



Universidad de Jaén

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**METODOLOGÍAS ACTIVAS EN UNA INVERSIÓN EDUCATIVA DE
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: “RUMBO A ANDALUCÍA:
ESCAPE ROOM LINGÜÍSTICO POR EL SUR DE ESPAÑA”**

*Methodologies active in an educational investment of Spanish as a foreign language:
"Towards Andalusia: linguistic escape room for the south of Spain"*

Máster Universitario en Lengua Española y Literatura: Investigación y
Aplicaciones Profesionales. Especialidad de Español como Lengua Extranjera.

Centro de estudios de Posgrado. Universidad de Jaén

Autora: Estela de los Remedios Pérez Pérez, con DNI 45924099-E

Tutora académica: Dra. Aurora Biedma Torrecillas

Fecha: 15/07/2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Dña. Estela de los Remedios Pérez Pérez

Con DNI 45924099-E

Alumna de Máster Universitario en Lengua Española y Literatura: Investigación y Aplicaciones Profesionales. Especialidad de Español como Lengua Extranjera.

DECLARO

Ser autora del texto entregado y que no ha sido presentado con anterioridad, ni total, ni parcialmente en esta u otras titulaciones de la Universidad de Jaén o cualquier otra institución de educación superior u otro tipo de fin.

Así mismo, declaro no haber trasgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual, así como que las fuentes utilizadas han sido citadas adecuadamente.

Por último, declaro que soy conocedora de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivada.

Firma



Fdo. Estela de los Remedios Pérez Pérez, con DNIB 45924099-E

En Tíjola (Almería), 15 de julio de 2024

ÍNDICE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	1
INTRODUCCIÓN.....	7
1. OBJETIVOS.....	9
1.1 Objetivo general.....	9
1.2 Objetivos específicos	9
2. MARCO CONTEXTUALIZADOR: Transformación de la enseñanza de ELE a través de metodologías activas y <i>escape rooms</i>	11
2.1 La transformación de la enseñanza de ELE: desafíos educativos y nuevas metodologías	11
2.2 El gran impacto y la inclusión de las TIC en la educación.....	12
2.3 Rol de las metodologías activas en la enseñanza de ELE: gamificación, ABP y <i>escape rooms</i>	14
2.4 Análisis reflexivo del uso de las metodologías activas en la creación de materiales para enseñanza de ele: resultados previstos	17
3. METODOLOGÍA	20
4.1 Justificación de la creación de materiales de ELE.....	22
4.2 Objetivos.....	23
4.3 Contenidos	25
4.4 Metodología	26
4.5 Temporalización y nivel	28
4.6 Dinámicas y escenarios de las sesiones	28
4.7 Desarrollo de competencias en las sesiones	29
4.8 Creación de materiales.....	30
SESIONES 1-2. “Málaga al descubierto” - Monólogo sostenido: Describir experiencias.....	32
SESIONES 3-4. “Cádiz en el punto de mira” - Monólogo sostenido: dar información	35
SESIONES 5-6. “El enigma granáino” - Monólogo sostenido: argumentar.....	38

SESIONES 7-8. “El camino hacia tierras almerienses” – Anuncios públicos.....	43
SESIONES 9-10. “El embrujo que recorre las callejuelas de Córdoba” – Hablar en público.....	47
SESIONES 11-12. “Huelva ante nuestras miradas” – Profundización del monólogo sostenido: Describir experiencias.....	51
SESIONES 13-14. “Jaén en el foco del olivo” – Profundización del monólogo sostenido: dar información.....	54
SESIONES 15-16. “La esencia sevillana” – Profundización del monólogo sostenido: argumentar.....	57
4.9 Rol del docente y del alumnado.....	60
4.10 Evaluación de las sesiones.....	61
5. CONCLUSIÓN.....	64
BIBLIOGRAFÍA.....	67
ANEXOS.....	70
ANEXO I. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 1-2 SOBRE MÁLAGA.....	70
ANEXO II. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 3-4 SOBRE CÁDIZ.....	71
ANEXO III. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 5-6 SOBRE GRANADA.....	72
ANEXO V. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 9-10 SOBRE CÓRDOBA.....	74
ANEXO VII. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 13-14 SOBRE JAÉN.....	76
ANEXO VIII. <i>ESCAPE ROOM</i> SESIONES 15-16 SOBRE SEVILLA.....	77
ANEXO IX. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS ANUNCIOS SESIONES 7-8 (COEVALUACIÓN).....	78
ANEXO X. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS PÓDCAST SESIONES 9-10 (COEVALUACIÓN).....	79
ANEXO XI. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS CÓMICS SESIONES 9-10 (COEVALUACIÓN).....	80
ANEXO XII. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LAS SESIONES.....	81

