

**Máster Universitario en Enseñanza y Aprendizaje de Idiomas
mediante la Tecnología**

*La utilización de breakouts digitales en
el aprendizaje de idiomas para motivar
al alumnado*

Jenifer López Soria

jlopezsoria0@uoc.edu

26/01/2024

Tutor: César Herrero Rámila

Trabajo final de máster

Curso 2023-2024, semestre 1

ÍNDICE

Abstract/Resumen	04
0. Introducción	06
1. Marco teórico	09
1.1. Los recursos TIC en la didáctica de la lengua.....	10
1.2. La gamificación en la educación.....	12
1.3. Los breakoutEDU digitales como propuestas de innovación docente para la enseñanza de segundas lenguas.....	13
2. Objetivos y pregunta de investigación	15
3. Metodología	16
3.1. Contexto de actuación.....	16
3.2. Análisis de necesidades.....	17
3.3. Diseño de la intervención didáctica y justificación.....	18
3.4. Instrumentos y procedimiento.....	21
4. La aplicación didáctica	22
5. Evaluación de la aplicación didáctica	26
6. Conclusiones	30
7. Referencias bibliográficas	32
8. Anexos	35

Resumen

El abordaje del estudio de segundas lenguas constituye un desafío significativo para los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria, enfatizando la necesidad de estimular la motivación en el entorno académico. En este contexto, el presente trabajo de fin de máster, se dedica a examinar la influencia de la implementación de breakouts digitales en la motivación de los estudiantes durante el proceso de adquisición de una segunda lengua.

El enfoque central de este trabajo recae en el análisis de estrategias pedagógicas fundamentadas en la utilización de breakouts educativos digitales como herramienta didáctica con el propósito de potenciar la participación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. Dichas estrategias poseen el potencial de afectar de manera positiva en factores motivacionales clave, tales como el sentido de logro, la autonomía y la conexión emocional con el contenido lingüístico.

En calidad de propuesta de intervención didáctica, y subrayando la importancia de adoptar enfoques innovadores y participativos, se observa que los breakoutEDU digitales pueden constituir una herramienta eficaz para estimular la motivación del alumnado y mejorar la experiencia de aprendizaje en entornos plurilingües y multiculturales. La aplicación de los breakoutEDU digitales se vincula con un incremento en la participación activa, una percepción positiva del proceso de aprendizaje y un fortalecimiento del sentido de comunidad en el aula. Esta manifestación se puede observar a través de mejoras perceptibles en las competencias clave de los estudiantes de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria en un instituto de Vila-real.

Palabras clave: educación, segundas lenguas, breakoutEdu, TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), motivación.

Abstract

The approach to the study of second languages constitutes a significant challenge for students in Compulsory Secondary Education, emphasizing the need to stimulate motivation in the academic environment. In this context, the present master's thesis is dedicated to examining the influence of the implementation of digital breakouts on students' motivation during the process of acquiring a second language.

The central focus of this work lies in the analysis of pedagogical strategies based on the use of digital educational breakouts as a didactic tool to enhance students' participation and interest in language learning. These strategies have the potential to positively impact key motivational factors, such as a sense of achievement, autonomy, and emotional connection to linguistic content.

As a proposal for didactic intervention, and emphasizing the importance of adopting innovative and participatory approaches, it is observed that digital breakoutEDU can be an effective tool to stimulate student motivation and enhance the learning experience in multilingual and multicultural environments. The use of digital breakoutEDU is associated with an increase in active participation, a positive perception of the learning process, and a strengthening of the sense of community in the classroom. This manifestation is evident through tangible improvements in key competencies among first-year students in Compulsory Secondary Education at an institute in Vila-real.

Keywords: education, second languages, breakoutEDU, ICT (Information and Communication Technology), motivation.

0. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación surge en respuesta a la necesidad de motivar a los estudiantes en el ámbito educativo. Actualmente, persisten enfoques pedagógicos que emplean contenidos repetitivos y actividades que pueden resultar tediosas para los estudiantes, quienes, siendo nativos digitales, están acostumbrados a la inmediatez y a experiencias efímeras.

Además, es necesario considerar el cambio en la dinámica económica y laboral, donde la productividad y competitividad se centran cada vez más en el conocimiento y la información como recursos valiosos (Matute, 2015). La incorporación de tecnologías educativas como los breakouts digitales puede preparar a los estudiantes para mejorar su competencia digital, habilidad fundamental en la actualidad para ciudadanos en cualquier parte del mundo. Estas competencias digitales son altamente relevantes en el actual mercado laboral, como destacan Carnevale, Smith y Melton (2011), quienes subrayan la importancia de las habilidades tecnológicas en la empleabilidad y su alta demanda en el ámbito laboral.

Considerando lo expuesto, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de lenguas se presenta como un cambio metodológico clave para captar el interés de los estudiantes. En este contexto, se ha optado por emplear la metodología BreakoutEDU, que utiliza las TIC para resolver enigmas, fomentando el aprendizaje significativo a través de la gamificación de manera sutil.

Los breakouts digitales representan una propuesta innovadora para involucrar a los estudiantes, fomentando la participación activa y el trabajo en equipo. Esta metodología no solo incrementa el interés y la participación estudiantil, sino que también mejora la retención de conocimientos. La favorable adaptación a las necesidades del alumnado y a los diversos contextos culturales a través de esta herramienta se traduce en un enfoque más efectivo, dado que las clases magistrales convencionales no se ajustan a las expectativas e intereses de los estudiantes y facilita la personalización del aprendizaje, respetando la diversidad e inclusión de todos los estudiantes.

Autores como Clark, Tanner-Smith y Killingsworth (2016) han examinado la eficacia de estrategias de aprendizaje basadas en juegos, demostrando un impacto positivo en los resultados de aprendizaje mediante el uso de breakouts digitales. Asimismo, se destaca que estos enfoques proporcionan oportunidades para el desarrollo académico al fomentar habilidades como el pensamiento crítico, la

resolución de problemas y la colaboración, todas vinculadas a las competencias evaluadas en la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

En el ámbito de la innovación metodológica, se observa un crecimiento de estudios que abordan los breakouts educativos digitales desde diversas perspectivas. Estos estudios incluyen investigaciones empíricas para evaluar su eficacia, el desarrollo de herramientas y plataformas, análisis teóricos para explorar las bases teóricas y pedagógicas, y revisiones sistemáticas para sintetizar tendencias y desafíos. La diversidad de enfoques y métodos de investigación ofrece oportunidades para contribuir a nuevos estudios y prácticas educativas.

Respecto a la elección del tema, la participación en un curso sobre breakouts digitales dirigido a docentes evidenció que el uso de esta herramienta no solo facilita el aprendizaje, sino que también despierta el deseo de aprender y disfrutar del proceso educativo. El objetivo es que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también disfruten del aprendizaje y lleguen a divertirse con el uso del idioma aprendido.

En lo que respecta a las exigencias pedagógicas identificadas, estas pueden abordar diversas dimensiones. Desde la mejora de los conocimientos lingüísticos de los estudiantes hasta el notable desarrollo de competencias digitales, matemáticas, sociales y cívicas, así como la de aprender a aprender. La relevancia de estas necesidades se fundamenta en el marco curricular establecido por la LOMLOE.

En el ámbito de investigación, estimamos introducir nuevas actividades lúdicas y dinámicas mediante aplicaciones o plataformas web con el propósito de evaluar de manera exhaustiva si la tecnología ejerce una influencia motivadora en el deseo de aprender por parte del alumnado y si sus beneficios son realmente significativos para su desarrollo académico.

Es esencial resaltar que este enfoque implica un cambio en los roles tradicionales, otorgando a los docentes un papel más activo. No solo actuarán como facilitadores del aprendizaje, explicando la dinámica del breakout y brindando apoyo según sea necesario, sino que también desempeñarán funciones de evaluadores. Este enfoque más participativo y centrado en la retroalimentación contribuirá a la comprensión más profunda de la eficacia y los ajustes necesarios en la aplicación de los breakouts educativos en el entorno educativo.

Adicionalmente, el uso del breakout presenta diversas ventajas, como indican Arimon-Nuevo, Freixa-Toha y Sabido-Codina (2022, p. 99): “es adaptable a cualquier

destinatario y contenido, promueve el trabajo cooperativo y, simultáneamente, favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, así como de las habilidades de pensamiento crítico y deductivo (Cornellà et al., 2020).” Por ende, se espera que el estudiante concentre su actividad en la investigación y la colaboración.

Como señala Goerner (2016) el breakoutEDU puede ser utilizado para introducir una nueva lección o concepto, para reforzar y fortalecer el aprendizaje, o al final de una unidad para cerrar una lección y consolidar las habilidades y conceptos aprendidos, todo de una manera divertida. Este enfoque contribuye al aumento del interés de los alumnos hacia la asignatura que se imparte.

Para implementar un "cambio digital" en nuestras clases, es imperativo considerar la enseñanza y concienciación acerca del hábito saludable en el uso de las TIC. Estas han evolucionado hasta convertirse en elementos indispensables tanto para la vida cotidiana como para el ámbito laboral y educativo. Por lo tanto, es fundamental reconocer que la incorporación de las TIC en el aula conlleva aspectos tanto positivos como negativos.

En relación con los aspectos positivos, las herramientas TIC permiten la personalización y adaptación de los ritmos de aprendizaje del alumnado, dado que cada individuo presenta características diversas en el entorno educativo. Asimismo, facilitan el acceso a información variada y fomentan la colaboración entre estudiantes a través de recursos propicios para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Sin embargo, se debe ejercer precaución con los posibles aspectos negativos, como la dificultad de uso de ciertas herramientas por parte del alumnado, la consulta de información proveniente de fuentes no contrastadas o de "fake news", y la vulnerabilidad a interrupciones, como fallos de Wifi o indisponibilidad de dispositivos.

En este contexto, se presenta una propuesta para trabajar con estudiantes de 1º de ESO en la asignatura de Ámbito Lingüístico, que involucra tanto el castellano como el catalán. Esta propuesta aborda diversas necesidades pedagógicas, incluyendo la mejora de los conocimientos lingüísticos y el desarrollo de competencias conforme a lo establecido por la LOMLOE. Por ello, nuestra intervención didáctica debe adaptarse a sus necesidades, puesto que la enseñanza dirigida a estudiantes de 12 años se vuelve desafiante si no se ajusta a estas.

Se destaca que el grupo con el que se trabajará dispone de tablets proporcionadas a los estudiantes, las cuales actúan como herramientas pedagógicas tanto en el aula como en casa, siendo supervisadas por el docente a través de un servidor gestionado por el sistema educativo.

