

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

Gamificación y motivación en la enseñanza  
de idiomas: propuesta interactiva de un  
*breakout* educativo con Genially

Belén Victoria Campayo

bvictoria@uoc.edu

11/06/2024

Tutor/a: Dra. Lucía Sánchez Bejerano

**Trabajo final de máster**

---

**Curso 2023/2024, semestre 2**



## Índice

<b>Resumen</b> .....	5
<b>Abstract</b> .....	5
<b>1. Introducción</b> .....	7
<b>2. Marco teórico</b> .....	9
2.1 El juego y el aprendizaje .....	9
2.2 Gamificación .....	10
2.3.1 Gamificación en la educación .....	11
2.3.2 Elementos de la gamificación .....	11
2.4 Motivación .....	12
2.4.1 Motivación en la gamificación .....	13
2.5 <i>Escape room</i> o <i>breakout</i> .....	14
2.5.1 Teoría del flujo .....	14
2.5.2 Organización del <i>breakout</i> .....	15
2.5.3 Recursos para crear <i>breakouts</i> .....	16
<b>3. Objetivos y preguntas de investigación</b> .....	16
3.1 Objetivos .....	16
3.2 Preguntas de investigación .....	17
<b>4. Metodología</b> .....	18
4.1 Contexto y perfil del alumnado .....	18
4.2 Análisis de necesidades .....	19
4.3 Diseño de la intervención didáctica .....	19
<b>5. Intervención didáctica</b> .....	20
5.1 Justificación del uso de la herramienta .....	20
<b>6. Propuesta de implementación</b> .....	21
6.1 Planificación .....	21
6.1.1 Sesión 0. Objetivos y contenidos .....	21
6.1.2 Sesión 1 y 2. Objetivos y contenidos .....	22
6.1.3 Sesión 3. Objetivos y contenidos .....	22
6.1.4 Sesión 4. Objetivos y contenidos .....	22
6.1.5 Sesión 5. Objetivos y contenidos .....	23
6.1.6 Tabla de clasificación .....	23

6.2 Propuesta gamificada: <i>breakout</i> educativo .....	23
6.3 Elementos de la gamificación .....	24
6.4 Tipología de las pruebas .....	25
7. <b>Evaluación</b> .....	26
8. <b>Limitaciones</b> .....	27
9. <b>Conclusión</b> .....	28
9.1 Futuras Líneas de Investigación.....	29
10. <b>Referencias bibliográficas</b> .....	30
<b>Anexos</b> .....	34
Anexo 1: Marco teórico .....	34
Anexo 2: Diseño de la intervención didáctica .....	35
Anexo 3: Planificación de las sesiones .....	36
Anexo 4: Competencias y criterios de calificación.....	39
Anexo 5: Materiales sesiones.....	41
Anexo 6: Propuesta gamificada .....	45
Anexo 7: Evaluación.....	52

## Resumen

El aprendizaje de idiomas ha progresado, orientando a los docentes hacia métodos y enfoques que faciliten la creación de experiencias significativas centradas en las necesidades de los estudiantes. En este contexto, la tecnología se ha convertido en un elemento indispensable, permitiendo la integración de una amplia variedad de materiales educativos accesibles a través de dispositivos electrónicos. Esta sinergia entre pedagogía y tecnología ha transformado la enseñanza de idiomas, facilitando un acceso más flexible y personalizado a los recursos educativos. La gamificación es un ejemplo de estas innovaciones, que posibilita el diseño de actividades interactivas que impulsan y refuerzan el aprendizaje de idiomas. Es por ello por lo que este Trabajo de Fin de Máster (TFM) se centra en la creación una propuesta de implementación de un *breakout* interactivo gamificado para la enseñanza de inglés a través del uso de la plataforma Genially. La gamificación, que incorpora elementos de juego en el aprendizaje, se presenta como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este contexto, el proyecto gamificado se basa en la película británica *Nanny McPhee*. Para su desarrollo, se ha elegido especialmente la herramienta Genially debido a su capacidad para crear experiencias educativas interactivas y atractivas. Además, la evaluación del *breakout* se fundamenta en competencias, lo que proporciona una visión integral del progreso de los estudiantes. A través de la literatura estudiada y el desarrollo de este TFM, es posible concluir que es viable realizar el diseño de una sesión gamificada utilizando Genially, integrando elementos multimedia y ejercicios interactivos. Esto contribuye principalmente al aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejora sus habilidades lingüísticas y proporciona una mayor comprensión de la cultura británica.

**Palabras clave:** Gamificación, Genially, Enseñanza de idiomas, Motivación, *Breakout*

## Abstract

Language learning has advanced, guiding educators towards methods and approaches that facilitate the creation of meaningful experiences centered on the needs of students. In this context, technology has become an indispensable element, allowing the integration of a wide variety of educational materials accessible through electronic devices. This synergy between pedagogy and technology has transformed language teaching, enabling more flexible and personalized access to educational resources. Gamification is an example of these innovations, making it possible to design interactive activities that drive and reinforce language learning. Therefore, this Master's Dissertation focuses on creating a proposal for the implementation of a gamified interactive breakout for English teaching through the use of the Genially platform. Gamification, which incorporates game elements into learning, presents itself as an effective strategy to

increase student motivation and engagement. In this context, the gamified project is based on the British film *Nanny McPhee*. Genially was specifically chosen for its ability to create interactive and engaging educational experiences. Additionally, the evaluation of the breakout is competency-based, providing a comprehensive view of student progress. Through the literature reviewed and the development of this Dissertation, it is possible to conclude that it is feasible to design a gamified session using Genially, integrating multimedia elements and interactive exercises. This primarily contributes to increasing student motivation and engagement, improving their language skills, and providing a deeper understanding of British culture.

**Key words:** Gamification, Genially, Language Teaching, Motivation, Breakout

## 1. Introducción

El siglo XXI se caracteriza por la irrupción de las tecnologías en todos los ámbitos de la sociedad, con un protagonismo tan disruptivo como integrador, (Juan-Lázaro y Alejaldre Biel, 2020). Esta influencia es tan significativa que resulta difícil escapar de ella, ya que nuestro entorno cotidiano está profundamente entrelazado con las redes tecnológicas, tanto en sentido literal como figurado. Este cambio de perspectiva hacia una sociedad más tecnológica fue definido por el filósofo Bauman (2003) como “sociedad líquida” en contraste con la “sociedad sólida” de la era industrial, donde la velocidad de los cambios exige una nueva perspectiva que va más allá de simplemente adaptarse al cambio.

Desde que Bauman acuñó este término en 2003, hemos sido testigos de una evolución hacia una sociedad donde la inmediatez es un elemento clave. A medida que han transcurrido los años, esta tendencia se ha intensificado aún más, con la tecnología desempeñando un papel central en este proceso. Las redes sociales, los dispositivos móviles y la conectividad permanente han transformado la forma en que nos relacionamos y consumimos información. Esta aceleración del ritmo de vida ha llevado a una sociedad donde la adaptación rápida y la capacidad de respuesta ágil son esenciales para sobrevivir y prosperar.

En este contexto, podemos deducir que una habilidad fundamental para el desarrollo personal en la sociedad actual es la “competencia digital”. Teniendo esto en cuenta, se puede reflexionar que esta presencia tecnológica también repercute inevitablemente en el ámbito de la educación, afectando así a muchos de los enfoques y metodologías educativos aplicados hasta el momento.

Por otro lado, cabe señalar la importancia del último cambio de ley educativa en España, la LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación, 2020). Esta ley, que entró en vigor en 2020, ha puesto un énfasis renovado en enfoques educativos que promueven la participación activa de los estudiantes, la adquisición de competencias y habilidades, y la personalización del aprendizaje. La motivación juega un papel fundamental en este sentido, ya que un estudiante motivado tiende a involucrarse más en las actividades educativas y a asumir un papel activo en su propio desarrollo académico (Brophy, 2013). La integración de la tecnología en el aula ofrece oportunidades únicas para promover esta motivación al permitir experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas.

Alguacil Jiménez et al. (2018) relaciona la motivación con una metodología de enseñanza de idiomas, que es lo que nos compete en este trabajo, y esa es la gamificación. Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se genera un entorno estimulante y atractivo que despierta el interés de los estudiantes y los motiva a participar activamente

en las actividades propuestas. En otras palabras, podríamos afirmar que la gamificación sirve como un poderoso catalizador para mejorar la motivación y la concentración del alumnado (Jiménez et al., 2018).

A pesar de que el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo es bastante común en la actualidad, aún hay cierto desconocimiento y, en ocasiones, resistencia o falta de aceptación hacia nuevas estrategias innovadoras en educación. Aunque la gamificación no requiere necesariamente el uso de nuevas tecnologías, es innegable el impacto que estas tienen en la sociedad, transformando hábitos, formas de relacionarse y de aprender. Por lo tanto, es crucial que los docentes nos adaptemos a esta nueva realidad, integrando las TIC de manera cada vez más efectiva en su práctica docente y explorando nuevas estrategias metodológicas, como se propone en este trabajo.

La gamificación, al integrar elementos propios de los juegos en el contexto educativo, ofrece una poderosa herramienta para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. Los juegos tienen la capacidad innata de captar la atención, generar interés y proporcionar una sensación de logro y satisfacción a medida que se superan desafíos y se alcanzan objetivos. Al aplicar principios de gamificación en el aula de idiomas, se crea un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y participativo, donde los estudiantes se involucran activamente en actividades lingüísticas y culturales mientras disfrutan de la experiencia lúdica. La gamificación también promueve la autonomía y la autoeficacia del estudiante, al permitirle tomar decisiones, asumir roles y enfrentarse a desafíos de acuerdo con sus propias habilidades y preferencias. Además, al ofrecer retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas, los juegos refuerzan el sentido de progreso y logro del estudiante, lo que contribuye a mantener alta su motivación y compromiso a lo largo del tiempo.

Es por ello por lo que el propósito de este Trabajo Fin de Máster (TFM) es presentar una propuesta de implementación que incluye una sesión gamificada mediante un *breakout* interactivo. Este proyecto está diseñado para un grupo de alumnos del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria en España de nivel A2 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (en adelante MCER). El *breakout* educativo está inspirado en la película británica *Nanny McPhee*. Esta elección se fundamenta en varios aspectos que hacen que la película sea especialmente adecuada para este propósito. En primer lugar, el contenido de la película aborda temas relevantes para el desarrollo de los estudiantes, tales como la responsabilidad, el trabajo en equipo, la amistad y el respeto. Estos temas son fundamentales para su crecimiento personal y su adaptación al entorno escolar y social. Además, el nivel de idioma utilizado en la película es accesible para estudiantes principiantes e intermedios, lo que facilita su comprensión y participación en las actividades relacionadas. Esto asegura que los estudiantes puedan

involucrarse de manera efectiva en el *breakout* y aprovechar al máximo la experiencia de aprendizaje.

La herramienta que se ha seleccionado para la realización de esta propuesta de implementación es Genially. Genially permite crear experiencias educativas interactivas y visualmente atractivas que son esenciales para captar la atención y el interés de los estudiantes. La plataforma facilita la integración de diversos elementos multimedia, como videos, imágenes, textos interactivos y actividades de arrastrar y soltar, lo que enriquece la narrativa y hace que el aprendizaje sea más dinámico y envolvente. Además, Genially ofrece una interfaz intuitiva y accesible, tanto para docentes como para estudiantes, lo que asegura una implementación fluida y efectiva del *breakout* en el aula.

La evaluación del *breakout* se realizará mediante un enfoque basado en las competencias específicas de la asignatura Lengua Extranjera I (inglés) desarrolladas en el Decreto 107/2022 por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Valenciana que permitirá valorar el desempeño de los estudiantes en diversas áreas clave relacionadas con el aprendizaje del idioma. Esta evaluación integral proporcionará una visión más completa del progreso de los estudiantes y de su capacidad para utilizar el idioma de manera efectiva, lo que contribuirá a una retroalimentación más precisa y significativo sobre su aprendizaje.

Considerando estas premisas, este trabajo tiene como objetivo proporcionar ideas para introducir la gamificación en las aulas, ofreciendo un punto de partida, así como materiales, recursos y herramientas para desarrollar proyectos. En primer lugar, se presenta un marco teórico donde se exponen los fundamentos teóricos sobre la gamificación, la motivación y la integración de *escape rooms* o *breakouts* en el ámbito educativo. Tras ello, se detallan los objetivos de la propuesta. Posteriormente, se describe la metodología del estudio, incluyendo las características del grupo objetivo, la propuesta de implementación, el proceso de elaboración del *breakout* propuesto y las conclusiones del trabajo. Finalmente, se incluye una bibliografía que recopila las referencias de los conceptos citados a lo largo del TFM. Asimismo, se añaden anexos al final del trabajo, que contienen material adicional relevante.

## 2. Marco teórico

### 2.1 El juego y el aprendizaje

El concepto de juego ha sido objeto de estudio desde tiempos inmemoriales. Aunque comúnmente asociado a actividades recreativas, la verdadera naturaleza del juego abarca una diversidad de matices que reflejan su capacidad para trascender fronteras culturales, sociales y cognitivas. Por ello, es fundamental comprender las

diferentes interpretaciones de este fenómeno para enmarcarlo adecuadamente en este trabajo.

Salazar y Flórez (2019) resaltan los beneficios del juego, destacando su capacidad para fomentar el desarrollo de una amplia gama de habilidades y su función como impulsor en aspectos cognitivos, sociales, psicomotores, emocionales, comunicativos, espirituales y estéticos. Si nos basamos en esta definición, podemos definir el juego como un fenómeno multifacético que desempeña un papel crucial en el desarrollo humano y la dinámica social. No es solo una actividad recreativa, sino también una herramienta vital para el desarrollo integral, la comunicación y la cultura.

En el contexto de enseñanza-aprendizaje, los juegos tienen la capacidad de motivar, involucrar y progresar consiguiendo el interés del alumnado sin ofrecer ninguna recompensa tangible, sino simplemente por el disfrute y la oportunidad de alcanzar la victoria. Estos mecanismos no solo fortalecen el conocimiento, sino también habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración (Dicheva et al., 2015).

Por consiguiente, es importante comprender el potencial del juego como herramienta pedagógica en el contexto educativo. Para ello, es necesario explorar estas diversas perspectivas y examinar cómo se entrelazan con otros conceptos y prácticas.

## **2.2 Gamificación**

Cuando pensamos en el juego y el aprendizaje, es común pensar en la gamificación como un enfoque relevante. Gamificación se refiere a un conjunto de actividades y procesos para resolver problemas usando y aplicando las características de los elementos del juego (Hu, J., 2020). Esta técnica adopta mecánicas de juegos, como puntos, niveles, insignias o tablas de clasificación, y las incorpora al proceso de enseñanza.

