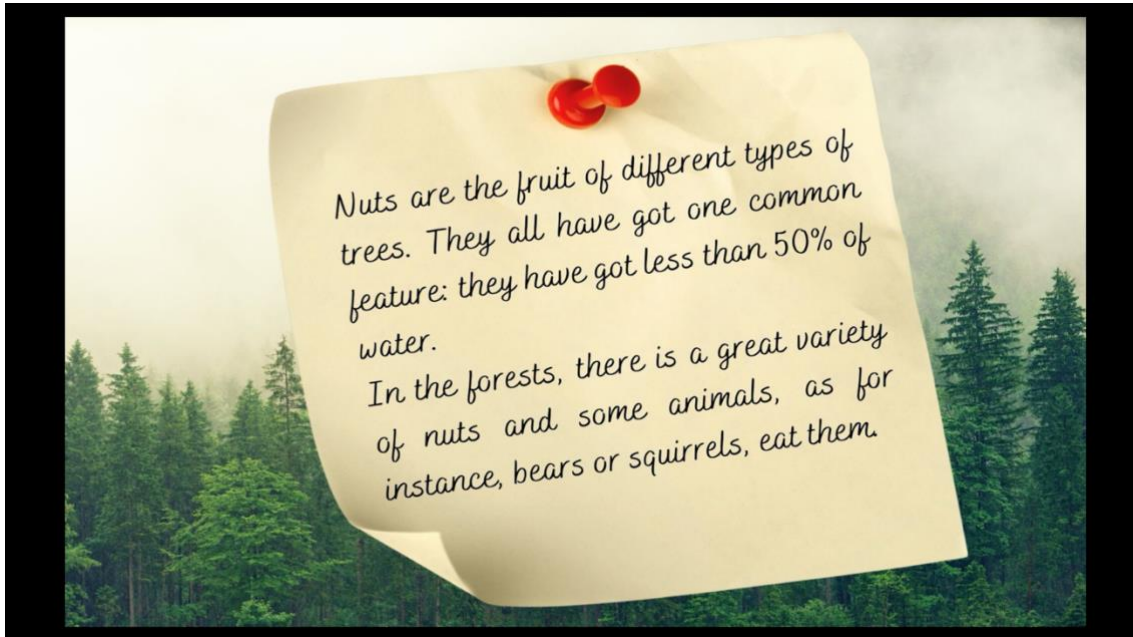
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 31.** Diapositiva 29. Escape Room.



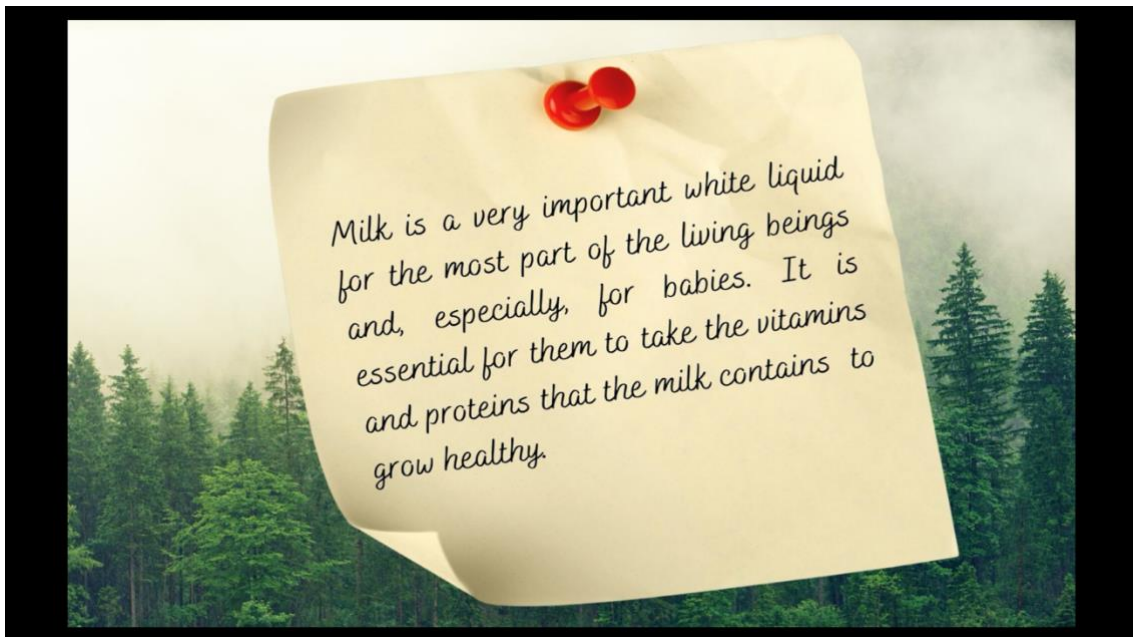
Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 32.** Diapositiva 30. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