La propuesta incluye la implementación de un breakout educativo en la asignatura de *Ámbito Lingüístico*, centrándose en los contenidos lingüísticos trabajados en la unidad 2. Para ello, se utilizarán dos herramientas: Genial.ly, que servirá como recurso para crear el proyecto final y Goosechase, que se empleará como una actividad de repaso al finalizar la cobertura de todos los contenidos en la situación de aprendizaje.

El juego y la gamificación se emplean con el objetivo de potenciar la retención y asimilación de contenidos de manera más eficiente que una clase magistral tradicional. Además, se espera que los estudiantes, a través del breakout, apliquen técnicas de videojuegos, identifiquen diferentes personalidades de juego y utilicen las "4C" presentes en la gamificación, que comprenden la comunicación, colaboración, pensamiento crítico y creatividad, habilidades fundamentales para el desarrollo integral del aprendizaje según Damevska (2023).

Genial.ly, una aplicación en línea conocida por los estudiantes, se elige debido a su versatilidad y facilidad de uso para la creación de un "escape room" en línea. Por otro lado, Goosechase, una aplicación que permite la creación de gincanas digitales, será utilizada para realizar actividades físicas y en tiempo real. El papel del docente en Goosechase consistirá en coordinar y supervisar la actividad en tiempo real, proporcionando una retroalimentación instantánea y efectiva a los estudiantes, lo que concuerda con el enfoque interaccionista y contribuirá a un avance más significativo en la adquisición de una segunda lengua, puesto que como respalda Cabrera (2017), la corrección mediante feedback correctivo facilita la adquisición de conocimientos y mejora la corrección de errores.

En conclusión, la propuesta planteada se alinea con un enfoque pedagógico interactivo y motivador, aprovechando las TIC de manera saludable para mejorar el proceso de aprendizaje en el ámbito lingüístico.

1. MARCO TEÓRICO

Los breakouts educativos representan experiencias de aprendizaje que se fundamentan en la resolución de problemas mediante elementos de juego y desafíos, con el propósito de estimular la participación activa de los estudiantes. En nuestro caso, optamos por llevar a cabo un breakoutEDU digital, caracterizado por la integración de nuevas tecnologías, como realidad virtual y aprendizaje automático, en el proceso educativo, según señala Bates (2019).

A pesar de la presencia de las TIC en las aulas durante varios años y la adopción generalizada de metodologías gamificadas y recursos TIC en centros de secundaria, aún observamos reticencias por parte de algunos docentes. Este fenómeno puede deberse a la subvaloración de dichas herramientas o a la desconfianza que puedan generar. En consecuencia, destacamos la relevancia de estas herramientas en la educación, partiendo de la hipótesis de que la introducción de actividades gamificadas y el uso de la tecnología pueden hacer que nuestra asignatura resulte más atractiva para los estudiantes, facilitando una mejor retención de los contenidos y propiciando el aprendizaje significativo.

En este contexto, las actividades gamificadas enfatizan el uso de tecnologías digitales para crear entornos educativos interactivos que fomenten el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La utilización del breakoutEDU por parte del docente implica la aplicación de la metodología del aprendizaje basado en juegos (ABJ). Este enfoque aprovecha elementos lúdicos para mejorar la participación y motivación del alumnado, siendo este último aspecto el foco central de nuestro estudio. En concordancia con las ideas de Gee (2004), los juegos motivan a los estudiantes al plantear desafíos y fomentar su persistencia en la búsqueda activa de conocimiento.

1.1. Los recursos TIC en la didáctica de la lengua

La docencia cuenta con diversos recursos para respaldar la enseñanza del lenguaje, siendo el libro de texto el material más reconocido en el ámbito educativo. Este tradicional instrumento se erige como el principal medio de transmisión de contenidos a través de tareas realizadas en el aula, aunque, como señalan Bombini y Martínez (2018), los docentes infunden dinamismo a estos materiales estáticos. No obstante, en la actual era digital, caracterizada por la omnipresencia de Internet y la tecnología, la incorporación de dispositivos electrónicos y aplicaciones móviles en la enseñanza va más allá de utilizar tablets o pizarras digitales. Implica cambios en programas de estudio, procesos educativos y la aplicación de TIC, que deben considerarse como instrumentos complementarios, no como un fin en sí mismo (Manresa, Durán, y Ramada, 2012).

Es crucial discernir entre simplemente incorporar tecnologías, como el uso de ordenadores para producir textos finales, y enseñar los nuevos alfabetismos que propicia el espacio digital (Manresa, Durán, y Ramada, 2012). Este "alfabetismo"

implica reconocer cómo los medios filtran percepciones, creencias e influencias personales a través de mensajes mediáticos presentes en la vida cotidiana (Lara, Zayas, Arrukero y Larequi, 2009). De este modo, es imperativo transmitir a los estudiantes que las TIC son herramientas habituales de trabajo y que deben ser utilizadas como recursos educativos, formativos e interactivos entre alumnos y profesores (Martí Climent, 2012). Además, de acuerdo con la misma autora, se destaca la importancia de fomentar el respeto por los derechos de autor entre los estudiantes, desarrollando su espíritu crítico y capacidad de análisis.

En consecuencia, la relevancia de las TIC no reside solo en sus características intrínsecas, sino en la comunicación, intercambio y acceso a la información que ofrecen, generando impacto en los estudiantes a través de actividades que promueven prácticas didácticas. Los recursos TIC seleccionados para la clase de Ámbito Lingüístico buscan mejorar las competencias lingüísticas mediante actividades que promueven aprendizajes significativos.

Por tanto, se busca facilitar la adquisición de conocimientos de manera sustancial y duradera, estableciendo relaciones pertinentes entre conceptos, lo que posibilita un aprendizaje continuo a largo plazo. Una estrategia efectiva para este fin es el uso de las TIC, que permiten a los estudiantes ser partícipes de su aprendizaje en un entorno en constante evolución (Area Moreira, 2007).

En este contexto, se aboga por un enfoque pedagógico constructivista que utilice las TIC para organizar experiencias de trabajo a través de tareas, apoyar y desarrollar competencias, y planificar actividades que requieran el uso de las TIC (Area Moreira, 2007) y, por ello, se reconoce a los estudiantes como los verdaderos protagonistas de los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a través de la interacción con la información y el entorno, promoviendo un aprendizaje autónomo y estrategias de estudio a lo largo de su vida (Rosales López, 2012).

En resumen, las TIC desempeñan un papel crucial en la enseñanza, motivando a los estudiantes y captando su atención. Esta motivación fomenta la actividad y el pensamiento, contribuyendo positivamente al aprendizaje al incitar a los alumnos a dedicar más tiempo al trabajo y al estudio, dada su familiaridad con las nuevas tecnologías (Ferro, Martínez y Otero, 2009).

1.2. La gamificación en la educación

La ludificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en contextos no tradicionalmente relacionados con el juego, representa una transformación educativa al convertir los contenidos de una asignatura en experiencias de juego (Posada Prieto, 2013). Esta práctica busca hacer visible el aprendizaje significativo, que implica la incorporación adecuada y sustancial de nueva información a las estructuras de conocimiento, estableciendo relaciones duraderas entre conceptos y facilitando la continuidad del aprendizaje (Vidal Abarca, García Ros y Pérez González, 2010). Carrillo (2013) destaca que la clave radica en transformar la actividad educativa en una experiencia memorable, y Gaitán (s.f.) señala que la ludificación facilita la interiorización de conocimientos de manera más divertida, generando experiencias positivas en los usuarios.

Esta estrategia se aplica a entornos no convencionales para dinamizar las actividades educativas, ya que se percibe como una técnica efectiva para absorber conocimientos (Yunyongying, 2014). La ludificación evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva monótono o carente de interés, manteniendo el interés de los alumnos (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). En los últimos años, ha ganado popularidad, especialmente en entornos educativos y digitales, requiriendo que los alumnos asimilen las dinámicas del juego para obtener éxito en su implementación.

Los objetivos de la ludificación incluyen potenciar las habilidades de los alumnos mediante la experimentación y el juego, crear un vínculo con el contenido para combatir el aburrimiento y generar motivación, y optimizar y recompensar al alumno en tareas que carecen de incentivos más allá del aprendizaje. Además, la ludificación ofrece la oportunidad de trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación en el ámbito escolar (Marín y Hierro, 2013).

El carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de manera divertida, generando experiencias positivas en los alumnos y ofreciendo una oportunidad para trabajar diversos aspectos, como la motivación, el esfuerzo y la cooperación. Es importante destacar que, además de la ludificación, se emplean otras metodologías, como el constructivismo, el aprendizaje basado en juegos y el aprendizaje colaborativo y cooperativo, con el objetivo de fomentar grupos inclusivos y eliminar actitudes discriminatorias. La preparación del material debe considerar estrategias para lograr un aprendizaje eficaz (Rigo Lemini, 2008).

En este contexto, el papel del docente y de los alumnos es aprender a aprender y pensar. Los estudiantes deben adquirir habilidades de exploración, descubrimiento, planificación y control de la actividad. La función del profesor se limita a ser un guía o ayudante, interviniendo cuando los alumnos enfrentan dificultades, bloqueos o retrocesos. La información puede presentarse de manera organizada o mediante cuestionamientos que fomenten la autonomía del estudiante, quien debe comprender, procesar y organizar la información para transformarla y autorregular su conocimiento (Pimienta Prieto, 2007).

1.3. Los breakoutEDU digitales como propuestas de innovación docente para la enseñanza de segundas lenguas

En el panorama educativo contemporáneo, la integración de tecnologías innovadoras se revela como una táctica fundamental para reavivar la enseñanza y el aprendizaje. Los breakoutEDU digitales, en particular, surgen como propuestas innovadoras que, además de incorporar elementos lúdicos en el aula, ofrecen un enfoque interactivo y colaborativo para abordar contenidos lingüísticos.

La enseñanza de segundas lenguas, siendo un campo pedagógico en constante búsqueda de métodos innovadores para optimizar la adquisición de habilidades lingüísticas, ve en los breakoutEDU una estrategia pedagógica que fusiona el juego y el aprendizaje, especialmente en el ámbito de la enseñanza de segundas lenguas.

Los enfoques pedagógicos que fomentan la participación activa y la práctica contextualizada son esenciales para el aprendizaje de segundas lenguas (Ellis, 2015). Inspirados en el juego de escape, los breakoutEDU ofrecen un entorno inmersivo que cataliza la interacción y colaboración entre estudiantes (Gee, 2004). Esta combinación de desafíos lingüísticos con la dinámica del juego proporciona un espacio propicio para la aplicación práctica de conocimientos.