Esta definición resulta fundamental para comprender el alcance de la gamificación, ya que implica que no se trata de una actividad aislada, sino de un conjunto de actividades relevantes y procesos sistemáticos. Además, su objetivo principal es abordar problemas específicos, basándose en las características de los elementos del juego. Es importante destacar que, aunque a veces se utilizan indistintamente, la gamificación y el aprendizaje basado en el juego son métodos pedagógicos diferentes. El aprendizaje basado en el juego implica que los estudiantes participen directamente en juegos que han sido diseñados para fomentar y mejorar su aprendizaje. Por otro lado, la gamificación consiste en incorporar elementos y principios de diseño de juegos en actividades educativas tradicionales, sin que necesariamente se trate de juegos completos. (Deterding et al., 2011).

### 2.3.1 Gamificación en la educación

Según lo estudiado anteriormente, los juegos y la gamificación pueden ser técnicas motivadoras a la hora de plantearlas en la enseñanza, aunque es necesario remarcar que el objetivo en la enseñanza es conseguir un aprendizaje significativo en los estudiantes. Según Hernández Medina et al. (2022) para que el aprendizaje sea efectivo, es crucial que las clases sean interesantes, motivadoras y activas, incitando a los alumnos a involucrarse en su proceso educativo. Por lo tanto, la técnica de gamificación se aplicaría con la intención de otorgar a los estudiantes un papel diferente dentro del aula.

Según Gallardo (como se citó en Hernández Medina, 2022), estamos en un punto álgido en el uso de nuevas metodologías educativas, incluyendo elementos lúdicos para mejorar la experiencia y aprendizaje de los estudiantes. La gamificación toma elementos del juego, como recompensas y puntos, en un ambiente educativo, permitiendo al profesor y alumnos aprender y divertirse juntos, mejorando el rendimiento académico y desarrollando habilidades digitales, en equipo y sociales.

### 2.3.2 Elementos de la gamificación

Después de haber definido los conceptos de juego y gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se analizarán los elementos que componen la gamificación. El objetivo es que el alumnado experimente motivación e implicación a través del disfrute. Para lograrlo, se comienza por establecer las bases, es decir, los elementos característicos de la gamificación en cualquier contexto que deben ser considerados al aplicarla.

En este trabajo se presentan las bases propuestas por los autores de referencia en este campo, Werbach y Hunter (2012), quienes señalan que un sistema gamificado debe contar con elementos esenciales que pueden adoptar diversas formas y son comunes a todos los juegos. Estos autores identifican: dinámicas, mecánicas y componentes. Estos se organizan en orden descendiente de abstracción. Así, cada mecánica está enlazada con una o más dinámicas del juego, y cada componente está enlazado con uno o más elementos de mayor nivel de abstracción.

#### ***Dinámicas***

Las dinámicas son los elementos del juego con mayor nivel de abstracción, formando la estructura implícita del juego que los jugadores experimentan. Werbach y Hunter (2012).

Entre las dinámicas del juego, destacan: las limitaciones establecidas, las emociones que, según lo indicado por la neurociencia, como señala Mora (como se citó en Dalmases, 2017). La curiosidad despierta emociones, manteniendo la atención e interés, lo que conduce al aprendizaje y la memoria. Además, la gamificación tiene el

potencial de avivar la curiosidad y el deseo de aprender a través de narrativas, toma de decisiones y resolución de problemas. Otra dinámica a tener en cuenta sería la progresión lo que hace que los alumnos sientan que están avanzando lo que a su vez aumenta su motivación y autonomía. Finalmente, las relaciones sociales en el juego, que incluyen interacciones que generan sentimientos de aceptación entre los participantes.

### **Mecánicas**

Las mecánicas, que operan en un nivel de menor abstracción que las dinámicas, son los procesos que impulsan la acción del juego. Estas involucran al jugador a través de desafíos que debe superar, y a cambio recibe recompensas por sus esfuerzos, así como la retroalimentación sobre su progreso y áreas de mejora (Werbach y Hunter, 2012).

En primer lugar, se encuentran los retos o desafíos que aumentan su participación y compromiso, proporcionándoles una sensación de aprendizaje, aunque la diversión no sea el objetivo principal de la gamificación. En segundo lugar, la competición, cuando se maneja adecuadamente en el aula, puede estimular la participación de los estudiantes, independientemente de su nivel de competitividad. Se emplean elementos como puntos, insignias y tablas de clasificación para ello. Por otro lado, el aprendizaje cooperativo, como enfoque educativo, fomenta la colaboración entre los alumnos. Esto genera un sentido de pertenencia y compromiso, aumentando la motivación del alumno (Cassany, 2009). Por último, la retroalimentación, según Werbach y Hunter (2012), es crucial para modificar el comportamiento del jugador y aumentar su motivación y participación.

### **Componentes**

En el nivel más específico del diseño gamificado se encuentran los componentes, que constituyen las implementaciones concretas de las dinámicas y mecánicas del juego, representando los elementos tangibles y visibles del mismo. Entre los componentes que destacan Werbach y Hunter (2012) se encuentran los logros, avatares, insignias, colecciones, desbloqueo de contenidos, niveles, ranking o tabla de clasificación, puntos, misiones, equipos, bienes virtuales y regalos. Cada uno de estos elementos contribuye a la construcción de una experiencia de juego enriquecedora y motivadora para el jugador.

## **2.4 Motivación**

Según Werbach y Hunter (2012), la motivación es lo que impulsa a las personas a llevar a cabo una acción específica en lugar de todas las demás posibles. Diversos autores destacan que la motivación como área de estudio ha jugado un papel crucial en la investigación en psicología y educación (Dörnyei, 2001), y muchos docentes la consideran un componente fundamental del proceso de aprendizaje. Esta variable se sitúa en el ámbito afectivo, ya que está directamente vinculada a los sentimientos y a cómo

estos influyen en el comportamiento del estudiante (Ushioda, 1996). Por lo tanto, tiene una influencia decisiva en el éxito en el aprendizaje de idiomas.

Por su parte, Buckley y Doyle (2014) proporcionan definiciones precisas sobre la división de la motivación en dos tipos, como se citó en Ofosu (2020): intrínseca, que se basa en la naturaleza interna de la utilidad del comportamiento, y extrínseca, que se fundamenta en la naturaleza externa de los estímulos.

La motivación intrínseca se divide en tres categorías según Vallerand et al. (1992). La primera es la motivación intrínseca por conocimiento, que implica el deseo de aprender por el placer que se experimenta durante el aprendizaje. La segunda categoría es la motivación intrínseca por logro, donde el individuo participa en una actividad por la satisfacción de enfrentar un desafío. La tercera es la motivación intrínseca por estimulación, en la que el individuo realiza una actividad esperando obtener bienestar, lo que puede incluir entretenimiento, placer sensorial, placer estético o emociones.

Por otro lado, la motivación extrínseca también se divide en tres categorías según Deci et al., citado en García-Álvarez (2022). Primero, la regulación externa, donde el individuo cambia su comportamiento para responder a demandas externas para obtener beneficios. La segunda categoría es la regulación introyectada, en la que el individuo voluntariamente modifica su comportamiento para manejar situaciones, aunque no se identifique completamente con el comportamiento adoptado. Por último, la regulación por identificación, donde el individuo modifica su comportamiento en respuesta a estímulos externos que considera importantes. (Buckley y Doyle, 2014).

Los sistemas gamificados basados únicamente en la motivación extrínseca pueden tener inconvenientes. Lo ideal en el ámbito educativo es que prevalezca la motivación intrínseca, donde el deseo de aprender provenga del interés en la materia misma. Para implementar un proyecto gamificado en el aula, es crucial crear dinámicas que satisfagan las necesidades de los estudiantes, adaptándolas a sus perfiles, gustos, intereses y motivaciones. Esto implica decidir qué aspectos gamificar y seleccionar el soporte o herramienta adecuada para ello (Negre y Carrión, 2020).

#### **2.4.1 Motivación en la gamificación**

Arnold (2000) plantea la cuestión de si la gamificación puede influir en la motivación de los estudiantes de lenguas extranjeras. Aunque que la educación tradicional ya incluye muchos elementos de juego, como puntos por tareas, los niveles de compromiso de los estudiantes en la educación tradicional no se comparan con los de los participantes en juegos (McGonigal, 2011). Problemas como el aburrimiento, el absentismo y la distracción contribuyen al bajo rendimiento y abandono escolar (Huang y Soman, 2013). Además, varios autores como Moreno y Toledo et al. (como se cita en

Posligua et al., 2020) sostienen que la gamificación, genera un alto nivel de motivación en el aprendizaje y los estudiantes mediante juegos interactivos desarrollan la motivación tanto intrínseca como extrínseca.

Por lo tanto, aunque los elementos tradicionales del curso tienen cierto impacto en la motivación, no logran incentivar a los estudiantes tanto como los elementos de juego integrados en la gamificación. Esta idea sugiere que la gamificación puede ser un recurso efectivo para influir en la motivación de los estudiantes de una lengua extranjera.

## 2.5 *Escape room o breakout*

Como hemos deducido gracias al anterior apartado y en palabras de Castañeda-Vázquez et al., (2019), la gamificación incluye el uso de diversión, competencia, puntos, clasificaciones, progreso, desafíos y recompensas en contextos no lúdicos. En el ámbito educativo, la gamificación es cada vez más común como estrategia pedagógica alternativa al modelo tradicional siendo bien recibida por los estudiantes debido a su alta capacidad motivadora, como se ha desarrollado en el marco teórico del presente trabajo.

Existen diversas formas de implementar la gamificación en la docencia, como a través de *quizzes*, *trivias*, juegos de mesa, *escape rooms* y *breakouts*. Según la investigadora en Formación y Educación del Profesorado Güliz Şahin (2023), los *escape room* educativos digitales son beneficiosos porque no solo contribuyen al progreso cognitivo de los estudiantes, sino que también promueven su desarrollo emocional, habilidades y crecimiento personal. El *breakout*, similar al *escape room*, es un juego en el que los alumnos completan pruebas para obtener un código que les permite acceder a una recompensa. Este tipo de juego se adapta a cualquier contenido curricular, fomenta la colaboración, el pensamiento crítico, las habilidades de resolución de problemas, la competencia verbal y el trabajo en equipo, desarrollando también el pensamiento deductivo. Citando a Jimenez, C. et al. (2020), los *breakout* implican una aventura con el propósito de hallar soluciones resolviendo acertijos y pruebas. Gracias a su dinamismo, estos se adecúan fácilmente al contexto del aprendizaje y al entorno escolar. Según Galanis y Duckworth (2016) los alumnos se convierten en protagonistas del aprendizaje, que se vuelve más divertido y efectivo bajo presión. Además, las autoras mencionadas hacen una distinción de diez motivos por los que es efectivo realizar un *breakout* educativo en el aula. ([Anexo 1. Ilustración 1](#)).

### 2.5.1 Teoría del flujo

Según Werbach y Hunter (2012) uno de los motivos por los que la gamificación es un elemento positivo en el aula es que el individuo se implica en la realización de una determinada actividad (*engagement*), el individuo se esfuerza de manera continua en el tiempo (*experimentation*) y porque se obtienen resultados positivos (*results*).

Teniendo esto en cuenta y en palabras de Barata (2014), la gamificación en la educación logra que los estudiantes se involucren más en las tareas y dediquen más tiempo a ellas, un estado conocido como *flujo*, término definido por Csikszentmihalyi (1992) y citado en Fernández (2015). El flujo describe cuando una persona está tan inmersa en una actividad que pierde la noción del tiempo. Los componentes clave para lograr el flujo según Dalmases (2017) incluyen tener objetivos claros y alcanzables, y mantener un equilibrio entre el nivel de habilidad del alumno y el desafío de la actividad, evitando que sea demasiado fácil o difícil para fomentar el aprendizaje ([Anexo 1. Ilustración 2](#)).

Es relevante tener en cuenta la teoría del flujo en esta propuesta gamificada porque proporciona una base teórica sólida para el uso de la gamificación en el entorno educativo. Al diseñar actividades que puedan inducir el estado de flujo, se maximiza la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede llevar a un aprendizaje más profundo y efectivo. Aplicando estos principios al diseño de un *breakout* educativo, se podrían estructurar los retos de manera que mantengan un equilibrio entre el desafío y las habilidades de los estudiantes. Esta alineación con la teoría del flujo es crucial para elegir un patrón de organización adecuado. A continuación, se explorarán estos modelos organizativos y cómo pueden ser utilizados para crear experiencias de aprendizaje efectivas.

### 2.5.2 Organización del *breakout*

En relación con el patrón de organización, Nicholson (2016, pp. 9-10) sugiere cuatro modelos:

- **Abierto**: todos los retos están disponibles desde el principio y pueden resolverse en cualquier orden, pero todos los acertijos deben ser resueltos antes de llegar al último.
- **Lineal o secuencial**: cada reto se revela solo después de haber resuelto el anterior, siguiendo un orden específico hasta llegar al último. Los enigmas deben resolverse en secuencia.
- **Patrón estructurado o de trayectoria**: Hay varias líneas secuenciales, y la solución final depende de resolver los enigmas de todas estas líneas.
- **Piramidal**: Combina los patrones básicos, ofreciendo una experiencia más estructurada y prolongada. Incluye varias trayectorias, cada una con un objetivo final, un meta-acertijo, que se resuelve con las secuencias de cada trayectoria.

En la siguiente sección, se explorarán los recursos disponibles para crear *breakouts*, detallando las plataformas y herramientas que facilitan el diseño de *escape rooms* virtuales.

### 2.5.3 Recursos para crear *breakouts*

Hoy en día, existen numerosas plataformas y herramientas gratuitas que facilitan la creación de un *breakout* virtual para cualquier persona con acceso a un dispositivo e internet. Entre las opciones disponibles, las herramientas de Google, como formularios y presentaciones, permiten crear escape rooms de manera sencilla y rápida. Otras opciones más sofisticadas incluyen Wix, Genially y Room Escape Maker, que ofrecen más recursos y capacidades para diseñar juegos interactivos.

Google Forms<sup>1</sup> permite crear *breakouts* digitales utilizando la opción de quiz, donde los participantes deben ingresar contraseñas o palabras para avanzar. Google Sites<sup>2</sup> también es útil para crear juegos, especialmente combinando con Google Forms para formularios con múltiples bifurcaciones.

Wix<sup>3</sup> sirve para crear sitios web de *escape room* debido a sus plantillas y capacidad de agregar contenido personalizado. Genially<sup>4</sup> ofrece plantillas interactivas especializadas en *escape rooms* o *breakouts*, con la posibilidad de incluir candados digitales y contenido propio. [Room Escape Maker](#), aunque solo está disponible en inglés, proporciona una amplia variedad de recursos gráficos para crear juegos de escape.