ANEXO XIII. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO	83
ANEXO XIV. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA RESOLUCIÓN DE DESAFIOS	84
ANEXO XV. RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA PORTAFOLIOS	85
ANEXO XVI. TARJETAS DE VOCABULARIO SESIONES 5-6.....	86
ANEXO XVII. MAPA INTERACTIVO DE GRANADA	88
ANEXO XVIII. ACERTIJOS Y PISTAS PARA EL <i>ESCAPE ROOM</i> (Material para el alumnado)	89

Metodologías activas en una inversión educativa de español como lengua extranjera: “Rumbo a Andalucía: *escape room* lingüístico por el sur de España”

Resumen

En este TFM se presenta una propuesta innovadora para enseñar Español como Lengua Extranjera (ELE), titulada “Rumbo a Andalucía: *escape room* lingüístico por el sur de España”. Para transformar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, la propuesta se centra en la implementación de metodologías activas, especialmente *escape rooms*. El objetivo no es solo mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino también fomentar su participación activa y compromiso a través de un método creativo y lúdico. El artículo describe los objetivos, la metodología, la propuesta didáctica desarrollada, las sesiones planificadas y el papel de los docentes y los estudiantes en este enfoque educativo innovador. Se analizan los efectos potenciales de esta técnica en la enseñanza de ELE, así como se prevén los resultados. En resumen, este artículo ofrece una perspectiva emocionante sobre cómo aplicar la gamificación y las metodologías activas para mejorar la experiencia de aprendizaje en el aula de ELE.

Palabras clave

Metodologías activas, *escape room*, Español como Lengua Extranjera (ELE), innovación pedagógica, gamificación en la enseñanza, aprendizaje lúdico, Andalucía, transformación educativa, participación activa, competencias.

**Methodologies active in an educational investment of Spanish as a foreign language:
"Towards Andalusia: linguistic escape room for the south of Spain"**

Abstract

This TFM presents an innovative proposal to teach Spanish as a Foreign Language (ELE), entitled "Towards Andalusia: linguistic escape room for the south of Spain". To transform the learning experience of students, the proposal focuses on the implementation of active methodologies, especially escape rooms. The aim is not only to improve students' language skills, but also to encourage their active participation and commitment through a creative and playful method. The article describes the objectives, the methodology, the didactic proposal developed, the planned sessions and the role of teachers and students in this innovative educational approach. The potential effects of this technique on the teaching of ELE are analyzed, as well as the expected results. In summary, this article offers an exciting perspective on how to apply gamification and active methodologies to improve the learning experience in the ELE classroom.

Keywords

Active methodologies, escape room, Spanish as a Foreign Language (ELE), pedagogical innovation, gamification in teaching, playful learning, Andalusia, educational transformation, active participation, competences.