La transformación de la adquisición de una segunda lengua en una experiencia dinámica y emocionante, en nuestro caso, el catalán, es uno de los aspectos sobresalientes de los breakoutEDU (Stewart-Motyka, 2019). La estructura del juego motiva la participación activa, incrementando el compromiso y la disposición a afrontar desafíos lingüísticos (Ntelioglou et al., 2017) y además impulsa la aplicación práctica de vocabulario y gramática a través de la resolución de acertijos y tareas contextualizadas (Zhang et al., 2021).

La promoción de la colaboración entre estudiantes para resolver desafíos lingüísticos constituye otro beneficio destacado. Esta dinámica no solo fomenta el

trabajo en equipo y la comunicación, habilidades cruciales para el dominio de una segunda lengua, sino que también contribuye al aprendizaje significativo al facilitar la retención y transferencia de conocimientos (Stewart-Motyka, 2019).

El papel del docente en este contexto incluye el establecimiento de acciones y actividades educativas, siendo un facilitador clave para la innovación educativa. La adaptación cuidadosa de los breakoutEDU a los objetivos específicos del aprendizaje de segundas lenguas y la consideración de las preferencias individuales de aprendizaje y diversidad lingüística en el aula son imperativos para maximizar la efectividad de esta estrategia (Miller et al., 2019; Nikolov, 2017).

Los breakoutEDU representan un enfoque innovador y efectivo para la enseñanza de segundas lenguas al fusionar la emoción del juego con la aplicación contextualizada de habilidades lingüísticas. Su integración cuidadosa en el plan de estudios tiene el potencial de mejorar significativamente la motivación, la participación y el desarrollo de competencias lingüísticas de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua.

No obstante, es crucial recordar que, según Tenorio et al. (2018), uno de los objetivos fundamentales de los breakouts es que la actividad sea divertida tanto para los alumnos como para los docentes. La elaboración y ejecución de estos desafíos lingüísticos constituyen no solo un reto para los estudiantes, sino también una oportunidad para el equipo docente.

Para hacer posible esta fusión entre innovación docente y contenidos curriculares, es esencial que los breakoutEDU no se limiten a ser anécdotas, sino que se utilicen como vehículos para la enseñanza práctica y se integren de manera transversal e interdisciplinaria en varias áreas de enseñanza, como en nuestro caso es el castellano y el catalán, L1 y L2 respectivamente.

Dentro de las herramientas y recursos disponibles, los breakoutEDU digitales representan una evolución de las estrategias tradicionales, ya que no solo se centran en la adquisición de conocimientos lingüísticos, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, pensamiento crítico y resolución de problemas (Clark et al., 2016). La aplicación de estos enfoques lúdicos en la enseñanza lingüística no solo promueve el aprendizaje efectivo sino que también introduce un componente emocionante y participativo en el proceso educativo.

2. OBJETIVOS

En el ámbito de la investigación, los objetivos desempeñan un papel crucial al trazar la dirección que seguirá dicho proceso. Según Cruz, Fuentes y Matos (2004), el objetivo de la investigación actúa como un referente que impregna todo el proceso, reflejando las aspiraciones y propósitos de la misma, y supone la transformación del objeto y la superación de la situación problemática. Estos autores sostienen que el objetivo se construye como resultado de la caracterización del objeto y el problema de investigación. Córdova (2002) añade que, en una investigación, es esencial contar con un objetivo fundamental, mientras que los objetivos específicos, orientados al logro de este objetivo general, deben adoptar la forma de tareas científicas y ser considerados como tales.

En este contexto, el presente trabajo se propone un objetivo general que servirá como guía para los objetivos específicos. Este objetivo general consiste en diseñar una propuesta didáctica que implemente varios breakoutEDU, aprovechando la eficacia de la innovación docente a través de las TIC para abordar los contenidos de la asignatura de Ámbito Lingüístico (castellano y catalán). A partir de este objetivo general, se delinearán cuatro objetivos específicos:

1. Exponer las ventajas didácticas derivadas de la implementación de breakoutEDU mediante el empleo de recursos TIC en el proceso de aprendizaje de lenguas.
2. Proponer la utilización de breakoutEDU con diversas herramientas pedagógicas para reforzar los contenidos de las lenguas estudiadas por el alumnado (castellano y catalán).
3. Facilitar un aprendizaje significativo sobre las lenguas estudiadas entre el alumnado.
4. Fomentar un mayor interés por el aprendizaje de segundas lenguas en los estudiantes mediante la incorporación de breakoutEDU digitales en el entorno educativo.

A la luz de los objetivos establecidos, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Es efectiva la enseñanza de segundas lenguas a través de metodologías innovadoras y activas, como los breakoutEDU digitales?

3. METODOLOGÍA

En este punto comentaremos el contexto de actuación, el análisis de necesidades y el diseño de la intervención didáctica.

En este trabajo, se destaca la adopción de una metodología constructivista centrada en el estudiante, que enfoca al estudiante como un agente activo en su proceso de aprendizaje, fomentando la construcción activa de conocimiento a través de la interacción con el contenido y experiencias significativas. Para implementar esta metodología, se emplearán breakouts digitales, actividades interactivas diseñadas para promover la resolución de problemas y la aplicación práctica de conceptos mediante el trabajo en equipo. Estos breakouts crearán un entorno estimulante donde los estudiantes colaborarán en la aplicación de conocimientos. Además, el trabajo se desarrollará bajo el enfoque del aprendizaje basado en proyectos (ABP), implicando la creación y ejecución de proyectos que abordan problemas del mundo real, fomentando la aplicación práctica de conocimientos y cultivando habilidades de pensamiento crítico.

La integración de estas metodologías busca establecer un ambiente educativo dinámico y participativo, donde los estudiantes desempeñen un papel activo en la construcción de su propio conocimiento y el desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida.

3.1. Contexto de actuación

En cuanto al contexto de actuación, como hemos comentado anteriormente, esta intervención didáctica va dirigida al alumnado de 1º ESO en un Instituto de Educación Secundaria situado en Vila-real. Este grupo de alumnado tiene entre 11 y 12 años y lo componen 15 alumnos y 13 alumnas.

Se trata de un curso presencial con 6 sesiones a la semana, de 55 minutos cada sesión, ya que la materia es Ámbito Lingüístico, donde mezclamos los contenidos de castellano (lengua materna del 71% del alumnado) y valenciano (lengua materna del 29% del alumnado). Este grupo tiene su propia tablet para trabajar tanto en el aula como en casa, aunque tiene un servidor gestionado por el sistema educativo para que estén restringidas ciertas páginas o aplicaciones.

Nuestra intervención didáctica se desarrollará a lo largo de 12 sesiones, puesto que trabajaremos los breakoutEDU durante la realización de un proyecto, porque utilizamos la metodología de Aprendizaje Basada en Proyectos.

Este proyecto será ejecutado durante el primer trimestre, fundamentado en la disposición de la estructura y planificación curricular que lo designa como el segundo proyecto del programa académico. La realización de este proyecto requiere de conocimientos básicos, cuya adquisición resulta crucial para el progreso continuado a lo largo del curso, puesto que la evaluación continua caracteriza nuestra modalidad educativa.

La implementación de esta intervención pedagógica repercutirá especialmente en el desarrollo y mejora de la competencia lingüística, pero no se reduce exclusivamente a esta, sino que abarca de manera integral las diversas competencias clave y los contenidos curriculares establecidos en la LOMLOE.

En cuanto a los objetivos de la propuesta didáctica, son:

- Fomentar la comprensión y apreciación de las ventajas didácticas inherentes a la implementación de la metodología BreakoutEdu, respaldada por recursos tecnológicos (TIC), en el contexto del aprendizaje de lenguas, con el propósito de potenciar el desarrollo integral de habilidades lingüísticas y cognitivas de los estudiantes.

- Implementar una serie de actividades BreakoutEDU enriquecidas con diversas herramientas pedagógicas con el fin de consolidar y reforzar los contenidos lingüísticos impartidos en la asignatura de Ámbito Lingüístico (castellano y catalán), promoviendo así un aprendizaje participativo, lúdico y efectivo entre nuestro alumnado.

- Facilitar un entorno educativo que propicie la adquisición de un aprendizaje significativo en nuestro alumnado, focalizado en el dominio y comprensión de las lenguas estudiadas, mediante la aplicación de metodologías pedagógicas innovadoras, actividades interactivas y recursos didácticos que estimulen la participación activa y el desarrollo integral de habilidades lingüísticas.

- Estimular y atender un aumento significativo del interés en el aprendizaje de segundas lenguas entre nuestro alumnado, a través de la implementación de BreakoutEdu digitales en el aula, promoviendo así un ambiente educativo dinámico, interactivo y motivador que facilite la participación activa y el compromiso continuo con el proceso de adquisición de competencias lingüísticas.

3.2. Análisis de necesidades

En relación con la procedencia sociocultural, el grupo muestra diversidad, aunque en su totalidad provienen de origen español, a excepción de un estudiante de

nacionalidad colombiana (residiendo en España durante un período de ocho años) y una alumna de nacionalidad venezolana (residiendo en España durante un período de tres años). Además, se identifican cuatro casos de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), siendo uno de ellos además portador de Trastorno del Espectro Autista (TEA), y otro simultáneamente afectado por el Síndrome de Verheij. Asimismo, se cuenta con la presencia de dos alumnos que enfrentan dificultades en el ámbito de la lectoescritura, requiriendo, según los informes psicopedagógicos y en concordancia con la LOMLOE, medidas de respuesta educativa para la inclusión del alumnado de nivel 4.

En tal sentido, para ofrecer apoyo a estos estudiantes, se dispone de una intervención pedagógica que incluye la colaboración de una profesora de Pedagogía Terapéutica (PT) con una carga horaria de tres horas semanales, así como un profesor de Audición y Lenguaje (AL) con una carga horaria de una hora semanal, ambos presentes en el aula. No obstante, la intervención educativa se ha diseñado ajustada a los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), con el propósito de asegurar que los objetivos educativos sean alcanzables de manera equitativa para todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades específicas.

3.3. Diseño de la intervención didáctica y justificación

Nuestra estrategia pedagógica se distingue por la adopción de una metodología centrada en el enfoque de breakout, con el objetivo de facilitar la consecución de un aprendizaje significativo, conforme a lo estipulado en el Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, que establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Valenciana.