Para enriquecer la experiencia, se pueden añadir efectos sonoros, música, avatares, y temporizadores. Herramientas como [Learning Apps](#), [Wordwall](#), y [EduEscapeRoom](#) ofrecen opciones para crear actividades interactivas y generadores de candados digitales.

Hay numerosos recursos disponibles para crear enigmas, como códigos QR, candados digitales, mensajes ocultos, jeroglíficos, y laberintos. Alternativamente, se pueden usar puzzles virtuales, mensajes con emoticonos, o mapas con símbolos. Bancos de imágenes libres de derechos como [Pixabay](#), [Unsplash](#) y [Freepik](#) también pueden ser útiles para crear estos juegos. Esto facilita enormemente la tarea de los docentes al llevar los *escapes room* o *breakouts* al aula.

## 3. Objetivos y preguntas de investigación

### 3.1 Objetivos

El propósito de este TFM es investigar y desarrollar una propuesta interactiva utilizando la plataforma Genially, con el fin de implementar una actividad gamificada

---

<sup>1</sup> Ejemplo de *escape room* en Google Forms: [enlace](#)

<sup>2</sup> Ejemplo de *escape room* en Google Sites: [enlace](#)

<sup>3</sup> Ejemplo de *escape room* en Wix: [enlace](#)

<sup>4</sup> Plantillas interactivas en Genially: [enlace](#)

motivadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Por ello, a continuación, se explicará el Objetivo General (OG) y los Objetivos Específicos (OE) que se pretenden conseguir:

- **OG:** proporcionar argumentos que demuestren que la aplicación de una estrategia de gamificación, apoyada en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), concretamente en la aplicación Genially, puede generar motivación en los estudiantes de inglés de primer curso de ESO, contribuyendo así a la mejora de su rendimiento y participación en el proceso de aprendizaje.
- **OE1:** analizar la literatura académica y teórica relevante para comprender cómo la gamificación puede influir en la motivación de los estudiantes de inglés en la ESO, destacando los principios psicológicos y pedagógicos subyacentes.
- **OE2:** realizar una revisión de la literatura para analizar la estructura y elementos de los *breakout* educativos.
- **OE3:** analizar las características y funcionalidades de herramientas digitales y argumentar cómo su uso puede contribuir al logro de los objetivos de motivación y aprendizaje en el contexto específico de la enseñanza de inglés en la ESO.
- **OE4:** explorar cómo la gamificación mediada con TIC puede mejorar la capacidad comunicativa del alumnado de Educación Secundaria en lengua inglesa.
- **OE5:** diseñar y desarrollar una actividad interactiva en Genially que promueva el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, incluyendo la comprensión oral y escrita, así como la expresión oral y escrita, mediante actividades lúdicas y participativas.

Estos objetivos se plantean con el fin de contribuir al avance del conocimiento en el campo de la enseñanza de idiomas y proporcionar orientación práctica para docentes y educadores interesados en la integración de metodologías innovadoras y tecnologías digitales en sus prácticas pedagógicas.

### 3.2 Preguntas de investigación

A través de los objetivos planteados en el apartado anterior, este trabajo de investigación se propone abordar las siguientes preguntas:

- ❖ ¿Las actividades propuestas en el diseño de la intervención educativa permiten el desarrollo simultáneo de las destrezas lingüísticas entre los estudiantes de primer curso de ESO?

- ❖ ¿La técnica de gamificación empleada en la intervención educativa, utilizando la plataforma Genially, se presenta como la estrategia más adecuada para mantener la motivación e interés del alumnado de manera sostenida durante todo el curso?
- ❖ ¿Es la herramienta digital seleccionada, Genially, la más eficaz para alcanzar los objetivos propuestos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el contexto específico?
- ❖ ¿Cómo se evaluará la eficacia de la propuesta didáctica y de las herramientas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el primer curso de ESO?

## 4. Metodología

Para poder elaborar una propuesta pedagógica a través de la gamificación e intentar lograr los objetivos establecidos, es necesario tener en cuenta el entorno y las características del alumnado meta. Además, se deben analizar las necesidades de estos.

Para ello se elaborará un análisis de necesidades (AN), que es el proceso de identificar las necesidades de una comunidad de estudiantes que se caracteriza por compartir el mismo objetivo lingüístico u objetivos muy parecidos (McMillan, 2023). Este análisis busca identificar tanto las actividades lingüísticas como tecnológicas, con el fin de evaluar las necesidades del estudiantado en ambos aspectos.

### 4.1 Contexto y perfil del alumnado

Según el Proyecto Educativo de Centro del instituto IES San Vicente, el contexto está ubicado un centro educativo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato ubicado en San Vicente del Raspeig en la provincia de Alicante. Es el centro de Educación Secundaria más antiguo de población con más de 1800 alumnos y más de 170 profesores. El centro promueve activamente el desarrollo de competencias lingüísticas mediante proyectos de intercambio, el programa de Educación Plurilingüe y programas Erasmus+, enriqueciendo así el perfil lingüístico del alumnado. El nivel socioeconómico y cultural de los alumnos es un nivel medio. Además, es necesario significar la diversidad del alumnado, pues proceden de centros con distintos proyectos lingüísticos de centro con porcentajes variables en la aplicación de lenguas vehiculares, diversas metodologías y casuísticas familiares.

El grupo en el que se enfocaría este trabajo está cursando 1º de la ESO formado por 14 alumnos, se trata de un grupo desdoblado. La asignatura en la que se aplicará la propuesta didáctica será Lengua Extranjera I (inglés). Es necesario tener en cuenta que la mayoría del alumnado recibe clases extraescolares de inglés por las tardes, por lo que el nivel de desempeño de inglés del alumnado es de A2. Los recursos tecnológicos y digitales son abundantes, con aulas específicas equipadas con ordenadores a las que se

puede acceder con el alumnado con una reserva previa. Además, todas las aulas cuentan con portátiles y pizarra digital.

## 4.2 Análisis de necesidades

Para la realización del proyecto se sugiere identificar y evaluar las necesidades lingüísticas y tecnológicas de los estudiantes. Se propone realizar un análisis de necesidades que abarque varios aspectos. En primer lugar, se busca evaluar el nivel de competencia lingüística en inglés del alumnado para adaptar la propuesta pedagógica a sus necesidades específicas y promover su progreso en el idioma. Además, se pretende analizar la familiaridad y competencia de los estudiantes con el uso de tecnología digital para garantizar su capacidad de interactuar efectivamente con los recursos digitales y resolver problemas técnicos.

Para ello, se evaluarían las competencias lingüísticas del alumnado a través de revisiones de los registros académicos existentes, incluyendo calificaciones y observaciones de los profesores, para obtener una visión general del nivel de inglés de los estudiantes. Los estudiantes completarán encuestas para autoevaluar sus habilidades en inglés y expresar sus preferencias de aprendizaje. Esta información permitiría adaptar el *breakout* a sus intereses y necesidades, haciendo el proceso de aprendizaje más atractivo. Se evaluaría la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en la escuela y en el hogar, y se analizará la frecuencia con la que los estudiantes usan la tecnología. A través de cuestionarios, los estudiantes autoevaluarán sus habilidades digitales, como la navegación por internet y el uso de aplicaciones educativas. Además, los profesores observarán cómo los estudiantes interactúan con la tecnología durante las clases para identificar posibles necesidades de apoyo adicional.

## 4.3 Diseño de la intervención didáctica

La propuesta del trabajo se basa en una actividad gamificada. En concreto, en un *breakout* educativo inspirado en la película británica *Nanny McPhee* (Jones, 2005). Su contenido podría ser adecuado para estudiantes de esta edad, ya que aborda temas como responsabilidad, trabajo en equipo, amistad y respeto, relevantes para su desarrollo. El nivel de idioma de la película es accesible para estudiantes principiantes a intermedios, lo que facilita su comprensión. Además, la trama y los personajes son atractivos para los estudiantes.

La película *Nanny McPhee* de 2005, dirigida por Kirk Jones y protagonizada por Emma Thompson, quien también escribió el guion, está basada en una serie de libros infantiles de Christianna Brand. La historia se centra en una misteriosa y excéntrica institutriz, Nanny McPhee, contratada por el viudo Sr. Brown (Colin Firth) para cuidar a sus siete traviosos hijos que han ahuyentado a todas las cuidadoras anteriores.

Ambientada en la campiña inglesa durante la época victoriana, Nanny McPhee utiliza métodos poco convencionales y magia para enseñar valiosas lecciones sobre responsabilidad, respeto, trabajo en equipo y amistad. A medida que los niños mejoran su comportamiento, Nanny McPhee revela su verdadera naturaleza bondadosa y amorosa. La película destaca el poder transformador del amor, la disciplina y la aceptación para los niños y su padre, quien también crece personalmente.

La actividad gamificada propuesta está enmarcada dentro de un proyecto con esta temática. El objetivo es utilizar elementos de gamificación y aprendizaje activo para fomentar la participación y el interés de los estudiantes. Los estudiantes ganarían puntos con cada actividad realizada correctamente durante las diferentes sesiones y eso se vería reflejado en la tabla de puntuaciones con los nombres de cada pareja ([Anexo 1. Ilustración 3](#)) que estaría proyectada en la pizarra digital en cada una de las sesiones. Al final del *breakout*, se premiará a los estudiantes o equipos con las mejores puntuaciones con un diploma ([Anexo 1. Ilustración 4](#)) y medio punto extra en el examen trimestral, reforzando la motivación y el compromiso. Además, se intentaría incluir la banda sonora de la película (Doyle, 2005) durante el transcurso de las sesiones para ambientar las actividades y se decoraría la clase con elementos de la película para crear una experiencia inmersiva.

## 5. Intervención didáctica

Dado lo expuesto previamente, a continuación, se planteará el uso de las herramientas tecnológicas que se han utilizado para alcanzar los objetivos planteados en el presente trabajo. Esto se fundamenta en la integración de la tecnología como un recurso para potenciar y fortalecer las habilidades lingüísticas.

### 5.1 Justificación del uso de la herramienta

Como se ha comentado en el apartado anterior, la propuesta de este trabajo se basa en la creación de un *breakout* educativo utilizando la herramienta tecnológica [Genially](#). Se ha seleccionado dicha herramienta en base a la versatilidad de esta y a la larga trayectoria de Genially en la creación de contenido educativo. Tal y como señalan Zambrano y Rodríguez (2022), Genially constituye un recurso educativo versátil que puede ser utilizado tanto individualmente como en equipo, permitiendo la rápida creación de una variedad de contenidos con un enfoque en la visualización y la interacción educativa. Es por ello, que la actividad se realizará principalmente en parejas, para desarrollar además de otras, la competencia personal, social y de aprender a aprender. Además, como indica Hazel (2023), Genially está diseñado para hacer que la creación de contenido sea accesible, placentera y visualmente atractiva, ofreciendo una amplia selección de plantillas personalizables adaptadas a varios temas y estilos de presentación. La herramienta también permite la inclusión de elementos interactivos como botones, ventanas emergentes y videos incrustados, lo que fomenta un contenido atractivo y

dinámico. Lo cual es acertado para la creación de un *breakout* digital en el que deban investigar las diferentes escenas que se les planteen. Además, Genially ofrece características de gamificación que permiten a los usuarios crear juegos educativos y cuestionarios interactivos para aumentar la participación y motivación del estudiante (Hazel, 2023).

Aparte de Genially, en las sesiones desarrolladas se han utilizado diferentes herramientas tecnológicas. Una de las principales herramientas que se ha utilizado para diseñar las tarjetas, los carteles, el diploma, las fichas ha sido [Canva](#). Para la creación de la tabla de puntuación se ha utilizado la herramienta [Classroom Screen](#). Por otro lado, se han empleado fotografías de los siguientes bancos de imágenes: [Unsplash](#), [Pixabay](#) y [Pinterest](#). También se ha utilizado la página web, [Removebg](#) para eliminar el fondo de algunas imágenes. Además, para la creación del *breakout* también se ha utilizado una herramienta de creación de imágenes mediante inteligencia artificial llamada [Dall·e](#) e integrada en Canva. Igualmente, se han extraído imágenes directamente de la película *Nanny McPhee* (2005). Para la reproducción de la banda sonora se utilizaría la plataforma [Spotify](#) y para la proyección de la película se utilizaría la plataforma [Netflix](#). Para la grabación de escenas de la película se utilizaría la herramienta de grabación por defecto de vídeo de los dispositivos que se utilizaran. Los vídeos se subirían a la aplicación [Padlet](#) y finalmente, la retroalimentación la realizarían a través de [Google Forms](#) una vez finalizado el *breakout*.

## 6. Propuesta de implementación

### 6.1 Planificación

A continuación, se presenta la planificación de las diferentes sesiones que componen la experiencia de aprendizaje, la cual consta de seis sesiones de 55 minutos cada una excepto la sesión en la que se desarrolla la propuesta gamificada que son dos sesiones seguidas, es decir, 110 minutos. Se realizarían en la sala de ordenadores del centro, el patio y en la clase de referencia del grupo según la sesión. En ellas se trabajarían las competencias clave y específicas de la asignatura establecidas en el Decreto 107/2022 y explicadas en el 39

#### 6.1.1 Sesión 0. Objetivos y contenidos

- Introducir la película *Nanny McPhee* y su contexto.
- Aprender y practicar el vocabulario relacionado con la película.
- Dividir a los alumnos en parejas y asignarles avatares.
- Trabajar en parejas para describir y adivinar elementos de la película.

Ubicación: La sesión se desarrollaría en la clase de referencia.

Desarrollo de la sesión: ([Anexo 3. Tabla 1](#))

### **6.1.2 Sesión 1 y 2. Objetivos y contenidos**

El visionado de la película se desarrollaría en dos sesiones que seguirían la misma dinámica dado que la duración de la película es de 97 minutos.

- Ver la película completa, dividida en dos sesiones.
- Fomentar la atención y la toma de notas durante el visionado de la película.
- Comprobar la comprensión de la trama de la película a través de comentarios y discusiones.

Ubicación: La sesión se desarrollaría en la clase de referencia.

Desarrollo de la sesión: ([Anexo 3. Tabla 2](#))

### **6.1.3 Sesión 3. Objetivos y contenidos**

- Recapitular la información de la película para asegurar la comprensión.
- Fomentar la expresión de opiniones personales al pedir a los estudiantes que elijan y discutan su escena favorita de la película.
- Desarrollar habilidades de expresión oral a través de la representación y grabación de escenas de la película.
- Fomentar la interacción digital al subir las grabaciones a Padlet.

Ubicación: La sesión se desarrollaría en la clase de referencia las actividades 1, 2, en el patio las actividades 3 y 4.

Desarrollo de la sesión: ([Anexo 3. Tabla 3](#))

### **6.1.4 Sesión 4. Objetivos y contenidos**

- Explicar la actividad de escritura creativa y resolver dudas.
- Fomentar la escritura creativa al pedir a los estudiantes que escriban sobre dónde va Nanny McPhee una vez que acaba la película.
- Desarrollar habilidades de expresión oral y pronunciación a través de la lectura en voz alta de las narraciones creadas.