INTRODUCCIÓN

El Trabajo Fin de Máster que se presenta a continuación es una materialización y exposición de los aprendizajes significativos que me ha aportado la experiencia en el Máster Universitario en Lengua Española y Literatura: Investigación y Aplicaciones Profesionales en la Universidad de Jaén. Me ha permitido profundizar en las labores y funciones que desempeñaremos como futuros docentes de español como lengua extranjera a los que aspiramos, de esta manera, obtendremos una perspectiva más amplia de nuestra labor docente y nos otorgará una amplia gama de conocimientos que contribuyen a la innovación y la mejora de la calidad del Sistema Educativo actual y que se han querido reflejar en este Trabajo Final de Máster.

El aprendizaje de una lengua extranjera es como un viaje emocionante por caminos y sendas desconocidas, donde las conexiones entre diferentes culturas y la comunicación actúan como faros guía. En este sentido, se podría lanzar una pregunta esencial en el amplio horizonte educativo: ¿cómo podemos convertir la enseñanza de una lengua extranjera en una experiencia inmersiva, vivaz y eficaz para nuestro alumnado?

En el contexto de este enigma planteado, este estudio de investigación se adentra en un itinerario pedagógico que se enfoca en la creación de materiales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Con el objetivo de inculcar un aprendizaje significativo y perdurable para nuestro alumnado, se propone una metodología basada en proyectos como la cavidad que fusiona en ella teoría y práctica.

Este enfoque surge como resultado de una evolución continua y combina diferentes técnicas anteriores para implementar una estrategia didáctica más efectiva y atractiva. El objetivo principal que se quiere alcanzar con la creación de materiales, en base a metodologías activas, titulado “Rumbo a Andalucía: *escape room* lingüístico por el sur de España” es superar las limitaciones del aula, al enseñar a nuestro alumnado a usar su lengua meta en contextos diversos y reales, fomentando entre otros aspectos la expresión oral.

La esencia de esta metodología va a residir en el diálogo entre docente y alumnado, para ello se brindará un soporte individualizado y promoverá la asimilación de nuevos conocimientos. Por lo tanto, se persigue fomentar un desarrollo que va más allá de la mera adquisición de habilidades lingüísticas, al profundizar en la esencia misma de

la primera acepción que presenta el *Diccionario de la lengua española* (DLE) de aprendizaje, “acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”. En este sentido, se le ofrecerá al alumnado una experiencia educativa que sea activa y práctica. Se promueve un enfoque inmersivo que supera el simple estudio de vocabulario y gramática, se centra en desafiar al alumnado al aplicar el español en situaciones comunicativas reales. Además, se centra en mejorar las habilidades lingüísticas y con ello el aprendizaje, lo que beneficia tanto personal como profesionalmente al alumnado. Como resultado, el proceso de aprendizaje se convierte en una experiencia totalmente enriquecedora. En definitiva, se podría considerar que este estudio servirá como una luz que ilumina el camino hacia una enseñanza de idiomas más dinámica, inclusiva y acorde a las demandas de la sociedad actual.

El presente TFM explora diferentes metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o la gamificación para enseñar español como lengua extranjera, con un enfoque en la creación de un *escape room* lingüístico titulado “Rumbo a Andalucía”. El objetivo principal es transformar la experiencia educativa, al combinar teoría y práctica para proporcionar un aprendizaje activo, inmersivo y significativo.

La estructura del trabajo comienza con una revisión exhaustiva de documentación para contextualizar las metodologías activas en la enseñanza de idiomas, especialmente el uso de *escapes rooms*. El siguiente paso de nuestro trabajo es detallar la metodología que se llevará a cabo a lo largo del trabajo, basada en una planificación justificada y rigurosa, además, se explica cómo aplicaremos el enfoque por proyectos al construir nuestro *escape room* centrado en el turismo andaluz. La relevancia, los objetivos, los contenidos detallados y la adaptación a diversos niveles de competencia lingüística se encuentran en el corazón del presente trabajo, en nuestra propuesta didáctica del *escape room* lingüístico andaluz. Para finalizar, se concluye nuestro trabajo se evalúa la eficacia de nuestra metodología y se proponen posibles usos prácticos, así como recomendaciones para investigaciones futuras en el amplio campo de la enseñanza de idiomas.