A través de nuestra propuesta, los estudiantes se involucrarán en el desarrollo de habilidades relacionadas con la expresión e interacción oral, abordarán textos auténticos para establecer conexiones entre el uso del lenguaje dentro y fuera del aula, y, de esta manera, mejorarán las competencias clave. Entre estas competencias se incluye la competencia lingüística, donde se practicará la comprensión y expresión oral mediante la interacción con compañeros y se abordará la comprensión y expresión escrita mediante diversas lecturas y la creación de textos variados.

Además, se fomentará el desarrollo de la competencia digital, ya que los estudiantes trabajarán con breakoutEDU y se familiarizarán con diversas herramientas tecnológicas. La competencia personal, social y de aprender a aprender también se potenciará, ya que los estudiantes aprenderán la habilidad de iniciar, organizar y

persistir en su aprendizaje, fomentando así su autonomía. La competencia social y cívica será abordada de manera transversal, incorporando principios de igualdad, no discriminación, democracia, justicia y derechos humanos. Por último, se trabajará la competencia en conciencia y expresión culturales mediante la exploración de la riqueza de las diversas culturas.

Investigaciones como las realizadas por Prensky (2001) y Warschauer (2007) han destacado la capacidad de las TIC para generar motivación en los estudiantes, especialmente cuando estas tecnologías se incorporan de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El acceso a recursos digitales y la participación en actividades interactivas pueden provocar un interés renovado en el aprendizaje.

Cabe decir que nuestra estrategia didáctica se enfoca en la integración gradual de las TIC para fomentar la motivación del alumnado. Observamos que, a medida que los estudiantes se adaptan al cambio general en su entorno educativo, también desarrollan una adaptación positiva a las tecnologías, normalizándolas en su experiencia de aprendizaje.

Adicionalmente, para fortalecer la inclusividad y reducir actitudes discriminatorias, implementamos una variedad de actividades que alternan entre individuales, en parejas y grupales. Este enfoque no solo promueve el aprendizaje cooperativo, sino que también contribuye a la formación de grupos inclusivos, sostenidos en relaciones positivas basadas en el respeto mutuo, la generosidad y la interacción entre iguales (Johnson et al., 2014).

Por otro lado, el alumnado deberá de ir alternando el uso del castellano y del catalán dependiendo del contenido que estemos usando, pero nunca podremos mezclarlos, es decir, si estamos dando contenido en castellano, utilizarán las expresiones y comprensiones en castellano y si estamos dando contenido en catalán, expresiones y comprensiones en catalán, por lo que el empleo de L1 y L2 será equitativo a lo largo de las sesiones y de los proyectos. Así pues, el alumnado también será consciente del contexto de la comunicación y se ajustará a este para conseguir los objetivos establecidos.

Aun así, el proyecto gira en torno a la tipología textual, concretamente en la descripción. Pero no debemos de olvidar todos los contenidos que desarrollaremos: los textos expositivos y descriptivos (catalán), frases y oraciones: el enunciado, modalidades oracionales, el sujeto y el predicado (castellano), el verbo (castellano), el adjetivo (catalán), el apóstrofe (catalán), la ese sorda y la ese sonora (catalán), la

sílaba: diptongo, hiato y triptongo (castellano y catalán) y la acentuación: clases de palabras y normas de acentuación (catalán).

Durante el transcurso de este proyecto, se situará al alumnado en un escenario ficticio en el que un individuo, vinculado laboral o académicamente al centro, ha ingresado al Departamento de Lenguas y ha sustraído el examen que los estudiantes deben realizar. Ante esta situación, se plantea la tarea de llevar a cabo una investigación policial con el propósito de identificar al culpable y recuperar el examen sustraído. La consecuencia directa de no lograr identificar al ladrón implica la imposibilidad de realizar la prueba objetiva, por lo que deben de hacerlo. Para garantizar el éxito de la investigación, proporcionaremos pistas que aseguren la resolución del caso.

La actividad principal requiere que el alumnado colabore en la creación de una ficha policial sobre el presunto ladrón, demandando conocimientos específicos sobre las características lingüísticas del texto descriptivo y el vocabulario pertinente. Este trabajo se llevará a cabo de manera cooperativa en el entorno de clase, si bien la presentación final del proyecto se realizará de forma individual. En este contexto, los estudiantes deberán discutir posibles sospechosos basándose en las pistas proporcionadas durante las sesiones.

Posteriormente, cada estudiante, de manera individual, participará en un breakout desarrollado en Genially. Este juego tiene como objetivo descartar posibles sospechosos y, finalmente, descubrir la identidad del ladrón. Una vez identificado, los estudiantes se dirigirán hacia el presunto ladrón, quien proporcionará un código. Este código será utilizado en la aplicación Goosechase, donde llevarán a cabo una gincana en tiempo real para recuperar la carpeta que contiene los exámenes robados. La actividad de Goosechase consistirá en pruebas relacionadas con los diferentes contenidos del proyecto, sirviendo así como una herramienta de repaso.

Los resultados de aprendizaje asociados con este proyecto están directamente alineados con los objetivos establecidos para la unidad. Se confía en que el alumnado adquiera los conocimientos y competencias básicas necesarias a través de las actividades, tareas y el proyecto en sí. La participación activa en cada fase del proyecto es esencial para que los estudiantes desarrollen habilidades tanto en la lengua materna como en la segunda lengua, permitiéndoles reflexionar sobre su proceso de aprendizaje en diversos contextos.

3.4. Instrumentos y procedimiento

Para la implementación de la presente propuesta didáctica, se emplearán diversos materiales, recursos, instrumentos y procedimientos con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de las instalaciones del aula, se hará uso de la pizarra digital. Adicionalmente, cada estudiante dispondrá de su propia tablet, al igual que los docentes, lo que facilitará la integración de tecnologías educativas en la actividad propuesta.

La utilización de la tablet posibilitará el aprovechamiento de Genially, una aplicación de edición gratuita diseñada tanto para la creación de contenido como para la utilización de plantillas preexistentes. En este contexto, los alumnos emplearán una plantilla específica diseñada por los docentes.

Esta actividad, que consiste en un breakout de corta duración, ocupará aproximadamente de 5 a 10 minutos. Su finalidad será propiciar una breve pausa para los estudiantes antes de continuar con el desarrollo de la materia y el proyecto. Dado que los estudiantes cuentan con seis sesiones semanales, dos de las cuales son consecutivas y se busca optimizar el tiempo de clase.

Paralelamente, se emplearán otras aplicaciones como Kahoot, Blooket, Quizziz y YouTube, en sesiones distintas, con la finalidad de motivar a los estudiantes y despertar su interés, especialmente en momentos en los que puedan sentirse fatigados o desinteresados, como tras regresar de Educación Física o del patio.

Una herramienta más compleja y prolongada será Goosechase, que posibilita una especie de búsqueda del tesoro en tiempo real mediante pruebas. Esta aplicación genera un ránking con puntuaciones, permitiendo la corrección inmediata de las pruebas en forma de escritura, vídeo o fotografía, según se determine. Adicionalmente, se pueden plantear preguntas adicionales que deben responderse volviendo al aula, promoviendo la organización del grupo en esta actividad. Goosechase será utilizada en grupos, permitiendo compartir una tablet entre los miembros.

Estas herramientas tecnológicas se consideran adecuadas para la creación de breakouts digitales que ayuden al logro del objetivo principal: fomentar la motivación e interés de los estudiantes en el aprendizaje de lenguas. A lo largo de la unidad, se integrarán otras herramientas tecnológicas como YouTube, navegador web, Aules (entorno virtual de aprendizaje de la Generalitat Valenciana para centros educativos), Canva y el material en línea correspondiente a la asignatura.

4. LA APLICACIÓN DIDÁCTICA

En lo que respecta a la aplicación didáctica, a pesar de la utilización de más de dos breakouts en el aula, se otorga particular importancia a dos plataformas específicas: Genial.ly (Anexo 1) y Goosechase (Anexo 2). Genial.ly, definido como un software que posibilita la creación de contenidos interactivos, tales como imágenes, infografías, presentaciones, micrositios, catálogos y mapas, dotados de efectos interactivos y animaciones (Universidad del Pacífico, s.f.), y Goosechase, una aplicación que requiere descargarse en dispositivos móviles y fusiona pruebas, búsqueda del tesoro y tecnología.

Mediante estas dos aplicaciones, se diseñan varios breakouts con el propósito de que los estudiantes profundicen en aspectos lingüísticos previamente abordados en el aula, permitiéndoles revisar los contenidos de la materia y mejorar competencias en comunicación lingüística, plurilingüe, matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y emprendedora. La metodología adoptada es colaborativa, promoviendo el trabajo en grupos y las actividades pueden variar entre propuestas debido a la flexibilidad inherente al enfoque.

Esta propuesta, centrada en el conocimiento profundo de las lenguas (castellano y catalán) y en el fortalecimiento de competencias básicas, busca establecer una conexión con el currículo de la materia para abordar los contenidos. Así, se subraya la importancia de que actividades de este tipo integren los contenidos lingüísticos, representando un refuerzo significativo para los estudiantes.

El proyecto se divide en 12 sesiones de 55 minutos cada una, en las cuales se utilizan distintos materiales y herramientas como la pizarra digital, las tablets y las cajas de material que utilizan los grupos y herramientas digitales como Kahoot, Quizziz, Blooket, Mentimeter, Canva, entre otros; sin embargo, como se ha mencionado previamente, se focalizará especialmente en el empleo de Genially y Goosechase.

En el presente contexto, procedemos a estructurar la secuenciación por sesiones, proporcionando una explicación exhaustiva de cada sesión. Cabe mencionar que al finalizar cada sesión (de la 1 a la 10), repartimos una pista sobre el presunto ladrón.

- **Sesión 1:** la docente presenta la temática, delineando el índice de los contenidos que se exponen en este proyecto. Asimismo, proporciona explicaciones sobre las actividades planificadas, los objetivos a alcanzar y los instrumentos junto con los criterios de evaluación que rigen el desarrollo del proyecto.

Posteriormente, se desarrolla la narrativa del proyecto, que involucra a un individuo que ha sustraído los ordenadores del Departamento de Lenguas junto con los exámenes. Los estudiantes deben investigar y descubrir al culpable basándose en las pistas proporcionadas por la docente. Estas pistas se plasman en el tablón de clase, y cada estudiante selecciona una pista diferente para recrear un tablón policial (ver anexo 3). La meta es capturar al ladrón para recuperar los exámenes y los ordenadores. Como parte de este proceso, cada estudiante elabora de manera individual una ficha policial (ver anexo 4).