Ubicación: La sesión se desarrollaría en la clase de referencia.

Desarrollo de la sesión: ([Anexo 3. Tabla 4](#))

### 6.1.5 Sesión 5. Objetivos y contenidos

- Explicar la actividad del *breakout* educativo.
- Repasar las preguntas en *Present Simple* para preparar a los estudiantes para el *breakout*.
- Fomentar la comprensión escrita y la interacción oral a través del *breakout* educativo.
- Recoger retroalimentación de los estudiantes sobre la actividad.

Ubicación: La sesión se desarrollaría en la sala de ordenadores.

Desarrollo de la sesión: ([Anexo 3. Tabla 5](#))

### 6.1.6 Tabla de clasificación

Desde la sesión 0, habrá proyectada en la pizarra digital una tabla de clasificación (35 en la que aparecen los diferentes avatares de las parejas formadas por el alumnado y que corresponden a los nombres de los niños de la película. Los puntos se sumarán según se vayan completando las diferentes actividades desarrolladas a lo largo de las sesiones y la suma de puntos se llevará a cabo según la tabla que aparece en el (35).

## 6.2 Propuesta gamificada: *breakout* educativo

Como se ha comentado en el presente trabajo, se ha elegido la herramienta de [Genially](#) como herramienta digital del juego. Una vez claro el soporte, se trabajó en la temática y en el diseño de los acertijos y retos. El diseño del *breakout* se ha llevado a cabo atendiendo a los elementos desarrollados en el marco teórico.

Por un lado, la estructura que sigue el *breakout* presentado según la teoría de organización de Nicholson (2016, pp. 9-10) es lineal o secuencial, es decir, que cada desafío se presenta únicamente después de haber superado el anterior, siguiendo un orden establecido hasta alcanzar el final. Los acertijos se resolverían en una secuencia específica. Aunque los alumnos quieran resolver los retos en un orden diferente, deberán seguir la secuencia establecida porque cada enigma les ofrece la información necesaria para avanzar.

Por otro lado, han tenido en cuenta los conceptos de dinámicas, mecánicas y componentes establecidos por Werbach y Hunter (2012). Estas pautas han guiado el desarrollo del *breakout* para asegurar una planificación metódica y una experiencia de juego enriquecedora y motivadora para los estudiantes.

<b>PROPUESTA GAMIFICADA: <i>Breakout</i> educativo</b>	
<b>TÍTULO</b>	<i>Nanny Mcphee. Whispers of the magical nanny</i>
<b>NIVEL</b>	A2
<b>OBJETIVO DIDÁCTICO</b>	Mejorar la comprensión auditiva y lectora, así como la expresión oral y escrita en inglés, a través de una actividad motivadora, interactiva y colaborativa.
<b>OBJETIVOS DE LA GAMIFICACIÓN</b>	Al finalizar el juego, los estudiantes recibirán un diploma (36) y obtendrán medio punto adicional en el examen trimestral.
<b>MATERIALES</b>	Un ordenador por pareja. Un enlace al <i>breakout</i> (totalmente digital e interactivo, creado con Genially), una ficha con su diario (Anexo 5. Ilustración 10) donde deben apuntar los números que consiguen tras resolver cada acertijo y lápiz y papel para ayudarles a resolver los acertijos. Ficha vocabulario (Anexo 5. Ilustración 5) trabajada previamente para ayudarles.
<b>PROCEDIMIENTO</b>	Los alumnos colaboran en parejas para superar diversos acertijos, tras los cuales obtendrán números que necesitarán más adelante para abrir el cofre y salvar a Nanny Mcphee.

### 6.3 Elementos de la gamificación

Como se ha comentado en el apartado 2.3.2 Elementos de la gamificación del presente trabajo, el *breakout* se ha creado en base a los elementos de gamificación que establecen Werbach y Hunter (2012). A continuación, se presentan dichos elementos de la actividad gamificada.

#### *Dinámicas*

El factor sorpresa está presente ya que los estudiantes no saben qué ha sucedido con Nanny Mcphee y deben intentar encontrarla durante toda la actividad. Los alumnos cuentan antes de comenzar la actividad con un *Magical Diary* 45 donde deben ir escribiendo los números que van descubriendo a través de las pruebas y acertijos. El *breakout* comienza con un mapa (Anexo 6. Ilustración 11) y una vez que entran a la casa, descubren una carta donde explica que Nanny Mcphee ha desaparecido y la magia está en peligro. Es aquí donde la narrativa del juego toma protagonismo y guía a los participantes a lo largo del *breakout*.

Al haber desarrollado las sesiones alrededor de la película, se despierta la curiosidad y el interés de los alumnos, aprovechando la familiaridad y el cariño por el personaje y la historia. Los números que consiguen (Anexo 6. Ilustración 17) hacen que los alumnos sientan que están avanzando, alcanzando objetivos y progresando, lo que aumenta su motivación y autonomía. Los desafíos del *breakout* se llevarán a cabo en parejas para fomentar la colaboración entre los estudiantes aceptación.

## Mecánicas

Para poder encontrar a Nanny McPhee, los estudiantes deben superar una serie de desafíos, todo dentro de un límite de 60 minutos. Estos desafíos requieren esfuerzo y dedicación por parte de los estudiantes, estimulando así su curiosidad y competitividad. La cooperación entre los participantes se vuelve crucial, ya que es a través de la colaboración que podrán superar los desafíos del juego y de esta manera se motivan para alcanzar un objetivo común, fortaleciendo así su compromiso con el juego. Cada vez que logran completar un reto, reciben retroalimentación ([Anexo 6. Ilustración 19](#)) y van avanzando hacia el encuentro de Nanny McPhee.

## Componentes

En cuanto a los componentes los logros juegan un papel central: el alumnado debe resolver cada acertijo en parejas, avanzando en la búsqueda de pistas para liberar a Nanny McPhee. Además, a cada pareja se le asignará un avatar que corresponde con un niño de la película. A medida que los estudiantes completan cada acertijo, desbloquean nuevos contenidos que les permiten avanzar en la resolución del enigma final. Finalmente, reciben el diploma virtual mediante un QR ([Anexo 6. Ilustración 24](#)).

### 6.4 Tipología de las pruebas

El *breakout* se centra en el desarrollo de habilidades lingüísticas, matemáticas y de lógica, reforzando al mismo tiempo la estructura de la pregunta en presente simple. A continuación, se describen las pruebas incluidas en el *breakout*.

- ❖ La primera prueba consiste en descifrar un mensaje cifrado encontrado en una nota en el suelo del hall. El mensaje "DMPDL JO UIF XBMM" se revela desplazando cada letra una posición en el alfabeto, obteniendo "CLOCK IN THE WALL". Esta prueba desafía a los jugadores a utilizar sus habilidades de criptografía básica y reconocimiento de patrones, trabajando sobre la estructura del lenguaje y la secuencia alfabética. ([Anexo 6. Ilustración 12](#)).
- ❖ Después de descifrar el mensaje, deben dirigirse al reloj en la pared del hall, donde una nueva pista les pide contar cuántas 'L' hay en el mensaje descifrado. El número de 'L', que es 3, se debe anotar en su diario. ([Anexo 6. Ilustración 14](#)).
- ❖ En la tercera prueba, situada en la biblioteca, los jugadores encuentran tres adivinanzas escondidas que deben resolver. Las adivinanzas requieren identificar *tomato*, *window* y *octopus*, basándose en descripciones. Esta prueba, de dificultad media, fomenta el pensamiento crítico y el uso del lenguaje descriptivo ([Anexo 6. Ilustración 15](#)).
- ❖ La siguiente prueba les pide unir las letras iniciales de las soluciones de las adivinanzas para obtener el número 2. Esta prueba, promueve la síntesis y la

asociación de ideas, ayudando a los jugadores a consolidar su comprensión de cómo se construyen y se relacionan las palabras en inglés ([Anexo 6. Ilustración 16](#)).

- ❖ En la quinta prueba, los jugadores deben encontrar un periódico en la mesa que contiene una nube de palabras. Deben identificar y contar los adjetivos presentes, resultando en el número 9. Esta prueba, de dificultad media, se centra en la observación y el análisis lingüístico, animando a los jugadores a aplicar sus habilidades de lectura y a identificar la estructura y función de las palabras ([Anexo 6. Ilustración 17](#)).
- ❖ La sexta prueba, ubicada en el dormitorio, requiere que los participantes vean un vídeo y respondan preguntas sobre su contenido. Esta prueba, de dificultad media, evalúa la comprensión auditiva y la retención de información ([Anexo 6. Ilustración 18](#)).
- ❖ La séptima prueba utiliza las respuestas del vídeo para resolver un cálculo matemático que les proporciona el número 7. Esta prueba combina habilidades matemáticas y lógicas, enseñando a los jugadores a aplicar la competencia matemática dentro de un contexto ([Anexo 6. Ilustración 20](#)).
- ❖ La octava prueba los lleva a resolver un laberinto, donde deben conectar dos puntos y contar el número de esquinas que deben doblar, resultando en el número 8. Esta prueba, fomenta la habilidad espacial y la atención a los detalles, ayudando a los jugadores a visualizar y calcular trayectorias simples, aplicando también la lógica del presente simple en la instrucción y ejecución ([Anexo 6. Ilustración 21](#)).
- ❖ Finalmente, la prueba decisiva se encuentra en el patio trasero, donde los jugadores deben introducir los cinco números recolectados en el orden correcto para completar el juego y salvar a Nanny McPhee. La combinación correcta, 32978, se deriva de todas las pruebas anteriores. Esta última prueba, de alta requiere la integración de todas las habilidades desarrolladas a lo largo del juego, desafiando a los jugadores a recordar y secuenciar la información de manera precisa, y asegurando que comprendan la importancia de cada elemento ([Anexo 6. Ilustración 22 y 23](#)).

De igual manera, en los anexos se puede encontrar una tabla descriptiva con el tipo de pruebas, las soluciones, la ubicación de estas y el nivel de dificultad ([Anexo 7. Tabla 13](#)).

## 7. Evaluación

La evaluación del *breakout* y del proceso de aprendizaje será formativa y se utilizarán distintas herramientas y se basarán en las competencias y en los criterios de evaluación del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria descritos en el ([Anexo 4. Tabla 6](#)) y establecidas en el Decreto 407/2022 que regula la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y en consonancia con la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE).

En primer lugar, se evaluarían las diferentes pruebas realizadas a lo largo de las diferentes sesiones para dar una retroalimentación constructiva y formativa al alumnado.

- ✚ **Sesión 0:** se evaluará la [Actividad 3](#). Descripción de elementos de la película en carteles: *Descripción de elementos de la película en carteles* con una rúbrica de evaluación en la que se evaluará el criterio de evaluación 4. ([Anexo 7: Tabla 9](#))
- ✚ **Sesión 3:** se evaluará la [Actividad 3](#). *Actividad 3. Representación de una escena* a través de una rúbrica de evaluación en la que se evaluará el criterio de evaluación 6.1. ([Anexo 7: Tabla 10](#))
- ✚ **Sesión 4:** se evaluará la [Actividad 3](#). *Escritura creativa* con una rúbrica de evaluación en la que se evaluará el criterio de evaluación 5.1. ([Anexo 7: Tabla 11](#))
- ✚ **Sesión 5:** Para la evaluación de la actividad gamificada de la sesión 5 se ha elaborado una rúbrica de evaluación basada en las competencias específicas y sus correspondientes criterios según el Decreto 107/2022 por el que se regula el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Valenciana. ([Anexo 7. Tabla 12](#)). Durante la sesión se tomarían notas mediante observación y al finalizar esta se completaría la rúbrica de manera individual.

Los alumnos de cada pareja también tendrán la oportunidad de evaluar el *breakout* y la actividad en su conjunto para proporcionar retroalimentación sobre la experiencia. Para ello tendrán que completar un formulario ([Anexo 7. Ilustración 25](#)) a través de la aplicación [Google Forms](#) una vez finalizada la actividad y de manera individual.

Por último, se evaluarán mediante observación directa las dinámicas que se han ido realizando a lo largo de las diferentes sesiones:

- ✚ Uso de la lengua inglesa
- ✚ Comportamiento
- ✚ Participación

## 8. Limitaciones

Una posible limitación de la propuesta es la necesidad de garantizar que los acertijos y desafíos planteados sean adecuados para el nivel de comprensión y habilidades de los estudiantes de 1º de la ESO. Si los acertijos son demasiado difíciles, los estudiantes podrían frustrarse y perder interés en la actividad. Por otro lado, si son demasiado simples, podrían resultar poco estimulantes y no desafiar adecuadamente a los estudiantes. Otra limitación potencial es la dependencia del conocimiento previo de la película *Nanny McPhee*. Si algunos estudiantes no han prestado atención durante el visionado de la

película, no les ha gustado o no la han llegado a comprender, podrían sentirse excluidos o tener dificultades para participar plenamente en la actividad. Esto podría afectar negativamente a su experiencia de aprendizaje y reducir la efectividad de la actividad.

Finalmente, la necesidad de tiempo y debido a la naturaleza de los acertijos y desafíos, así como a la complejidad de la trama del juego, es posible que algunas parejas de estudiantes no logren resolver todos los acertijos dentro del período de tiempo asignado para la actividad.

## 9. Conclusión

La propuesta de implementación desarrollada en este Trabajo de Fin de máster se inscribe dentro de un enfoque didáctico que busca integrar la tecnología y la gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Aunque el proyecto aún no ha sido llevado a la práctica, su diseño y planificación ofrecen perspectivas sobre su potencial impacto en el ámbito educativo.

En relación con el objetivo general propuesto, el estudio exhaustivo de la bibliografía ha permitido inferir que la creación de esta propuesta de *breakout* educativo podría ser una estrategia efectiva para generar motivación y mejorar la participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Los elementos narrativos basados en la historia de Nanny McPhee tienen el potencial de capturar la atención de los alumnos, promoviendo su interés y compromiso con la actividad. La estructura secuencial de los desafíos y el uso de elementos de sorpresa fueron concebidos para mantener el interés de los estudiantes a lo largo de toda la actividad. La familiaridad con el personaje y la trama de Nanny McPhee, combinada con la dinámica de la actividad, se espera que aumente significativamente su motivación.

Se han revisado diversas fuentes académicas sobre la estructura de los *breakout* educativos, destacando la importancia de una secuencia clara de desafíos y el uso de mecánicas y dinámicas de juego para mantener la participación. La aplicación de estos elementos permitió crear una experiencia de juego lineal que guía a los estudiantes a través de los retos de manera lógica y motivadora, facilitando el aprendizaje progresivo y atractivo. Además, el estudio de la bibliografía mostró que Genially es una herramienta digital versátil que puede facilitar la creación de una experiencia interactiva y visualmente atractiva. Sus capacidades para integrar multimedia y elementos interactivos contribuyen significativamente a mantener la atención de los estudiantes y a facilitar su inmersión en el contexto del juego, cumpliendo así con los objetivos de motivación y aprendizaje.