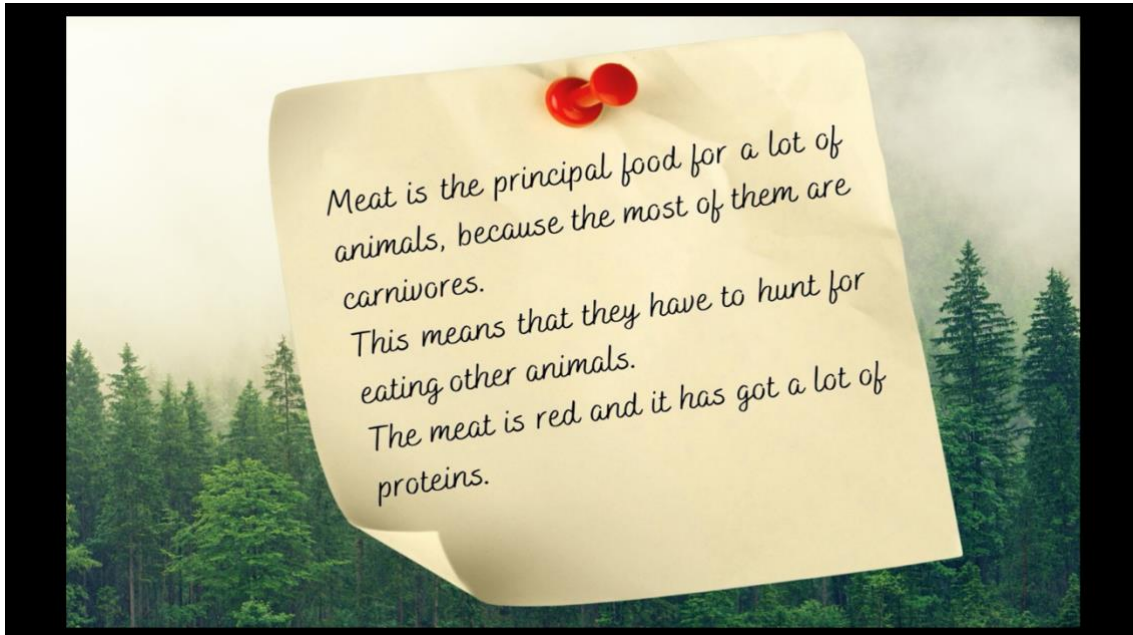
**Figura 33.** Diapositiva 31. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