Además, se forman grupos heterogéneos para realizar tareas colaborativas, donde cada grupo personaliza una caja, incluyendo el nombre del grupo y de cada integrante. Esta caja sirve como contenedor para todo el material vinculado al proyecto (ver anexo 5).

Una vez conformados los grupos, se lleva a cabo una actividad en paralelo. La clase se divide en dos zonas: una enfocada en el texto expositivo y la otra en el texto descriptivo. Cada grupo se ubica en una zona y debe investigar el tipo de texto asignado para elaborar un mapa conceptual correspondiente. Posteriormente, cambian a la otra zona para realizar el mismo proceso con la otra tipología textual.

- **Sesión 2:** una vez concluidos los mapas conceptuales elaborados en la sesión anterior, un representante del grupo se encarga de exponer y explicar dichos mapas. Como estrategia de enseñanza, se implementa un Kahoot centrado en los tipos de texto expositivo y descriptivo (ver anexo 6).

Progresando al siguiente tema, se abordan los diversos tipos de enunciados, tales como frases y oraciones, así como las modalidades de las oraciones y la concordancia entre el sujeto y el predicado. Este análisis se realiza mediante un folio giratorio en grupos, donde cada miembro contribuye con su perspectiva teórica, y las aportaciones serán archivadas en la caja de equipo junto con el material correspondiente a otros contenidos.

- **Sesión 3:** para recapitular el contenido abordado en la sesión previa, realizamos un resumen oral colectivo y, a manera de actividad dinámica tipo breakout,

implementamos un Blooket (ver anexo 7) centrado en la estructura de las oraciones, con el objetivo de reactivar la participación del alumnado.

Posteriormente, nos adentramos en el estudio del verbo, abordando diversos aspectos mediante estaciones de trabajo. Estos incluyen las formas no personales, las conjugaciones y las distinciones entre verbos regulares e irregulares, así como el análisis del modo y los tiempos verbales, a través de diversas fichas de actividades.

- **Sesión 4:** la sesión inicia con un breakoutEDU para hacer una revisión de los verbos mediante una actividad en Quizziz (ver anexo 8), ya que la clase sigue a la de Educación Física.

Una vez que las posibles dudas se han aclarado, se procede al siguiente contenido: el estudio de los adjetivos. Este tema se aborda de manera colaborativa en grupos, utilizando una ficha de teoría que los estudiantes deben completar a través de deducciones y la lectura de un texto descriptivo.

Finalmente, para abordar cualquier pregunta o inquietud, se lleva a cabo una actividad de "Quién es quién" en grupos distintos a los designados para la práctica inicial.

- **Sesión 5:** abordamos el tema del apóstrofe con los grupos iniciales, utilizando diversas canciones disponibles en YouTube (ver anexo 9). Los estudiantes deben identificar y copiar los apóstrofes, deduciendo las normas a partir de los ejemplos presentados en estas canciones. Esta actividad se lleva a cabo en grupos, seguida de un debate para posteriormente, el portavoz del grupo exponga las normas establecidas por su equipo en la pizarra digital.

- **Sesión 6:** realizamos una revisión detallada del contenido relacionado con el apóstrofe con el objetivo de identificar posibles dudas en los estudiantes. Posteriormente, introducimos un nuevo tema: la "ese" sorda y la "ese" sonora. Para estimular la participación y el interés de los alumnos, llevamos a cabo un breakout. En este contexto, proyectamos en la pizarra digital una imagen con varios dibujos que deben memorizar en un intervalo de aproximadamente 4-5 minutos.

Luego, solicitamos a los estudiantes que ingresen a Mentimeter (ver anexo 10) para registrar una palabra que haga referencia a los dibujos que recuerden para generar una nube de palabras. A continuación, los alumnos forman nuevos grupos con el propósito de verificar, mediante el Diccionario Normativo de la AVL, la corrección

ortográfica de las palabras proporcionadas. Una vez corregidas, proceden a clasificar las grafías correspondientes a la "ese" sorda y la "ese" sonora, reflexionando sobre las normas ortográficas que las rigen.

Finalmente, de manera grupal, acceden a Google Jamboard y utilizan post-it (exclusivamente los portavoces y con el color asignado a cada grupo) para registrar las normas que consideran adecuadas (ver anexo 11).

Posteriormente, se lleva a cabo un debate para evaluar la corrección de las normas propuestas y los estudiantes elaboran un póster con dichas normas que se deposita en la caja designada.

- **Sesión 7:** al principio de la sesión, concluyen la elaboración del póster referente a las grafías de la ese sorda y sonora. Posteriormente, realizan un Kahoot (ver anexo 6) centrado en palabras que presenten dicha grafía.

Se procede a explorar el concepto de sílaba, abordando el diptongo, hiato y triptongo mediante una investigación basada en fuentes web recomendadas (ver anexo 12). Los estudiantes deberán recopilar la información pertinente y contrastarla con diversas fuentes.

- **Sesión 8:** mediante imágenes buscadas en la pizarra digital, por grupos, los estudiantes deben escribir correctamente las palabras en su cuaderno. Posteriormente, a través de la discusión colectiva, elaboramos las clases de palabras y las normas de acentuación que han sugerido. Estas se plasman en un póster que ellos mismos realizan y se deposita en la caja grupal.

- **Sesión 9:** dado que los estudiantes provienen de Educación Física, la clase se inicia con un Blooket (ver anexo 7) centrado en el tema de la acentuación. Posteriormente, se organizan por grupos y se dedica la sesión a repasar integralmente todo el material elaborado. Se concluye, ajusta o mejora aquello que esté pendiente o sea necesario.

- **Sesión 10:** con todas las pistas recopiladas acerca del responsable del robo de los exámenes y ordenadores, los grupos acceden a un Genially elaborado por la profesora como parte del breakout final, revelando finalmente la identidad del ladrón.

Una vez identificado, se procede a confrontar al ladrón, quien proporciona un código para utilizar en Goosechase y que revela la ubicación de los exámenes.

- **Sesión 11:** nos organizamos en grupos y accedemos a Goosechase utilizando el código proporcionado, dando inicio a una búsqueda del tesoro que involucra pruebas relacionadas con los contenidos previamente abordados. Estas pruebas otorgan puntos, estableciendo un ránking. Para obtener la pista que revela la ubicación de los exámenes robados, todos los grupos deben alcanzar los 500 puntos en el ránking. La búsqueda del tesoro se extiende por 30 minutos. Al concluir, revisamos el ránking, revelamos los resultados y nos dirigimos al patio para recuperar los exámenes.

- **Sesión 12:** después de llevar a cabo la tarea asignada, se solicita a los alumnos que confeccionen, de manera individual, una ficha policial que contemple toda la información obtenida durante la investigación. La profesora ofrece un modelo a seguir. Es esencial destacar que la redacción de la ficha debe realizarse en catalán, considerando que la tipología textual abordada, ya sea descriptiva o expositiva, se lleva a cabo en dicha lengua.

5. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN/INTERVENCIÓN

La evaluación en educación es un componente esencial para medir el progreso y el aprendizaje de los estudiantes, así como para mejorar continuamente los procesos educativos. Según Brookhart (2013), la evaluación efectiva no solo se centra en la medición de conocimientos adquiridos, sino que también abarca habilidades, actitudes y capacidades metacognitivas. Se destaca la importancia de la retroalimentación formativa, que ofrece a los estudiantes información específica sobre su desempeño con el objetivo de mejorar su aprendizaje. Esta perspectiva alinea la evaluación con el enfoque constructivista, que promueve la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante (Vygotsky, 1978).

La retroalimentación oportuna y específica permite a los educadores adaptar sus métodos de enseñanza, brindando a los estudiantes la oportunidad de abordar sus debilidades y fortalezas de manera proactiva. Además, la evaluación auténtica, que se centra en tareas del mundo real y contextos significativos, ha demostrado ser más efectiva para medir la transferencia de habilidades y conocimientos a situaciones prácticas (Wiggins, 1993). Sin embargo, es crucial abordar las limitaciones de la

evaluación, como el riesgo de sesgos y la tendencia a medir solo aspectos superficiales del aprendizaje.

La integración de breakoutEDU digitales en el aprendizaje de un idioma ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la adquisición de habilidades lingüísticas. Estas herramientas ofrecen entornos de aprendizaje inmersivos y contextualizados que facilitan la práctica activa del idioma. Según Kukulska-Hulme y Shield (2008), la inmersión en situaciones auténticas y el uso constante del idioma objetivo son factores cruciales para el desarrollo de la competencia lingüística. Los breakouts digitales, al simular escenarios de la vida real y proporcionar interacciones significativas, permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos de manera práctica, promoviendo así la retención y la aplicación efectiva del idioma.

Además, el uso de breakout educativos digitales en el aprendizaje de idiomas ofrece la oportunidad de una personalización adaptativa, lo que contribuye al progreso individualizado de los estudiantes. La adaptabilidad de estas plataformas para ajustarse al nivel de competencia de cada estudiante se alinea con la teoría del aprendizaje personalizado (Peters, 2010), permitiendo un enfoque más centrado en las necesidades específicas de cada estudiante. Esta personalización no solo fomenta la motivación y el compromiso del estudiante, sino que también facilita un aprendizaje más eficiente y sostenible a largo plazo. En conjunto, la investigación respalda el impacto positivo de los breakouts educativos digitales en el aprendizaje de idiomas al proporcionar entornos interactivos y adaptativos que mejoran la experiencia educativa (Kukulska-Hulme & Shield, 2008).

En virtud de lo expuesto, la evaluación de nuestra propuesta de implementación se llevaría a cabo mediante diversos enfoques. Al concentrarnos principalmente en los breakoutEDU que hemos concebido, se puede afirmar que el primer breakoutEDU, ejecutado con la plataforma Genially, proporciona retroalimentación inmediata a los participantes, destacando tanto sus errores como sus aciertos, con el objetivo de descubrir la identidad del presunto ladrón de exámenes. Es importante señalar que este breakout no aborda contenidos lingüísticos específicos, sino que facilita el camino para avanzar en el proyecto.

En lo que respecta al breakoutEDU digital diseñado con contenidos lingüísticos destinados a la preparación de la prueba objetiva, su evaluación se lleva a cabo mediante una rúbrica holística detallada (ver Anexo 13) que se aplicará de manera individual. Además, esta aplicación, como se mencionó previamente, incluye un ranking basado en la puntuación obtenida mediante la realización de actividades.

Cabe destacar que, tras la revisión inmediata de las respuestas enviadas, la puntuación puede ajustarse si la respuesta no cumple con las expectativas.