Por otro lado, la bibliografía estudiada resalta la importancia del docente en la ejecución de proyectos gamificados en el aula, subrayando la necesidad de buscar

constantemente métodos que aseguren su efectividad. Es crucial que los docentes se mantengan comprometidos con una formación continua y actualizada, participando en cursos, talleres, reuniones de profesores y webinarios especializados en gamificación. También se debe dar reconocimiento a las iniciativas de diferentes profesores que a través de Youtube u otras plataformas comparten vídeos<sup>5</sup> para crear *escape room* o *breakouts* educativos, ofreciendo recursos y ejemplos de este tipo de juegos. Estas acciones simplifican considerablemente la tarea de los educadores, permitiéndoles involucrarse y generar nuevas ideas.

A modo de conclusión, la revisión de la literatura ha demostrado que la gamificación, mediante el uso de herramientas digitales puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en el contexto de la enseñanza del inglés. A pesar de que la propuesta no ha sido implementada, su diseño ofrece una sólida base para futuras aplicaciones prácticas y estudios empíricos. Sin embargo, también podemos encontrar algunas mejoras de la propuesta. En primer lugar, sería beneficioso incorporar niveles de dificultad ajustables en los desafíos del *breakout*, permitiendo que los estudiantes trabajen a su propio ritmo y nivel de competencia. Además, proporcionar recursos y actividades complementarias para aquellos que puedan tener dificultades con la comprensión de la película podría ayudar a asegurar una participación más inclusiva.

### 9.1 Futuras Líneas de Investigación

La propuesta del abre la puerta a diversas líneas de investigación futuras. Sería interesante explorar cómo diferentes niveles de gamificación afectan la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, investigar la efectividad de la gamificación en otras áreas temáticas y niveles educativos podría proporcionar una visión más amplia de su aplicabilidad y beneficios.

Otra línea de investigación podría centrarse en desarrollar y evaluar herramientas de evaluación más detalladas y precisas que midan de manera efectiva el impacto de actividades gamificadas en el aprendizaje. También sería interesante estudiar cómo la gamificación puede integrarse con otras metodologías pedagógicas innovadoras para crear entornos de aprendizaje más dinámicos y efectivos. El diseño de la propuesta puede sugerir un potencial de aplicabilidad en contextos educativos diversos. El enfoque en la gamificación y el uso de herramientas digitales puede ser adaptado para diferentes niveles educativos y áreas temáticas, proporcionando una base sólida para futuras innovaciones en la educación.

---

<sup>5</sup> Vídeo: Cómo crear un *Breakout* o *Escape game* con genially desde 0: [enlace](#)

## 10. Referencias bibliográficas

Alguacil Jiménez, M., Parra Camacho, D., & Tárrega Canós, J. (2018). Análisis de la Motivación hacia la Práctica de Actividad Física Extraescolar en Educación Secundaria. *Multidisciplinary journal of educational research*, 8(3), 259–280. <https://doi.org/10.17583/remie.2018.3754>

Arnold, J. (2000). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. CUP.

Barata, G., Gama, S., Jorge, J. y Gonçalves, D. (2014). Identifying student types in a gamified learning experience. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 4(4), 19-36.

Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Brophy, J. E. (2013). *Motivating students to learn*. Routledge.

Buckley, P. & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24 (6), 1162-1175.

Cassany Comas, D. (2009). La cooperación en ELE: de la teoría a la práctica. *Tinkuy: Boletín de investigación y debate*, 11, 7–29.

Castañeda-Vázquez, T. Espejo-Garcés, F. Zurita-Ortega, & AB. Fernández-Revelles. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *Sport TK (Internet)*, 8(2). <https://doi.org/10.6018/sportk.391751>

Conselleria de Educació, Cultura y Deporte. (2022). *DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria*. Diari Oficial de la Generalitat Valenciana, núm. 9403, de 11 de agosto de 2022, pp. 41752-43049. [https://dogv.gva.es/datos/2022/08/11/pdf/2022\\_7573.pdf](https://dogv.gva.es/datos/2022/08/11/pdf/2022_7573.pdf)

Consejo de Europa. (2002). *El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Madrid: Anaya y CVC. Recuperado de <http://www.cvc.cervantes.es/obref/marco>.

Dalmases, A. M. (2017). *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Universidad de Alcalá de Henares: E-eleando ELE en Red. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6628734>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova G. (2015). *Gamification in Education: A systematic Mapping Study*. *Journal of Educational Technology & Society*, 18 (3), 75-88.

Dörnyei, Z. (2001). *Motivation and second language acquisition*. University of Hawaii at Moanoa.

Doyle, P. (2005). *Nanny Mcphee* [Album]. Original Motion Picture Soundtrack. <https://open.spotify.com/intl-es/album/68DJzAcYsEpfhpIn1wXubU?si=IQeLXzLQRFW7lwcXMnwk8g>

Galanis, M. & Duckworth, S. (2016). *10 Reasons to play BreakoutEdu*. <https://twitter.com/mariagalanis/status/687995663171231744>

Fernández, I. (2015). Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, *Juego serio: gamificación y aprendizaje*, nº 281-282. Extraído de: <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

García-Álvarez, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE*. [Tesis de Doctorado, Universitat Oberta de Catalunya]. Repositorio Institucional – UOC.

Hazel, K. (2023). Unleashing Creativity with Genially. *School Librarian*, 71(2), 24–24.

Hernández Medina, J. P., Cervantes Castro, R. D., & Reséndiz Balderas, E. (2022). *Gamificación en el aula: los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia*. Newton Edición y Tecnología Educativa.

Huang, W. H.-Y. y Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Extraído de <https://tinyurl.com/pmmeao7>.

Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, Á., & Orcos, L. (2020). Digital Escape Room, Using Genial.Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. *Education Sciences*, 10(10), 271-. <https://doi.org/10.3390/educsci10100271>

Jones, K. (Director). (2005). *Nanny Mcphee* [Película]. Working Title Films.

Juan-Lázaro, O., & Alejaldre Biel, L. (2020). *Competencias digitales en el aula: estrategias y modelos de implementación en la enseñanza de idiomas (1st ed.)*. Madrid, enClave-ELE.

Hu, J. (2020). Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming: By Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. Pp 159. Pp 138. Cham, Switzerland: Springer International Publishing AG. 2018. £55.16, (hbk).

ISBN 978-3-319-47282-9 (hbk) [Review of *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming: By Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. Pp 159. Pp 138. Cham, Switzerland: Springer International Publishing AG. 2018. £55.16, (hbk). ISBN 978-3-319-47282-9 (hbk)]. British Journal of Educational Studies, 68(2), 265–267. Routledge. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1682276>*

McMillan, N. (2023). *Enfoque por tareas*. [Recurso en línea]. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: [https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID\\_00276963/](https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID_00276963/)

Negre, C., & Carrión, S. (Carrión del V. (2020). *Desafío en el aula: manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase / Christian Negre y Salvador Carrión* (1a edición). Paidós.

Ofosu-Ampong, K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems, 49*, 113 - 137.

Espinel, J. V., Posligua Murillo, J. D., Polisgua Galarza, M. G., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNIANDES Episteme, 9(2)*, 231–243.

Şahin, G. (2023). Designing a digital escape room game: An experience of a digital learning tool in basic education. *Journal of Educational Technology and Online Learning, 6(4)*, 925–946. <https://doi.org/10.31681/jetol.1334912>

Salazar, I., & Flórez, A. (2019). *El juego como factor protector de los niños y las niñas*. *Revista 70*, 62–63.

Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. Extraído de: <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Nueva York, NY: The Penguin Press.

Nicholson, S. (2016). *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities*. <https://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>

Ushioda, E. (1996). *The role of motivation*. Little, D. (Ed.) Learner autonomy.

Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C. y Vallieres, E. F. (1992). The Academic Motivation Scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement, 52(4)*, pp. 1003-1017.

Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Zambrano Bravo, P. G., & Rodríguez Álava, L. A. (2022). Genially en el proceso de aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de básica superior. *Didasc@lia: didáctica y educación*, 5, 138–153.

## Anexos

### Anexo 1: Marco teórico

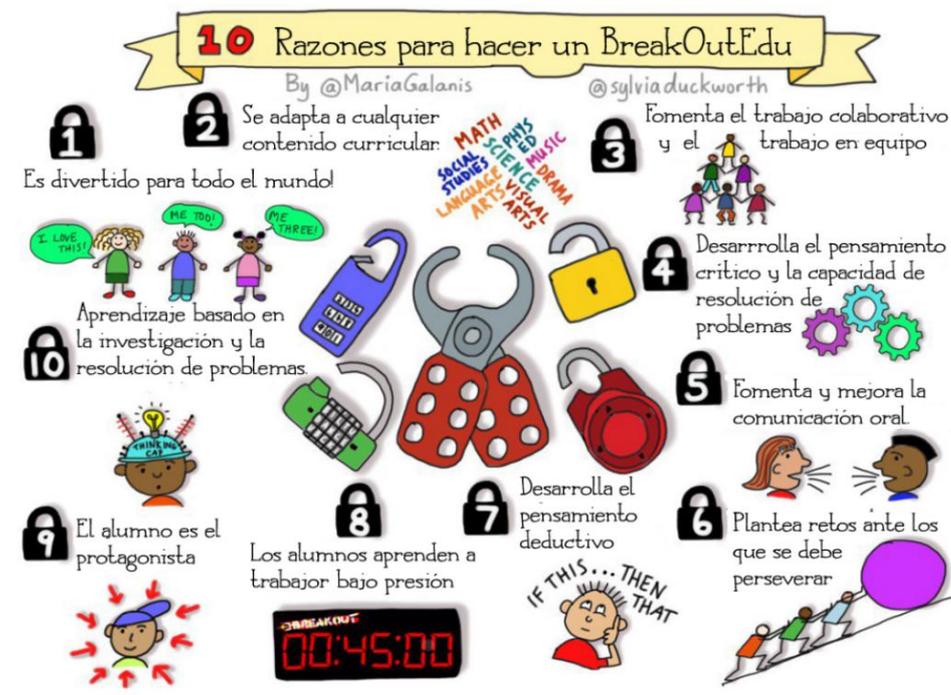


Ilustración 1: 10 razones para hacer un BreakoutEdu. Fuente: adaptación al castellano de Galanis y Duckworth (2016)

#### [2.5 Escape room o breakout](#)

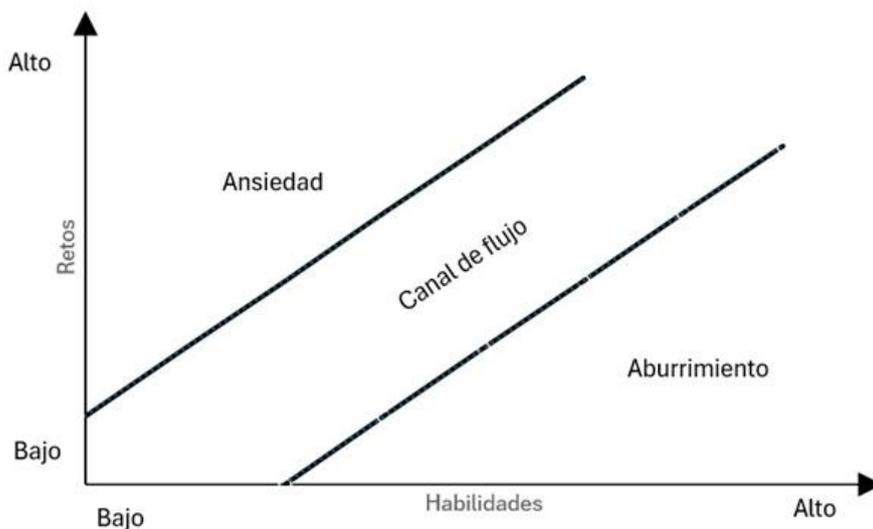


Ilustración 2: El estado de flujo como equilibrio entre retos y habilidades. Fuente: elaboración propia basada en

#### [2.5.1 Teoría del flujo](#)

## Anexo 2: Diseño de la intervención didáctica

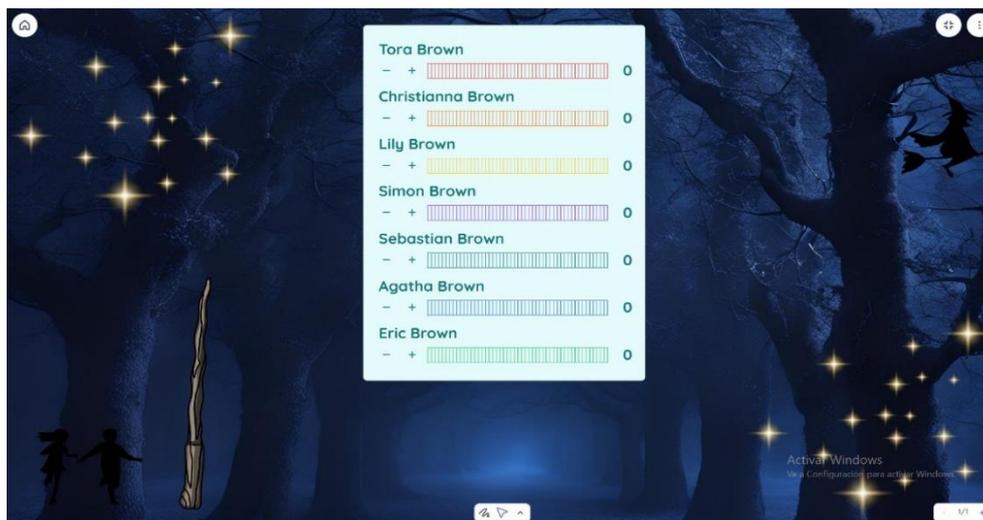


Ilustración 3: Tabla de puntuación. Fuente: elaboración propia mediante [Classroom Screen](#).

### [4.3 Diseño de la intervención didáctica](#)

Puntos por sesión	Actividad	Sesión	Herramienta de evaluación
+1	Uso de la lengua inglesa	Todas	Observación directa
+1	Buen comportamiento	Todas	Observación directa
+1	Participación activa	Todas	Lista de comprobación
+3	Descripción de carteles	0	Rúbrica
+3	Ficha de la película	1 y 2	Lista de comprobación
+4	Grabación escena	3	Rúbrica
+3	Escritura creativa	4	Rúbrica
+2	Lectura en voz alta	4	Observación directa

Tabla 8: Puntuación tabla de puntuación. 5. Fuente: creación propia en Microsoft Word.