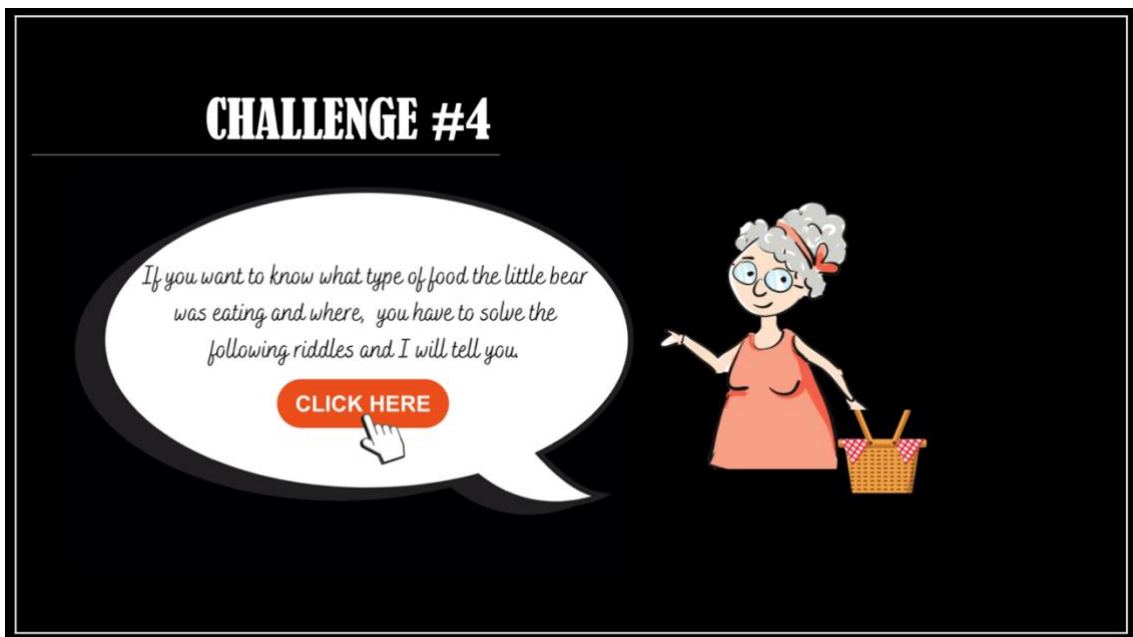


Figura 34. Diapositiva 32. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 35. Diapositiva 33. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 36.** Diapositiva 34. Escape Room.

**SOLUTION #4**

*Congratulations! You solved succesfully all the riddles.*

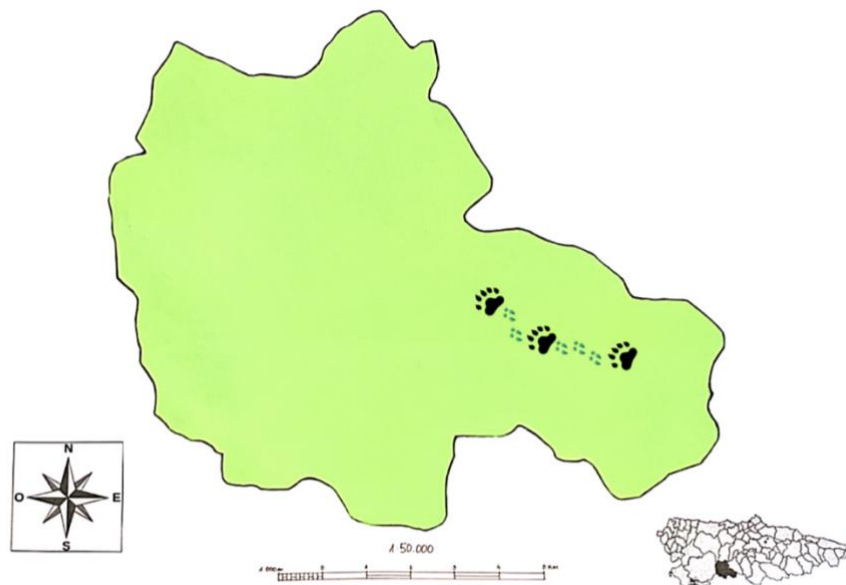
*Now, you go with the old woman to the place where she saw the little bear eating.*



*Note: dick on the map to see your route.*

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 37.** Diapositiva 35. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 38. Diapositiva 36. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 39. Diapositiva 37. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 40.** Diapositiva 38. Escape Room.

**SOLUTION #5**

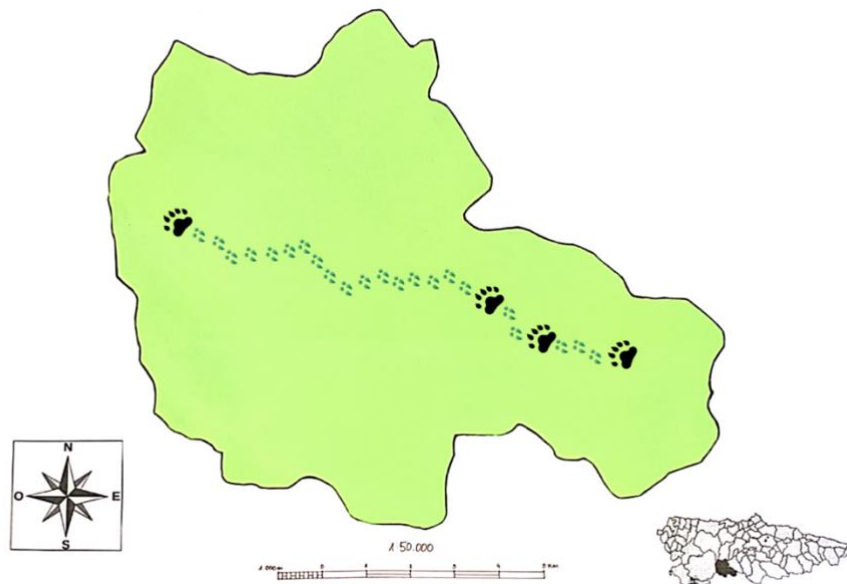
Good job!  
As the old woman promised you, she tells you where you can find the little bear.  
You have to cross the next mountain to arrive at a forest where there are some teitos (old typical houses of Somiedo) and lots of raspberries.