Una vez evaluado el trabajo grupal e individual, abarcando tanto los contenidos lingüísticos como otras competencias clave, y concluido el proyecto, es decir, después de la sesión 12, los estudiantes llevan a cabo una autoevaluación y coevaluación para evaluar su desempeño y el de sus compañeros mediante GoogleForms. Este proceso incluye un apartado con observaciones finales destinadas a reflexionar sobre la experiencia de utilizar el breakoutEDU digital con la aplicación Goosechase y a comentar sobre la dinámica de trabajo asociada.

En cuanto a las fortalezas, retos y problemas que podemos encontrar en nuestra aplicación didáctica, exponemos:

- Fortalezas:

- Interactividad: el uso de BreakoutEDU digitales puede proporcionar una experiencia educativa interactiva y atractiva, fomentando la participación activa de los estudiantes.

- Enfoque lúdico: la gamificación a través de BreakoutEDU puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador para los estudiantes, facilitando un ambiente propicio para el aprendizaje.

- Variedad de temas: si las actividades abordan diferentes aspectos del lenguaje, desde texto descriptivo hasta normas de acentuación, los estudiantes obtienen una comprensión más completa de los conceptos lingüísticos.

- Adaptabilidad: los breakoutEDU que abordan múltiples temas gramaticales pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y necesidades de aprendizaje.

- Retos:

- Coordinación y tiempo: la planificación y ejecución de actividades BreakoutEDU digitales puede requerir más tiempo y coordinación en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales.

- Acceso a la tecnología: la disponibilidad de dispositivos y la conectividad a Internet pueden ser un desafío para algunos estudiantes, limitando su participación en las actividades digitales.

- Comprensión de las reglas del juego: algunos estudiantes pueden tener dificultades para entender las reglas específicas de los BreakoutEDU, lo que podría afectar su participación y comprensión de los conceptos lingüísticos.

- Problemas:

- Desconexión del contenido: existe el riesgo de que la emoción generada por la gamificación pueda desviar la atención de los estudiantes del contenido educativo real que se está enseñando.
- Posible sobrecomplicación: si los desafíos BreakoutEDU son demasiado complejos, podrían obstaculizar la comprensión de los conceptos gramaticales, especialmente para aquellos estudiantes que ya enfrentan dificultades.
- Falta de retroalimentación individualizada: la naturaleza grupal de los BreakoutEDU podría hacer difícil proporcionar retroalimentación personalizada a cada estudiante sobre su comprensión de los conceptos específicos.

Por todo esto, es esencial considerar estos aspectos para optimizar el diseño y la implementación de la aplicación didáctica, asegurando que los estudiantes puedan beneficiarse al máximo de la experiencia educativa.

En cuanto a la valoración de la viabilidad de la aplicación propuesta y de la adecuación de la tecnología y diseño empleados a los objetivos formulados en el presente trabajo, creemos que hay una viabilidad alta al uso de los breakoutEDU digitales, puesto que incorporar recursos TIC puede realzar la inmersión y la interactividad, destacando las ventajas de BreakoutEDU en términos de gamificación y colaboración.

Respecto a proponer la utilización de breakoutEDU con varias herramientas pedagógicas tiene una viabilidad moderada, puesto que la integración de diversas herramientas pedagógicas es factible pero se requiere de una cuidadosa planificación para asegurar coherencia y alineación con los objetivos lingüísticos.

La viabilidad de facilitar un aprendizaje significativo puede ser alta, ya que ofrecer desafíos y escenarios de resolución de problemas puede promover un aprendizaje significativo al requerir la aplicación práctica de los conocimientos lingüísticos.

También tenemos una viabilidad alta en fomentar un mayor interés por el aprendizaje de segundas lenguas a partir del uso de breakouts, puesto que estos pueden aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de segundas lenguas, por lo que debemos de tener en cuenta que es importante

diseñar desafíos que sean culturalmente relevantes y que estimulen el interés de los estudiantes en los aspectos específicos del castellano y catalán.

Además, debemos de tener en cuenta que la capacitación adecuada del profesorado es esencial para aprovechar al máximo las ventajas de BreakoutEDU y asegurar una implementación efectiva y también debemos de asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología necesaria y que las actividades sean inclusivas y equitativas.

Por último, debemos de tener en cuenta la evaluación formativa que hacemos, es decir, gracias al desarrollo de estrategias de evaluación formativa podemos medir el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sea necesario.

En resumen, la aplicación didáctica con BreakoutEDU digitales parece ser viable y adecuada para cumplir con los objetivos propuestos, siempre y cuando se realice una planificación cuidadosa, se proporcione la formación necesaria y se preste atención a la accesibilidad y evaluación formativa.

6. CONCLUSIONES

El presente trabajo de fin de máster ha explorado de manera exhaustiva la utilización de breakouts digitales en el aprendizaje de idiomas con el objetivo de motivar al alumnado. A lo largo de la investigación, se ha evidenciado que la implementación de estos recursos digitales no solo contribuye a despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua, sino que también fomenta la participación activa e interacción entre ellos. Este enfoque no solo fortalece la competencia digital, sino que también impacta positivamente en otras competencias clave establecidas por la LOMLOE.

En términos de participación, los breakouts digitales demostraron ser eficaces para fomentar la colaboración entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico. Además, se observó una mejora significativa en la competencia lingüística, ya que los alumnos se vieron motivados a utilizar la lengua objetivo de manera más activa y contextualizada. Este enfoque no solo amplía las habilidades digitales de los estudiantes y la competencia lingüística, sino que también refuerza otras competencias clave, como la personal, social y de aprender a aprender, la emprendedora, la ciudadana y la matemática y ciencia, tecnología e ingeniería.

Como acción futura, se sugiere la implementación continua de breakouts digitales en entornos educativos, con énfasis en la adaptación de los escenarios de

aprendizaje a las necesidades específicas de los estudiantes. Además, se propone llevar a cabo una investigación adicional que explore en profundidad cómo la inclusión de estos recursos impacta en la retención del conocimiento a largo plazo y cómo se pueden adaptar para atender a diversos estilos de aprendizaje.

En consecuencia, en respuesta a nuestra pregunta de investigación, se concluye que la enseñanza de segundas lenguas a través de metodologías innovadoras y activas, como los breakoutEDU digitales, es efectiva. Esta afirmación se sustenta en la presencia y confirmación de diversos elementos, previamente anticipados, que incluyen la evaluación del rendimiento lingüístico, la participación y motivación de los estudiantes, la colaboración y habilidades de trabajo en equipo, las percepciones y actitudes tanto de los estudiantes como del cuerpo docente y la evaluación del impacto a largo plazo. De esta manera, se logran satisfactoriamente los cuatro objetivos predefinidos en el desarrollo de este trabajo.

La aplicación Goosechase, utilizada como herramienta central, ha demostrado ser una adición valiosa al proceso de enseñanza de una segunda lengua. Aunque existe la preocupación de que los estudiantes puedan centrarse más en el aspecto lúdico que en el contenido lingüístico, se observó que, alineando adecuadamente los objetivos del juego con los objetivos de aprendizaje, se logra un equilibrio efectivo. Los resultados finales de las pruebas objetivas respaldan la eficacia de Goosechase en mejorar el rendimiento lingüístico del alumnado.

En términos de futuras líneas de investigación, es crucial abordar las limitaciones del estudio actual, explorando en detalle tanto las fortalezas como las debilidades del uso de breakouts digitales en la enseñanza de segundas lenguas. Además, se sugiere investigar la aplicabilidad de este enfoque en contextos educativos diversos y evaluar su impacto en el desarrollo de habilidades lingüísticas a largo plazo. Asimismo, se debe considerar la adaptabilidad de la metodología a diferentes niveles educativos y la viabilidad de su implementación a gran escala. Estas investigaciones proporcionarán una comprensión más completa de la efectividad y el potencial de los breakouts digitales en el contexto educativo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar Perera, Victoria., Rodríguez Pulido, J., & Almeida Aguiar, A. S. (2014). *La educación del siglo XXI*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Servicio de Publicaciones y Difusión Científica.
- Álvarez Herrero, J. F. (2015). *Geolocalización en el aula*. Extraído de <https://es.slideshare.net/juanfratic/geolocalizacion-en-el-aula>
- Area Moreira, M. (2007). Decálogo de «Buenas Prácticas» con TIC en el Aula. Extraído de <http://huilliche.blogspot.com/2007/08/declogo-debuenas-prcticas-con-tic-en.html>
- Arimon-Nuevo, J., Freixa-Toha, J., & Sabido-Codina, J. (2022). ¿El BREAKOUT o escape room un recurso viable para la educación infantil? *Didácticas específicas*, 27, 97-111. <https://doi.org/10.15366/didacticas2022.27.005>
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age*. Bcampus. Extraído de <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- Berrido, O. (2017). Complejidad en la educación del siglo XXI. *Revista Aula*, 61 (1), 73-82.
- Bombini, G., & Martínez, N. (2018). Lectura, escritura i "noves" technologies. Un desafiament a la imaginació didàctica. *Revista Articles. Didàctica de la Llengua i de la Literatura*, 77, 7-13.
- Brookhart, S (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. ASCD.
- Brophy, J. (2000). La enseñanza. Academia Internacional de Educación. Oficina Internacional de Educación. (UNESCO) *Cuadernos Biblioteca para la Actualización del Maestro*, 1-17.
- Buzón García, O., & Romero García, C. (2021). *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. Madrid: Dykinson.
- Cabrera, A. F. (2017). Tratamiento de errores y feedback correctivo escrito en Español como Lengua Extranjera. *E-Aesla*, (3), 30-38.
- Carnevale, A. P., Smith N., & Melton M. (2011). STEM: Science Technology Engineering Mathematics. *ERIC Institute of Education Sciences*. Extraído de <https://eric.ed.gov/?id=ED525297>
- Carrillo, N. (2013). *Cap a la ludificació: viure jugant*. DIARI ARA. Extraído de https://www.ara.cat/premium/Cap-ludificacio-viurejugant_0_1040296049.html
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational*