### [6.1.6 Tabla de clasificación](#)



Ilustración 4: Diploma. Fuente: elaboración propia mediante [Canva](#)

[4.3 Diseño de la intervención didáctica](#)

**Anexo 3: Planificación de las sesiones**

Actividades	Agrupamiento	Materiales y herramientas	Duración	Competencias
Actividad 1. <a href="#">Vídeo Presentación</a> sobre <i>Nanny Mcphee</i> y vocabulario clave	En grupo abierto	Youtube, proyector, altavoces, ficha vocabulario ( <a href="#">Anexo 5. Ilustración 5</a> ) (Canva)	20 min.	CCL, CE2
Actividad 2. División en parejas y entrega de avatares	En parejas	( <a href="#">Anexo 5. Ilustración 6</a> ) (Canva)	10 min.	CCL, CE6
Actividad 3. Descripción de elementos de la película en carteles	En parejas y en grupo abierto	Ejemplo cartel ( <a href="#">Anexo 5. Ilustración 7</a> ) (Canva)	25 min.	CCL, CE4

Tabla 1: Desarrollo sesión 0. Fuente: elaboración propia.

[4.3 Diseño de la intervención didáctica](#)

Actividades	Agrupamiento	Materiales y herramientas	Duración	Competencias
Actividad 1. Visionado de la película <i>Nanny Mcphee</i>	En grupo abierto	<a href="#">Netflix</a> , proyector, altavoces	50 min.	CCL, CP, CCEC, CE1, CE2
Actividad 2. Toma de notas	En parejas	Ficha película 44, bolígrafos	Durante el visionado	CCL, CE7
Actividad 3. Comentario de la película para comprobar que siguen el hilo argumental.	En grupo abierto	Ninguno	5 min.	CCL, CE4, CE7

Tabla 2: Desarrollo sesiones 1 y 2. Fuente: elaboración propia.

#### 6.1.2 Sesión 1 y 2. Objetivos y contenidos

Actividades	Agrupamiento	Materiales y herramientas	Duración	Competencias
Actividad 1. Recapitulación de información de la película	En grupo abierto	Pizarra de clase	5 min.	CCL, CE4
Actividad 2. Elección escena favorita de la película	En parejas	Folios, bolígrafos	10 min.	CCL, CC, CPSAA, CE6
Actividad 3. Representación y grabación	En parejas	Dispositivo de grabación	30 min.	CCL, CPSAA, CE4, CE6,
Actividad 4. Subir a Padlet	En parejas	Dispositivo electrónico (sala de ordenadores), Enlace Padlet ( <a href="#">Anexo 5. Ilustración 9</a> )	5 min.	CD

Tabla 3: Desarrollo sesión 3. Fuente: elaboración propia.

Actividades	Agrupamiento	Materiales y herramientas	Duración	Competencias
Actividad 1. Explicación de la actividad + dudas	En grupo abierto	Pizarra	10 min.	CCL, CE2
Actividad 2. Escritura creativa: dónde va Nanny Mcphee una vez acaba la película.	En parejas	Folios, bolígrafo	30 min.	CCL, CPSAA, CE5,
Actividad 3. Lectura en voz alta	En grupo abierto	Narración realizada	15 min.	CCL, CE4

Tabla 4: Desarrollo sesión 4. Fuente: elaboración propia.

#### 6.1.4 Sesión 4. Objetivos y contenidos

Actividades	Agrupamiento	Materiales y herramientas	Duración	Competencias
Actividad 1. Explicación de la actividad	En grupo abierto	Pizarra	15 min.	CCL, CE2
Actividad 2. <a href="#">Repaso de las preguntas en Present Simple</a>	En parejas	Ordenador	15 min.	CCL, CE2
Actividad 3. <i>Breakout</i> educativo: <i>Nanny Mcphee</i> <i>Whispers of the Magical Nanny</i>	En parejas	Ordenador, <a href="#">actividad gamificada</a> , folios para tomar notas, diario mágico ( <a href="#">Anexo 5. Ilustración 10</a> )	60 min.	CCL, CD, CMCT, CCEC, CPSAA, CC, CP, CE2, CE3, CE6, CE7
Actividad 4. Retroalimentación del alumnado	Individualmente	Google Forms, ordenador	20 min.	CCL, CE, CD, CE3

Tabla 5: Desarrollo sesión 5. Fuente: elaboración propia.

## Anexo 4: Competencias y criterios de calificación

Competencias específicas	Criterio de evaluación
<p><b>CE2</b> <b>Comprensión oral</b></p>	<p>2.3. Inferir el significado de vocabulario y el uso de estructuras frecuentes, así como expresiones básicas de uso común del ámbito personal, social, educativo y profesional</p>
<p><b>CE3</b> <b>Comprensión escrita</b></p>	<p>3.2. Identificar, de forma progresivamente autónoma, la función comunicativa, el tema principal, las ideas secundarias de textos escritos y multimodales, así como sus significados explícitos e implícitos de carácter lingüístico y su relación con la información de carácter extralingüístico.</p>
<p><b>CE4 Expresión oral</b></p>	<p>4.1. Producir diferentes tipos de textos orales breves, con una pronunciación, ritmo y entonación adecuados, de forma progresivamente autónoma, utilizando un registro informal y formal, así como un repertorio de expresiones, léxico y estructuras de uso frecuente en situaciones del ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>
<p><b>CE5 Expresión escrita</b></p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales breves, coherentes y cohesionados, de forma progresivamente autónoma, en soportes analógicos y digitales, utilizando tanto el registro formal como informal según la tipología textual y la situación comunicativa, sobre temas del ámbito personal, educativo, social y profesional.</p>
<p><b>CE6 Interacción oral y escrita</b></p>	<p>6.1. Participar en conversaciones simples, sobre temas predecibles, en contextos analógicos y digitales, utilizando guiones como apoyo.</p> <p>6.3. Interactuar mostrando interés, respeto y empatía hacia los interlocutores en contextos pluriculturales, cotidianos,</p>

	informales, como dar y pedir la palabra, cooperar y pedir aclaraciones.
<b>CE7 Mediación oral y escrita</b>	7.2. Comprender, comunicar y describir textos en diferentes soportes, o explicar conceptos, de forma oral o escrita, combinando su repertorio lingüístico (L2-L2, L1-L2, L2-L1), que incluyan vocabulario, expresiones y estructuras frecuentes, de forma progresivamente autónoma.

*Tabla 6: Competencias Específicas y criterios de calificación de la propuesta gamificada. 5. Fuente: adaptación de: <https://ceice.gva.es/documents/162640733/364069413/Lengua+extranjera.pdf/bcbeb8b2-b3d9-d0d0-12e9-031a7d8a556f?t=1663325610508>*

[Propuesta de implementación](#)

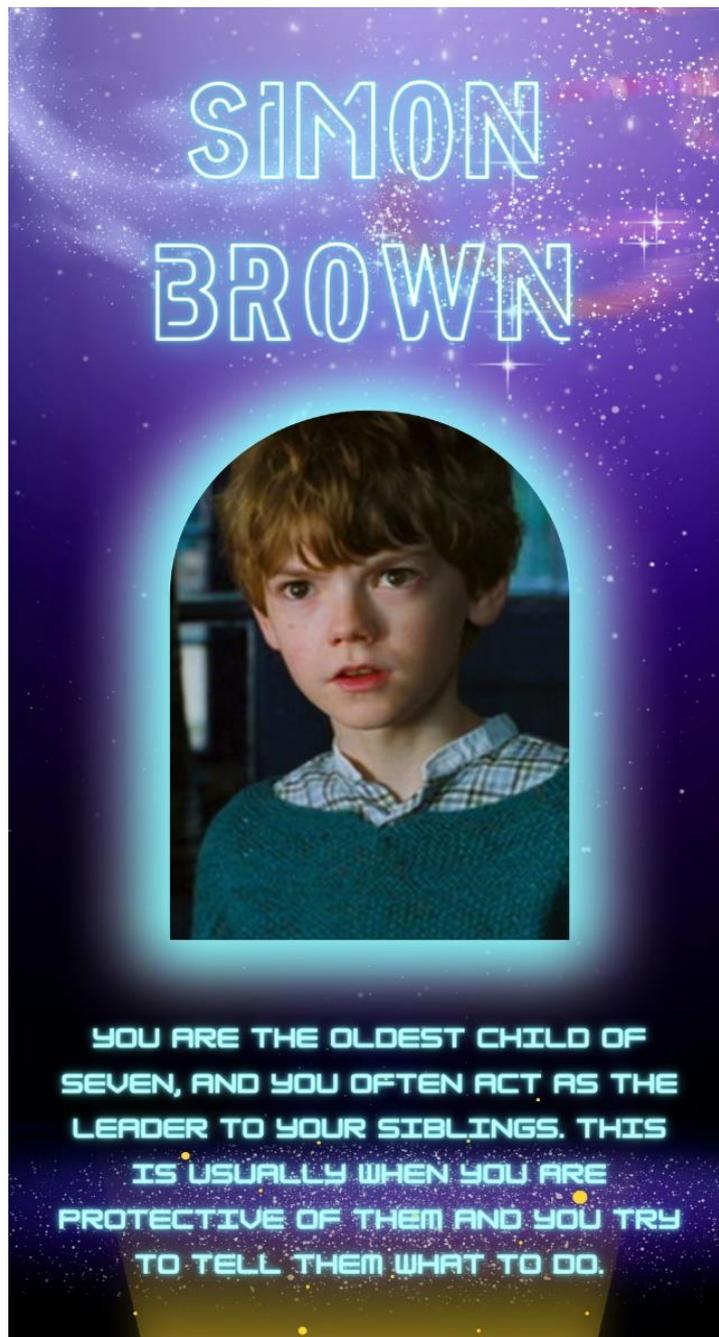
[Evaluación](#)

## Anexo 5: Materiales sesiones

Nanny Mcphee vocabulary	
Cipher	Table
Decipher	Newspaper
Message	Word Cloud
Code	Video
Alphabet	Questions
Hall	Answer
Wall	Content
Clock	Math
Library	Calculation
Riddles	Solve
Book	Maze
Shelf	Path
Diary	Corners
Note	Connect
Write	Patio
Words	Backyard
Adjective	Sequence
Noun	Combination
Count	Save
Table	

*Ilustración 5: Ficha vocabulario preparación Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante la aplicación [Canva](#).*

[Tabla 1. Sesión 0](#)



*Ilustración 6: Ejemplo tarjeta personaje: Simon Brown. Fuente: elaboración propia mediante la aplicación [Canva](#).*

[Propuesta de implementación](#)

[Tabla 1. Sesión 0](#)



Ilustración 7: Ejemplo cartel descripción. Fuente: elaboración propia mediante la aplicación [Canva](#).

Propuesta de implementación

Tabla 1. Sesión 0

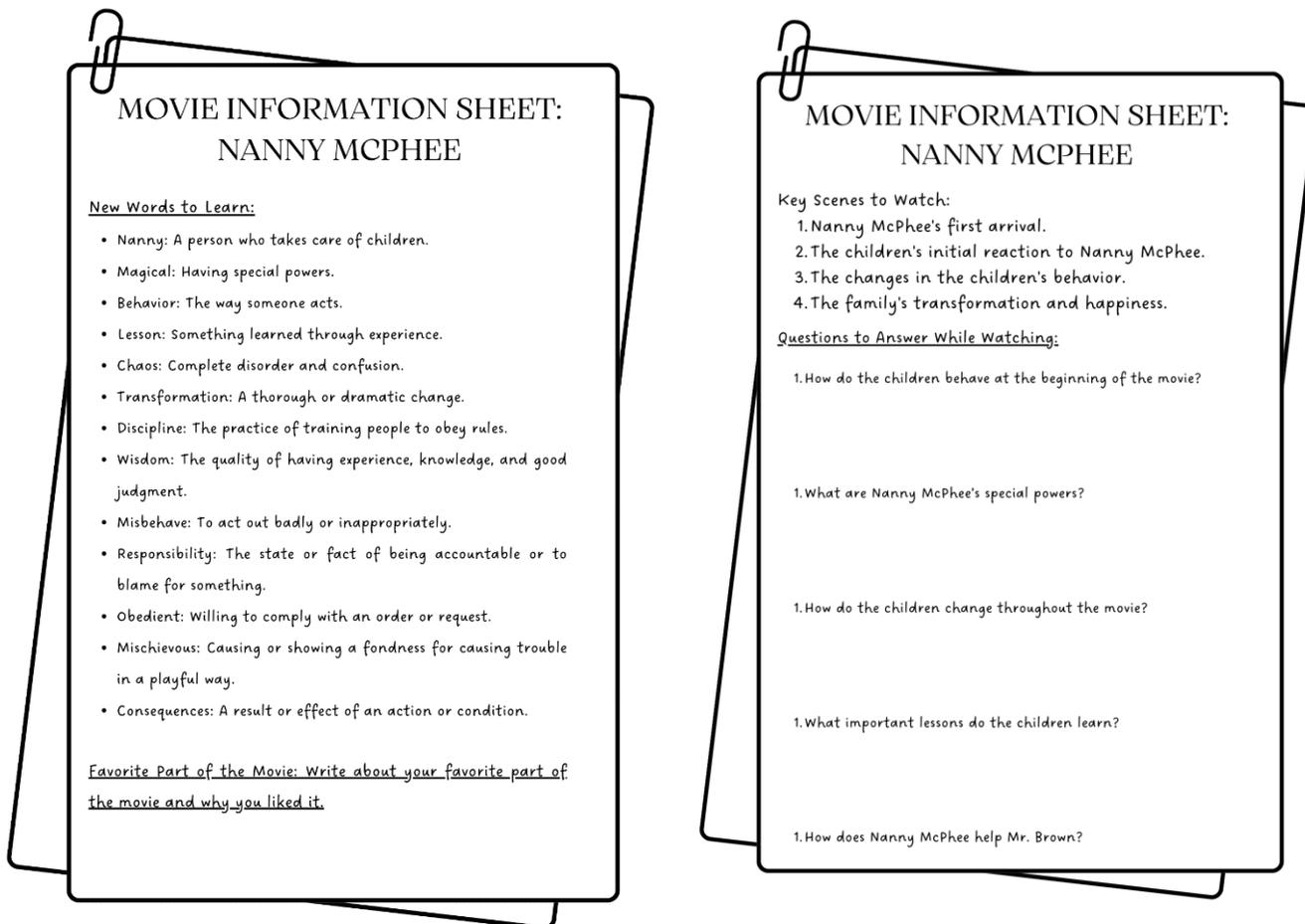


Ilustración 8: Ficha de película Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante la aplicación [Canva](#).