Note: click on the map to see your route.

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 41.** Diapositiva 39. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.

Figura 42. Diapositiva 40. Escape Room.

**CHALLENGE #6**

You arrive at the place but there isn't any footprint or clue related to the little bear...  
You decide to investigate the zone when you receive the following call from the newspaper:



If you send us an audio telling us the news in the search for the little bear, we will send a helicopter to the area where you are to help you find the little lost bear.

Fuente: Elaboración Propia.

Figura 43. Diapositiva 41. Escape Room.

**CHALLENGE #6**

You have to solve the following pictogram (when you discover the words that correspond to each picture, click on the  to check them). Then, you have to record your voice to send the audio to the newspaper. Email: [lavozasturias2021@gmail.com](mailto:lavozasturias2021@gmail.com)



I will tell you the "journey" of the little lost   
step by step:  
First, she goes to the lake of La Cueva to drink   
Then, I arrive at the lake of Valle following her   
and now, I know that she likes the  and that  
she is very hungry, so she is looking for more.

Note: When you finish, click on the arrow to go the next page.



Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 44.** Diapositiva 42. Escape Room.

**SOLUTION #6**

Good news! The newspaper received your audio and they saw the little lost bear from the helicopter that they sent to the zone where you are!  
They send you the following geographic coordinates:



Note: click on the geographic coordinates to discover the exact point where the little lost bear is.

Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 45.** Diapositiva 43. Escape Room.

When you arrive at the place that corresponds to the geographic coordinates, you investigate the area and...  
you find the little bear eating some raspberries!!!

Fortunately, her health seems to be good.

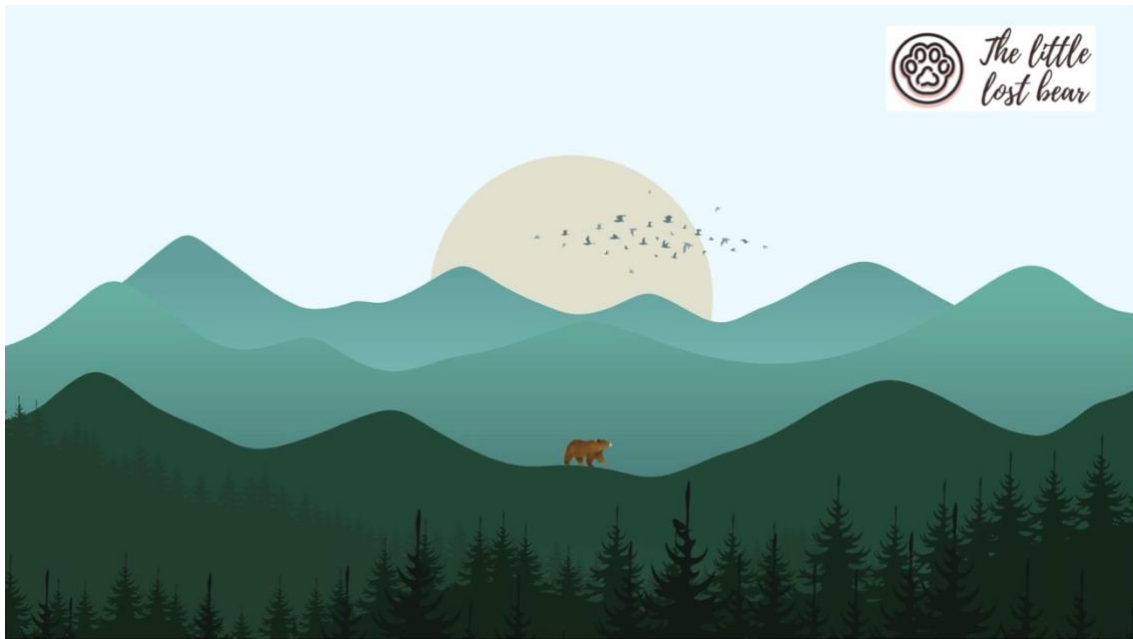
Now, you can take her back to the clinic where the vets were treating her.

*Congratulations*  




Fuente: Elaboración Propia.

**Figura 46.** Diapositiva 44. Escape Room.



Fuente: Elaboración Propia.