- Research*, 86(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Córdova, C. (2002). *Consideraciones sobre Metodología de la Investigación*. Cuba: Universidad de Holguín «Óscar Lucero Moya» Centro de estudio sobre Cultura e identidad.
- Cruz, S., Fuentes, H. C., & Matos, E. C. (2004). *La diversidad en el proceso de investigación científica. Reto actual en la formación de investigadores*. Santiago de Cuba: CEES “Manuel F. Gran”. Universidad de Oriente.
- Damevska, L. (2023). *Gamificación. Enseñanza de idiomas en línea*. Extraído de https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID_00279983/
- Egger F., Benzing V., Conzelmann A. & Schmidt M. (2019) Boost your brain, while having a break! The effects of long-term cognitively engaging physical activity breaks on children’s executive functions and academic achievement. *PLOS ONE*, 14(3). 2. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212482>
- Ellis, R. (2015). *Understanding second language acquisition*. Oxford University Press.
- Fuentes, E. M. (2019). El “Breakout EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *EduTec*, 67, 66-79. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1247>
- Gaitán, V. (s.f.). Gamificación: el aprendizaje divertido. *EDUCATIVA*. Extraído de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-elaprendizaje-divertido>
- Gee, J. Paul. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Goerner, P. (2016). SLJ Reviews Breakout EDU. *School Library Journal*, 62(10), 10.
- Guerrero Velástegui, C., Infante Paredes, R., Gómez Espín, D. & Tituaña Pujos, A. S. (2023). Gamification and Digital Innovation focused on Higher Education. *Medwave*, 23(1). doi: 10.5867/medwave.2023.S1.UTA281
- Ferro, C., Martínez, A., & Otero, M. C. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EduTec-e Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 29, 119.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3 y 4), 85-118.
- Kukulka-Hulme A. & Shield L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289. doi: 10.1017/S0958344008000335

- Lara, T., Zayas, F., Arrukero, N. A., & Larequi, E. (2009). *La competencia digital en el área de Lengua*. Barcelona: Octaedro.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Manresa, M., Durán, C., & Ramada, L. (2012). Les TIC en les seqüències didàctique de llengua i literatura. *Articles de Didàctica de la Llengua i la Literatura*, 57, 36-48.
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Urano.
- Martí Climent, A. (2012). La competència TIC dels futurs mestres. *Quaderns Digitals.net*, 73.
- Matute, Esmeralda., & Romo Beltrán, R. M. (2015). *Los retos en la educación del siglo XXI*. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Miller, S. A., Leko, M. M., & Prater, M. A. (2019). Using escape rooms for course review: Two breakoutEDU experiences. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 24, 100-202.
- Nikolov, M. (2017). Factors in the motivation for learning English as a foreign language: A survey of tenth-grade students in Bulgaria. *European Journal of Psychology of Education*, 32(2), 239-252.
- Ntelioglou, B. Y., Czerniawski, G., Timmons, V., & Albosaily, M. (2017). Can puzzle-based learning improve student learning outcomes? A case study from a core undergraduate mechanical engineering course. *European Journal of Engineering Education*, 42(1), 55-67.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação e Pesquisa*, 45, 1-17.
- Pérez López, I. J., Navarro-Mateos, C., & Mora-González, J. (2023). El impacto de un doble breakout digital en un proyecto de gamificación (Impact of a double digital breakout in the context of a gamification project). *Retos (Madrid)*, 50, 761–768. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99960>
- Pimienta Prieto, J. H. (2007). *Metodología constructivista: Guía para la planeación docente*. Instituto Superior Pedagógico de la Habana: Cuba, Universidad Anáhuac: México i Universidad Complutense de Madrid: España.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- Posada Prieto, F. (2013). *Gamificación educativa*. Extraído de <http://canaltic.com/blog/?p=1733>
- Ramos Navas-Parejo, M., Arias Romero, S. M., & López Núñez, J. A. (2022). *Análisis Sobre Metodologías Activas y Tic para la Enseñanza y el Aprendizaje*. Madrid: Dykinson.
- Recio Cruz, A. (2019). *BreakoutEdu: el juego serio como estrategia para mejorar las habilidades de la competencia básica "aprender a aprender". Su incidencia en la motivación intrínseca, la autorregulación, la metacognición y el trabajo cooperativo del alumnado de Educación primaria de la Escola Lumen de Terrassa*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- Ricketts, J. (s.f.) *Fundamentos de la adquisición de segundas lenguas mediante la tecnología*. Extraído de https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID_00275696/
- Rigo Lemini, M. A. (2008). Constructivismo educativo, actividad y evaluación del docente: relato de algunas posibles incongruencias. *Reencuentro*, 53, 125-134.
- Rosales López, C. (2012). Contextos de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 22, 9-21.
- Stewart-Motyka, C. A. (2019). Leveraging escape rooms to enhance student engagement and learning in the mathematics classroom. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(2), 94-105.
- Tenorio, Á. F., Segovia González, M. M., Paralera, C., & Martín Caraballo, A. M. (2018). Evaluación y Breakout. *Anales de ASEPUMA*, 26.
- Universidad del Pacífico (s.f.). *Genially – Edutic*. Extraído de <https://edutic.up.edu.pe/catalogo-software/genially/>
- Vega-Gea, E., Calmaestra, J., & Ortega-Ruiz, R. (2021). Percepción docente del uso de las TIC en la Educación Inclusiva. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 62(62), 235–268. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.90323>
- Vidal Abarca, E., García Ros, R., & Pérez González, F. (2010). *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2007). The paradoxical future of digital learning. *Learning Inquiry*, 1(1), 41-49.
- Wiggins, G. P. (1993). *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*. Jossey-Bass.

Zapata Cárdena, M. I. (2023). Del tablero al móvil: la triada de las TIC (Educación + comunicación + Desarrollo Social). *Comunicación*, (48), 107–114. <https://doi.org/10.18566/comunica.n48.a06>

Zhang, S., Song, W., Li, S., & Xi, N. (2021). The effect of the English escape room game on students' vocabulary learning. *English Language Teaching*, 14(2), 122-133.

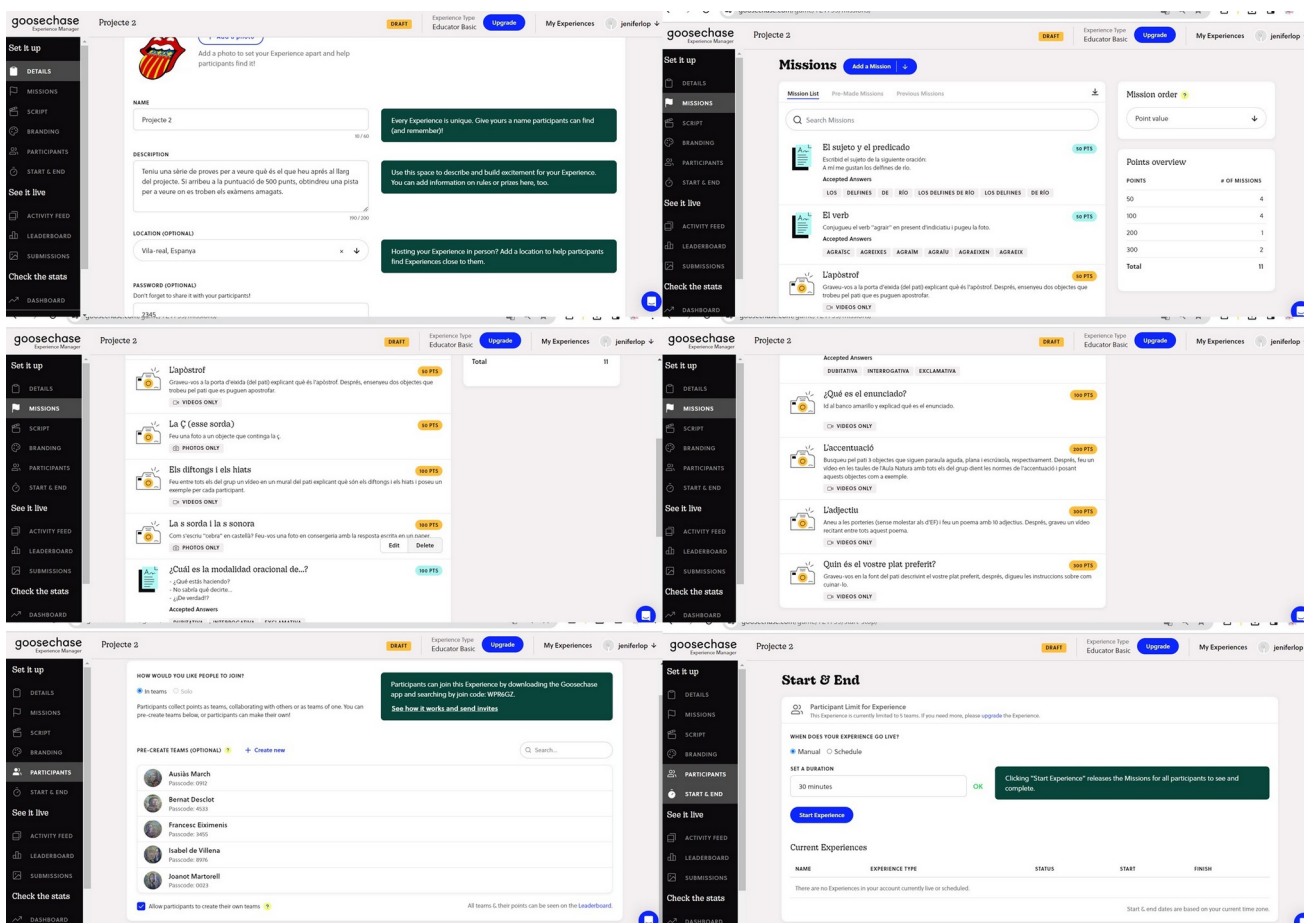
8. ANEXOS

- **Anexo 1:** breakoutEDU en Genially (de creación propia a partir de una plantilla creada) para descifrar quién ha sido el ladrón de los exámenes.

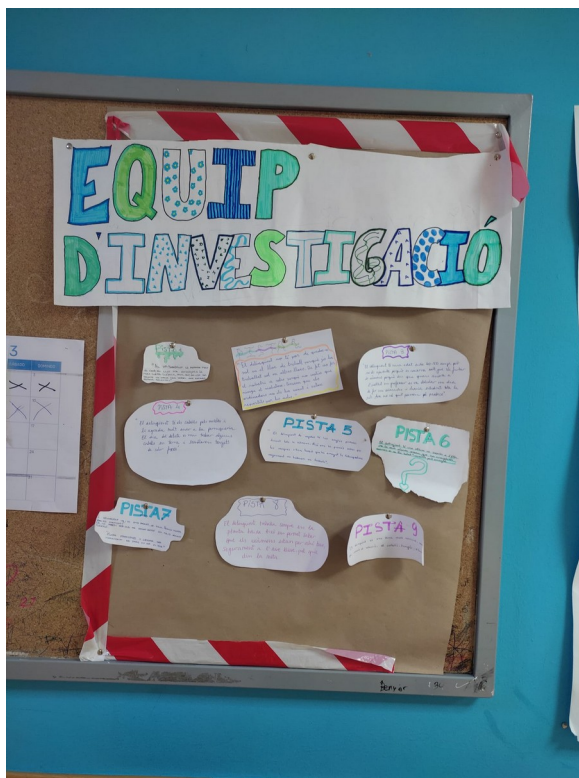
<https://view.genial.ly/656631f29c6f2300144001fc/interactive-content-qui-es-el-lladre-la-descripcio>

- **Anexo 2:** breakoutEDU en Goosechase (de creación propia) para repasar los contenidos lingüísticos del proyecto y poder obtener la pista para saber donde se encuentran los exámenes robados.