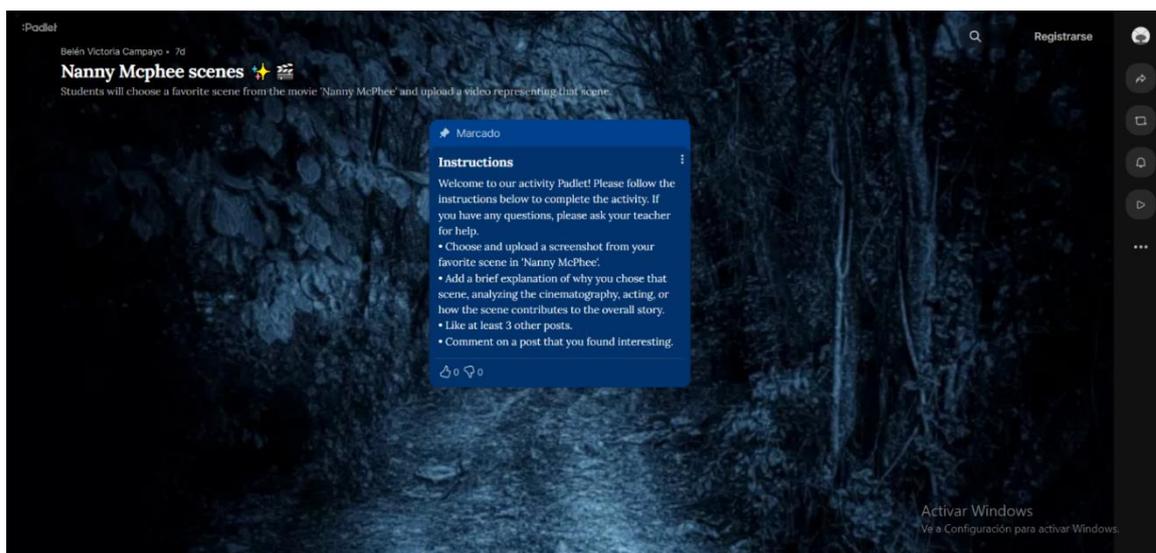


Ilustración 9: Tablero Padlet. Fuente: elaboración propia en la página web: [Padlet](#).

(Anexo 3. Tabla 3)

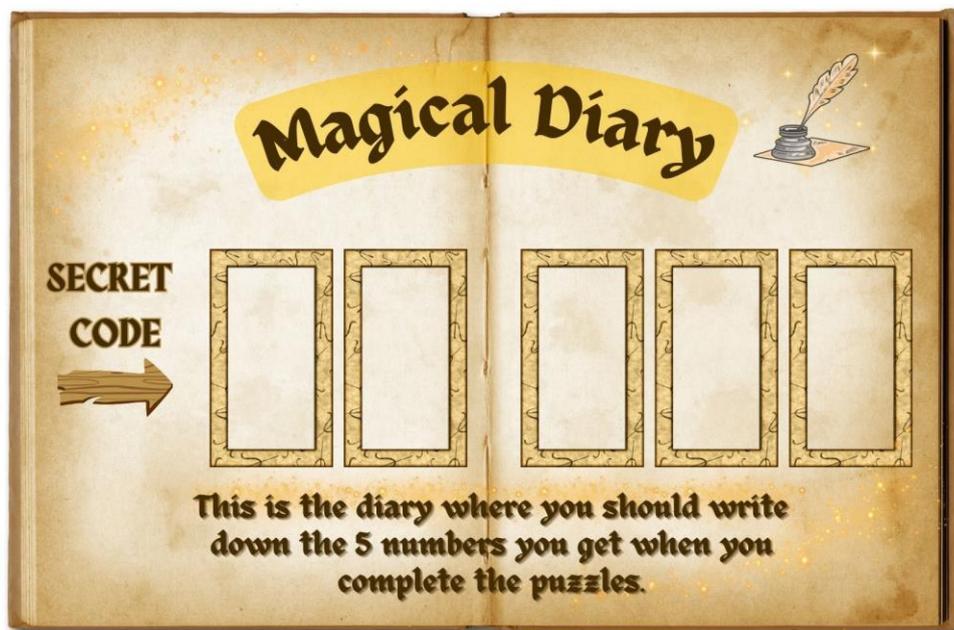


Ilustración 10: Diario mágico. Fuente: elaboración propia mediante [Canva](#).

(Anexo 3. Tabla 4)

[6.2 Tabla propuesta gamificada.](#)

## Anexo 6: Propuesta gamificada

[Enlace de la propuesta gamificada](#)



Ilustración 11: Inicio. Breakout Nanny McPhee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

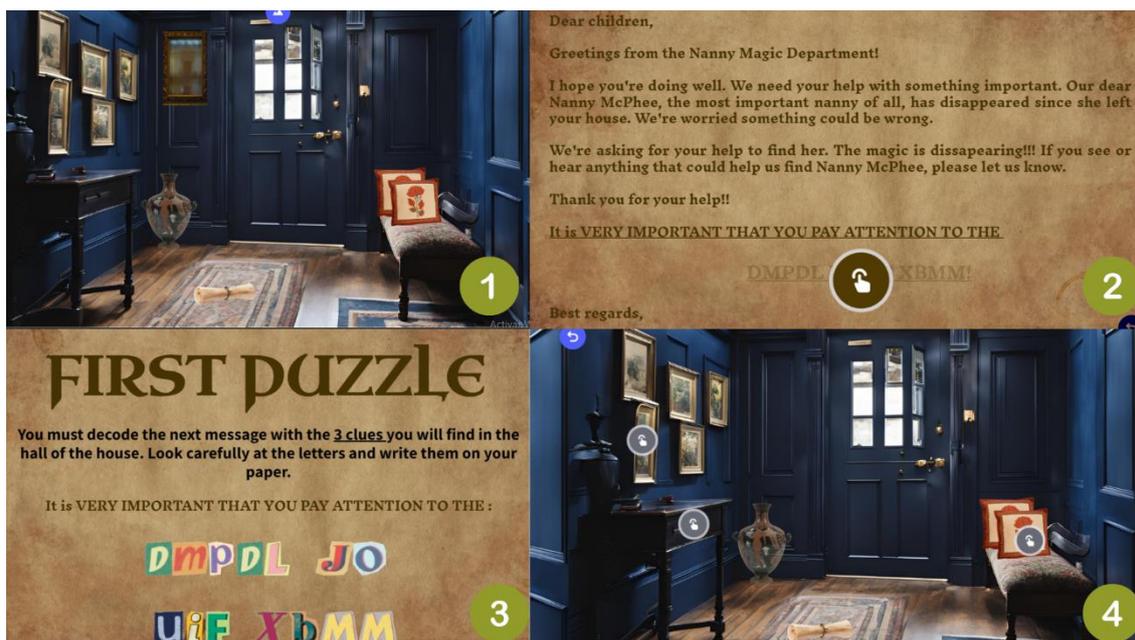


Ilustración 12: Reto 1. Breakout Nanny McPhee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

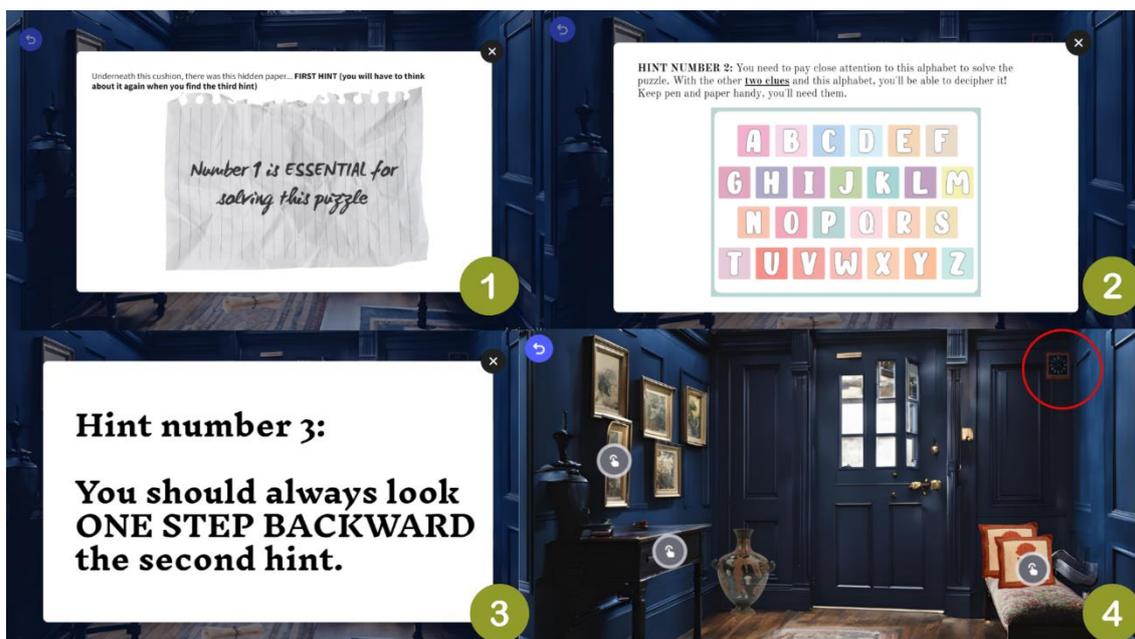


Ilustración 13: Reto 1. Pistas. Breakout Nanny McPhee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

#### [6.4 Tipología de las pruebas](#)



Ilustración 14: Reto 1. Retroalimentación. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

#### 6.4 Tipología de las pruebas



Ilustración 15: Reto 2. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

#### 6.4 Tipología de las pruebas

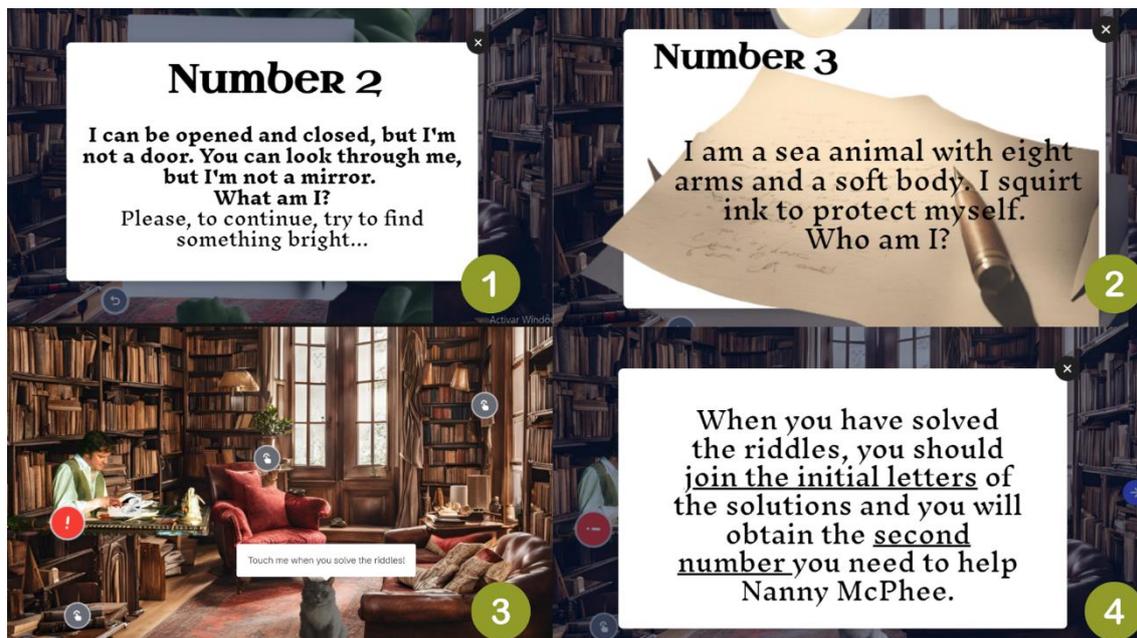


Ilustración 16: Reto 2. Pistas. Breakout Nanny Mcphee.

Fuente: elaboración propia mediante [Genially](https://www.genially.com/).

#### [6.4 Tipología de las pruebas](#)



Ilustración 17: Reto 3. Breakout Nanny Mcphee. Fuente:

elaboración propia mediante [Genially](https://www.genially.com/).

#### [6.4 Tipología de las pruebas](#)

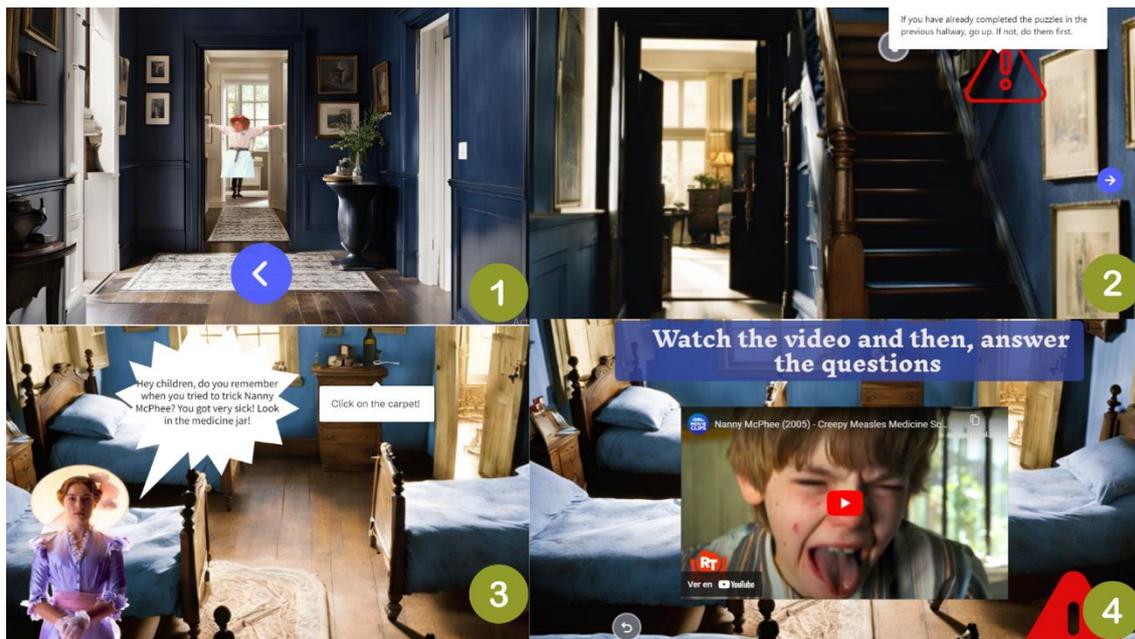


Ilustración 18: Cambio de habitación. Breakout Nanny McPhee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

[6.4 Tipología de las pruebas](#)



Ilustración 19: Reto 4. Retroalimentación. Breakout Nanny McPhee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

[6.4 Tipología de las pruebas](#)