<https://gsch.se/game/af6ff593289f4157ab78dccd1946d418/co-manage/>



- **Anexo 3:** tablón policial con las pistas que hemos ido viendo relacionadas con el ladrón de exámenes.



- **Anexo 4:** ejemplo de una ficha policial de una alumna a partir de la plantilla de <https://www.pinterest.es/pin/179369997643178019/>

Club de Detectius
 FITXA D'INVESTIGACIÓ
 INVESTIGACIÓ núm.: 44 Data: 15/11/23

DADES DE L'INVESTIGADOR
 NOM I COGNOMS: _____
 CURS: 1er ESO D ASSIGNATURA: Àmbit lingüístic

DADES SOBRE LA INVESTIGACIÓ
 TEMA QUE INVESTIGAREM: El robatori dels exàmens
 TEMA NÚM.: 2 TÍTOL DEL TEMA: Equip d'investigació

ESCRIBIU LES PISTES QUE HEM DONAT EN CLASSE

1. Al delinqüent li agrada molt el cafè amb llet per esmorzar i és molt llefollista que en el lloc del delictiu hi havia una tassa que encara estava calenta. 2. El delinqüent no té por de quedar-se sol en un lloc de treball per que ja ha treballat sol/a en altre lloc de feina i el robot li s'afilia per que no hi ha ningú més que li molestaria. També hi agafat els ordinadors pensant que els estudiants no els ha venut i estan repartits per les aules. El delinqüent és una noia entre 50-60 anys però no els apareixen perquè es camufla molt bé. El delinqüent de vegades se li veu un petit tatuatge a l'esquena però no ho veiem perquè ha manegat el seu treball que ha amagat la fotopantalla i simplement la tancava en treballar. El delinqüent és una noia no superior a 160 m. Per la seva alçada sabem que ha agafat els exàmens en un lloc baixet i accessible que s'agafa.

EL MEU DESCOBRIMENT, EL DELINQUENT ÉS: Noelia

DESCRIBIU EL DELINQUENT A PARTIR DE LES PISTES.

RETRAT ROBOT

CONCLUSIONS
 ¿HAS ENDEVINAT QUI ÉS? SI NO Escriu com has arribat a la conclusió de qui és:
 Per les pistes i cada vegada que la veia pensava en les pistes.

DISSIMULELS OBJECTES

- **Anexo 5:** cajas de los diferentes grupos de clase, donde guardan todo el material referente al proyecto.



- **Anexo 6:** diferentes Kahoot (ya creados) para trabajar diferentes contenidos del proyecto, como los textos expositivo y descriptivo, el adjetivo y la “ese” sorda y sonora.

<https://create.kahoot.it/share/u1-valencia-el-text-expositiu/5dce3cf8-20db-4c30-9013-aefb13f49774>

<https://create.kahoot.it/share/text-descriptiu/c008657f-55c6-41db-91a5-1bbf2d635639>

<https://create.kahoot.it/share/el-adjetivo/6cc13aa1-6534-4c55-9be0-396361e28210>

<https://create.kahoot.it/share/essa-sorda-i-essa-sonora-s-ss-c-c-z/c6e955b5-1a3c-4a6d-bd4d-a033ade33ac7>

- **Anexo 7:** Blooket para trabajar la oración y Blooket para trabajar la acentuación.

<https://dashboard.blooket.com/set/63474eb3055ce8fc5acb6756>

<https://dashboard.blooket.com/set/619389296af449277578f7e6>

- **Anexo 8:** Quizziz (ya creado) para trabajar el verbo.

https://quizziz.com/admin/quiz/5c6ffe150cc06300205020ea?source=quiz_share

- **Anexo 9:** varias canciones de YouTube para trabajar el apóstrofe.

https://www.youtube.com/watch?v=YY_jbC6-OiQ&ab_channel=LaF%C3%BAmiga

https://www.youtube.com/watch?v=VSRELuyszTk&ab_channel=LaF%C3%BAmiga

https://www.youtube.com/watch?v=Kx73OzRj7qE&ab_channel=TheTyets

- **Anexo 10:** imagen para memorizar, enlace a Mentimeter para la actividad sobre la ese sorda y sonora e imagen de la actividad.



<https://www.menti.com/alf9anzmomvj>

Join at menti.com | use code 4820 7091

Mentimeter

Insereix les paraules dels dibuixos que memoritzes. Compte amb les grafies!
28 responses



- **Anexo 11:** jamboard de la classe.

<https://jamboard.google.com/d/1n0SraSOxSC0fh1EFAMAp06npN5PTdjQjogA1uTTY83l/edit?usp=sharing>

- **Anexo 12:** webs para encontrar información sobre la sílaba.

- Catalán:

https://salt.gva.es/auto/ajuda-salt/puntuacio/la_sllaba.html

<https://www.auladecatala.com/sil-laba-i-diftong/>

<https://www.encyclopedia.cat/gran-enciclopedia-catalana/sillaba>

https://aplicacions.llengua.gencat.cat/itineraris-aprenentatge/suficiencia/scl/scl5/scl52/scl52_03.htm

- Castellano:

<https://edu.gcfglobal.org/es/ortografia-del-espanol/que-son-las-silabas/1/>

https://www.clarin.com/cultura/hiato-y-diptongo-que-son-y-cuales-son-sus-diferencias-_0_OTDmf0Npu.html

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/fichas-de-letras/hiatos-y-diptongos.html>

- **Anexo 13:** rúbrica holística de evaluación del breakout de Goosechase.

ITEM	5 (Excelente)	4 (Bueno)	3 (Satisfactorio)	2 (Básico)	1 (Insuficiente)
Participación en la búsqueda del presunto ladrón de los exámenes y obtención del código para realizar la gincana.	Participación destacada y obtención rápida y eficaz del código	Participación activa y obtención autónoma del código.	Participación regular con apoyo ocasional para obtener el código.	Participación limitada y dependencia en la obtención del código.	Ausencia de participación o falta de obtención del código necesario.
Participación en las actividades de la gincana y colaboración con el equipo, respetando a todos los compañeros.	Participación sobresaliente, colaboración excepcional y demostración ejemplar de respeto.	Participación constante, contribución activa al trabajo en equipo y respeto hacia los compañeros.	Participación regular y colaboración en la mayoría de las actividades, con respeto general.	Participación limitada y colaboración ocasional, con falta de respeto en ciertos momentos.	Falta de participación o colaboración mínima, sin respeto hacia los compañeros.
Finalización de la gincana a tiempo realizando todas las actividades.	Finalizó todas las actividades a tiempo, demostrando eficiencia en la gestión del tiempo.	Concluyó todas las actividades a tiempo.	Completó todas las actividades, aunque algunas pudieron finalizarse después del plazo.	Completó la mayoría de las actividades, pero no dentro del tiempo establecido	No completó la gincana o dejó varias actividades sin realizar.
Calidad de las actividades de la gincana al utilizar el material creado en el aula (material de la caja y cuaderno del alumno).	Utilización excepcional del material, elevando la calidad y originalidad de todas las actividades.	Uso efectivo del material, contribuyendo a la calidad y creatividad de las actividades.	Uso adecuado del material, mejorando la calidad de las actividades.	Uso limitado del material, con algunas actividades de calidad inferior.	No utilizó el material proporcionado, resultando en actividades de baja calidad.
Correcto uso de herramientas digitales para llevar a cabo la gincana.	Utilización excepcional de las herramientas digitales, optimizando la experiencia de la gincana	Uso efectivo de las herramientas digitales, demostrando competencia y eficiencia.	Uso adecuado de las herramientas digitales, aunque con algunas dificultades menores.	Uso limitado de las herramientas digitales, con evidentes dificultades.	No utilizó las herramientas digitales de manera efectiva o no las empleó.
Comprensión y aplicación de los contenidos lingüísticos en clase y en la gincana.	Mostró un dominio excepcional de los contenidos lingüísticos y los aplicó de manera creativa e innovadora en la gincana.	Mostró un dominio sólido de los contenidos lingüísticos y los aplicó de manera efectiva en la gincana.	Mostró comprensión adecuada y aplicó los contenidos lingüísticos de manera competente en la gincana.	Mostró comprensión limitada y aplicaciones básicas de los contenidos lingüísticos en la gincana.	No demostró comprensión ni aplicación de los contenidos lingüísticos en la gincana.
Participación en la búsqueda del presunto ladrón de los exámenes y obtención del código para realizar la gincana.	Participación sobresaliente y obtención del código de manera rápida y efectiva.	Participación activa y obtención del código de manera autónoma.	Participación regular y obtención del código con ayuda ocasional.	Participación limitada y no obtuvo el código de manera independiente.	No participó o no obtuvo el código necesario.

[https://drive.google.com/file/d/1Auecm7LA0CPPYgDIpGzPB9Vj8Fko_Tn6/view?](https://drive.google.com/file/d/1Auecm7LA0CPPYgDIpGzPB9Vj8Fko_Tn6/view?usp=drive_link)

[usp=drive_link](https://drive.google.com/file/d/1Auecm7LA0CPPYgDIpGzPB9Vj8Fko_Tn6/view?usp=drive_link)

- **Anexo 14:** formulario de autoevaluación y coevaluación respecto al breakout de Goosechase en GoogleForms.

[https://docs.google.com/forms/d/e/](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[%C3%AD&entry.1677756240=S](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)

[*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeT2RtCg1GLGhad5kDQRjP0dc65pgK0EYJCJTCFJkjiP8vNK-A/viewform?usp=pp_url&entry.1522875944=S%C3%AD&entry.1457943089=S%C3%AD&entry.1504303211=S%C3%AD&entry.1774942034=S%C3%AD&entry.261472922=S%C3%AD&entry.1677756240=S%C3%AD&entry.111502536=*&entry.1204106610=*&entry.162760975=S%C3%AD&entry.969913997=5&entry.620339056=*&entry.833113163=*&entry.1957699804=*&entry.179840938=S%C3%AD&entry.462627877)