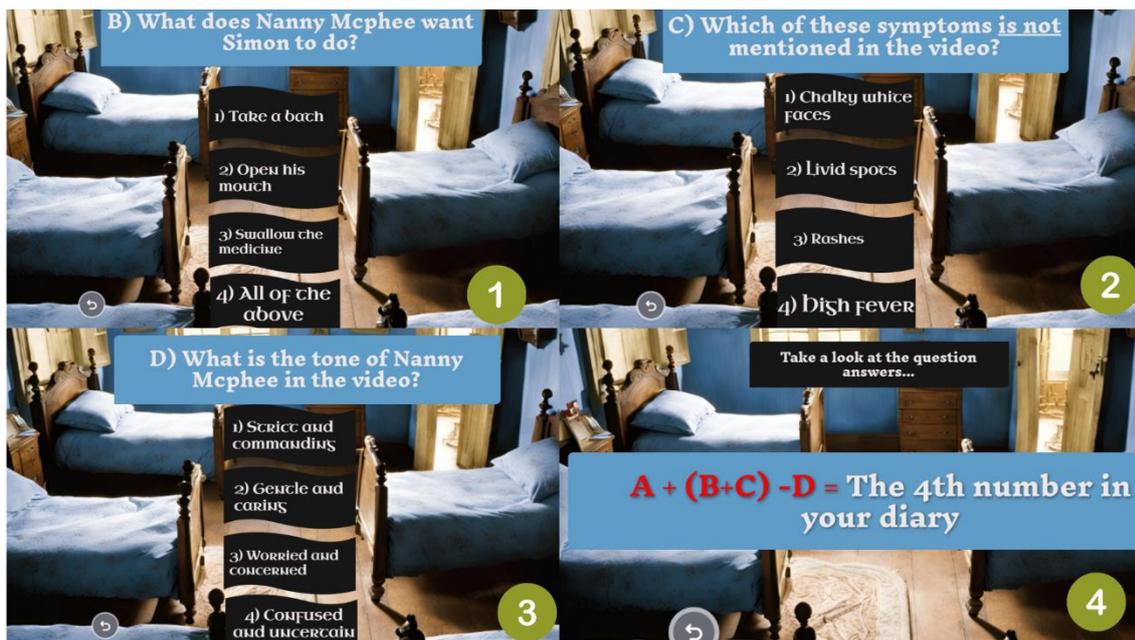


Ilustración 20. Reto 4. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

#### 6.4 Tipología de las pruebas

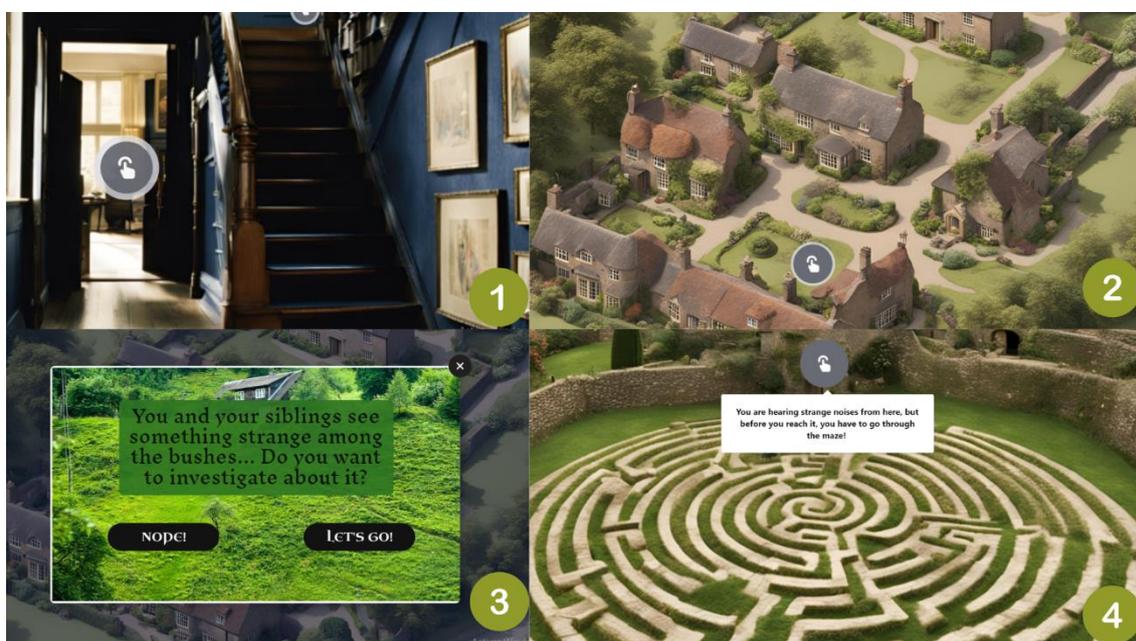


Ilustración 21. Reto 5. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

#### 6.4 Tipología de las pruebas



Ilustración 22. Reto 6. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

[6.4 Tipología de las pruebas](#)



Ilustración 23. Reto 6. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

[6.4 Tipología de las pruebas](#)



Ilustración 24. Final. Breakout Nanny Mcphee. Fuente: elaboración propia mediante [Genially](#).

### Anexo 7: Evaluación

Criterio 4.1	Descripción	Puntuación
Pronunciación, Ritmo y Entonación	Capacidad para pronunciar claramente, mantener un ritmo adecuado y entonación apropiada.	0-5
Uso de Registros (Formal e Informal)	Habilidad para utilizar un registro formal o informal según corresponda a la situación presentada.	0-5
Repertorio de Expresiones, Léxico y Estructuras	Uso adecuado de expresiones idiomáticas, vocabulario pertinente y estructuras gramaticales apropiadas al contexto.	0-5
Autonomía en la Producción del Texto Oral	Capacidad para producir el texto oral de forma autónoma, sin depender excesivamente de ayuda externa.	0-5
Cumplimiento de Objetivos y Requisitos de la Actividad	Adecuación del contenido al objetivo de la actividad y cumplimiento de los requisitos establecidos.	0-5

Tabla 9. Rúbrica de evaluación. Descripción de carteles. Fuente: elaboración propia mediante Microsoft Word.

[Evaluación.](#)

<b>Criterio 6.1</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntuación</b>
Participación en la Conversación	Capacidad para participar activamente en la conversación, respondiendo preguntas y contribuyendo al diálogo de manera relevante.	0-5
Claridad y Coherencia en la Comunicación	Habilidad para expresar ideas de manera clara y coherente, manteniendo una secuencia lógica en la conversación.	0-5
Uso de Guiones como Apoyo	Utilización adecuada del guion como herramienta de apoyo durante la conversación, consultándolo según sea necesario sin interrumpir el flujo del diálogo.	0-5
Adaptación al Contexto y Tema	Habilidad para participar en la conversación sobre el tema asignado, mostrando comprensión del contexto y ajustando el lenguaje en consecuencia.	0-5
Interacción con los Compañeros	Grado de interacción y colaboración con los compañeros durante la grabación, demostrando habilidades para escuchar y responder apropiadamente.	0-5

*Tabla 10. Rúbrica de evaluación. Grabación escena. Fuente: elaboración propia mediante Microsoft Word.*

[Evaluación.](#)

<b>Criterio 5.1</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntuación</b>
Coherencia y Cohesión del Texto	Habilidad para organizar las ideas de manera lógica y coherente, asegurando una estructura clara y una conexión fluida entre las partes del texto.	0-5
Variedad de Vocabulario y Expresiones	Uso apropiado de un vocabulario variado y expresiones idiomáticas adecuadas para enriquecer el texto y transmitir matices de significado.	0-5
Registro de Lenguaje	Utilización adecuada del registro de lenguaje, seleccionando el tono y el estilo apropiados según la tipología textual y la situación comunicativa.	0-5
Creatividad y Originalidad	Demostración de originalidad y creatividad en la narración, presentando ideas frescas e innovadoras que mantengan el interés del lector.	0-5
Correcta Utilización de Soportes	Adecuación del texto al soporte utilizado (analógico o digital), aprovechando las características específicas de cada uno para potenciar la presentación y comprensión del contenido.	0-5

*Tabla 11. Rúbrica de evaluación. Escritura Creativa. Fuente: elaboración propia mediante Microsoft Word.*

[Evaluación.](#)

**Final Form**

A continuación, valorarás el *breakout* realizado durante la sesión. Hazlo con sinceridad y reflexionando sobre cada pregunta.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Las instrucciones fueron completamente claras y fáciles de seguir. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

La actividad me mantuvo completamente interesado/a y motivado/a todo el tiempo. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

Se fomentó la colaboración y el trabajo en equipo todo el tiempo. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

Todos los acertijos estaban claramente relacionados con el contenido. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

Todos los acertijos me supusieron un reto. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

El *feedback* recibido fue completamente útil y constructivo. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

El tiempo asignado no fue suficiente o fue excesivo. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

El ambiente fue tenso o desorganizado. \*

De acuerdo  
 Parcialmente de acuerdo  
 Poco de acuerdo  
 Nada de acuerdo

La parte que **más** he disfrutado ha sido... \*

Tu respuesta

La parte que **menos** he disfrutado ha sido... \*

Tu respuesta

Opción 1

Enviar Borrar formulario

Ilustración 25. Formulario para evaluar la actividad. Fuente: elaboración propia mediante [Google Forms](#).

[Evaluación.](#)

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

Competencia	Criterio de evaluación	Excelente	Satisfactorio	Elemental	Insuficiente
CE2	2.3	Infiere de forma autónoma y precisa el significado del vocabulario y las estructuras frecuentes en una amplia variedad de contextos.	Infiere de manera adecuada el significado del vocabulario y las estructuras en la mayoría de los contextos comunes, con mínima asistencia.	Puede inferir el significado del vocabulario y las estructuras básicas con ayuda frecuente.	Tiene dificultades para inferir el significado del vocabulario y el uso de estructuras, incluso con ayuda.
CE3	3.2	Identifica de manera autónoma la función comunicativa, el tema principal, las ideas secundarias y los significados implícitos en textos complejos, relacionándolos con información extralingüística.	Identifica la función comunicativa, el tema principal y las ideas secundarias en la mayoría de los textos, y puede inferir significados implícitos con poca asistencia.	Identifica la función comunicativa y el tema principal con ayuda; tiene dificultades con las ideas secundarias y significados implícitos.	Tiene dificultades para identificar la función comunicativa y el tema principal; no reconoce ideas secundarias ni significados implícitos sin guía.

CE6	6.3	Interactúa proactivamente con gran interés, respeto y empatía; coopera y pide aclaraciones de manera autónoma en contextos diversos.	Interactúa de forma respetuosa y empática; coopera bien y pide aclaraciones de manera efectiva en la mayoría de los contextos.	Muestra interés y respeto de forma básica; coopera y pide aclaraciones con asistencia frecuente.	Interactúa de manera limitada; muestra poco interés y respeto; tiene dificultades para cooperar y pedir aclaraciones sin guía.
CE7	7.2	Comprende, comunica y describe textos complejos de manera autónoma; usa su repertorio lingüístico de forma flexible y precisa.	Comprende, comunica y describe textos en la mayoría de los contextos; combina su repertorio lingüístico de manera efectiva con mínima asistencia.	Comprende y comunica textos básicos; combina su repertorio lingüístico con ayuda frecuente.	Tiene dificultades para comprender y comunicar textos; rara vez utiliza adecuadamente su repertorio lingüístico.

Tabla 12. Rúbrica de evaluación del breakout por competencias. Fuente: elaboración propia mediante Microsoft

[Evaluación.](#)

Nº	Descripción	Ubicación	Mensaje	Solución	Dificultad
1	Descifra el mensaje que aparece en la nota ubicada en el suelo.	<b>Hall</b>	DMPDL JO UIF XBMM	<b>“CLOCK IN THE WALL “ - Cada letra corresponde a la siguiente del alfabeto.</b>	Media
2	Una vez que han descifrado el mensaje, deben ir al “clock in the wall” tal como se indica en la nota descifrada. En el reloj habrá una pista.	<b>Hall</b>	"How many 'L's are there in the encrypted message? Write down the number in your diary. You'll need it for the final puzzle."	<b>3 - Cuenta las “L” del mensaje descifrado.</b>	Baja
3	Adivinanzas. Deben adivinar las tres adivinanzas que hay escondidas por la habitación con las pistas.	<b>Library</b>	<p>1. I am red when you see me, green when you pick me, and brown when you throw me away. What am I?</p> <p>2. I can be opened and closed, but I'm not a door. You can look through me, but I'm not a mirror. What am I? Please, to continue, try to find something bright...</p> <p>3. I am a sea animal with eight arms and a soft body. I squirt ink to protect myself. Who am I?</p>	<p><b>1. Tomato</b></p> <p><b>2. Window</b></p> <p><b>3. Octopus</b></p>	Medio
4	Une las letras iniciales de las soluciones de las adivinanzas y conseguirás el siguiente número que debes apuntar en el diario.	<b>Library</b>	When you have solved the riddles, you should join the initial letters of the solutions and you will obtain the second number you need to help Nanny McPhee.	<b>2</b>	Baja
5	Hay un periódico sobre la mesa. Cuando pinchas sobre él, aparece un periódico con un acertijo. Es una nube de palabras. La pareja debe buscar los adjetivos que hay y apuntar el número de adjetivos que hay en el diario.	<b>Desk</b>	Find the adjectives that appear in this image. The number of adjectives will be the 3rd number in your diary.	<b>9</b>	Medio
6	Reproduce el vídeo y responde a las preguntas sobre este.	<b>Bedroom</b>	<p>Watch the video and answer the questions:</p> <p>A. What is the main illness discussed in the video?</p> <p>B) What does Nanny Mcphee want Simon to do?</p> <p>C) Which of these symptoms is not mentioned in the video?</p>	<p><b>A) 2</b></p> <p><b>B) 3</b></p> <p><b>C) 3</b></p> <p><b>D) 1</b></p>	Medio

D) What is the overall tone of the speaker in the video?

7	Resuelve el cálculo matemático con las respuestas correctas de las preguntas anteriores.	<b>Bedroom</b>	Take a look at the question answers... A + (B+C) -D = The 4th number in your diary	7	Alta
8	Conecta los dos puntos en el laberinto y cuenta el número de esquinas que debes doblar para conectarlos.	<b>Maze</b>	You must connect the two dots in the maze. But it's not all that simple. YOU MUST COUNT THE NUMBER OF CORNERS YOU PASS THROUGH BETWEEN ONE DOT AND THE OTHER. THAT WILL BE THE LAST NUMBER YOU NEED TO SAVE THE MAGIC.	8	Baja
9	Prueba final: introducir los 5 números en el orden correcto para salvar a Nanny Mcphee.	<b>Backyard</b>	Now, this is the final puzzle. You have to mark the numbers you've obtained from the puzzles you've completed in the correct order to win. Good luck!	32978	Alta

Tabla 13. Diseño de pruebas. Fuente: elaboración propia mediante Microsoft Word.

[Evaluación.](#)