Por último, me gustaría tener en cuenta la siguiente cita: “Una verdad aprendida no es más que una verdad aprendida a medias, mientras que la verdad entera debe ser reconquistada, reconstruida o redescubierta por el propio alumno” (Piaget, 1935, p.35). En consonancia, nuestro enfoque educativo está en línea con la noción de que el verdadero aprendizaje va más allá de la simple transmisión de conocimientos. Se puede considerar

que una verdad aprendida pasiva y superficialmente es solo una parte del conocimiento. En este sentido, la filosofía pedagógica de nuestra propuesta didáctica “Rumbo a Andalucía” se basa en la participación activa del alumnado en la reconstrucción y redescubrimiento del conocimiento.

En lugar de limitarnos a enseñar hechos aislados, nos esforzaremos por ofrecer al alumnado una experiencia inmersiva y participativa que los desafíe a reflexionar, aplicar y reconstruir activamente la competencia lingüística y cultural, lo que les permitirá adquirir una comprensión más profunda del español y su contexto. De esta forma, en lugar de simplemente absorber información pasivamente, fomentamos el proceso de aprendizaje como una experiencia personal de descubrimiento y construcción de conocimiento.

1. OBJETIVOS

1.1 Objetivo general

El objetivo principal del presente Trabajo Fin de Máster es desarrollar la creación de materiales para enseñar español como lengua extranjera (ELE) a través de un proyecto de *escape room* centrado en el turismo en Andalucía. El objetivo principal persigue ayudar al alumnado a aprender el idioma a nivel B1 mediante la introducción en entornos reales que fomenten la interacción comunicativa.

En esencia, este objetivo busca como resultado brindar al alumnado una experiencia de aprendizaje dinámica y significativa que no solo mejore sus habilidades lingüísticas fundamentales, sino que también los ayude a comprender otras culturas, adaptarse a situaciones reales y cotidianas y trabajar juntos para superar desafíos en un entorno de juego activo, cooperativo y divertido. El objetivo final es transformar la experiencia educativa para que el alumnado al que se destine esta propuesta no solo mejoren sus competencias en español, sino que también disfruten y participen activamente en el proceso de aprendizaje, de esta forma se podrá alcanzar una mejor comprensión del español como lengua extranjera, así como su dominio profundo.

1.2 Objetivos específicos

La creación de materiales para la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE), tiene por objetivo ofrecer al alumnado una experiencia educativa significativa que va más allá de la simple adquisición de conocimientos lingüísticos. El desarrollo de

recursos y materiales innovadores para fomentar el aprendizaje activo y significativo, el diseño de actividades interactivas, dinámicas y prácticas, integración cultural a la cultura hispanohablante, adaptabilidad a diversos niveles y estilos de aprendizaje, así como el uso de tecnologías educativas, evaluación de la efectividad de los materiales, fomento de la autonomía del alumnado y promoción de la diversidad y la inclusión, entre otros, son objetivos específicos que se desarrollan a lo largo del presente trabajo y persiguen proporcionar una base sólida para la creación de materiales de ELE, para que la experiencia educativa sea completa, relevante, significativa y de calidad para el alumnado que la vivencie.

Además, los objetivos específicos para abordar múltiples aspectos del proceso de enseñanza/aprendizaje de ELE, brindando al alumnado una experiencia educativa completa y significativa que va más allá de la simple adquisición de conocimientos lingüísticos, como comentábamos. En este sentido, se podrían incluir los objetivos específicos que a continuación se presentan y que dar forma a la creación de materiales de ELE.

- Mejorar la expresión oral y escrita: fomentar la habilidad del alumnado para comunicarse de manera efectiva en español, expresando ideas y pensamientos tanto de forma oral como escrita, utilizando el vocabulario y las estructuras lingüísticas que han aprendido.
- Mejorar la comprensión lectora y auditiva, el desarrollo de las habilidades para comprender textos escritos y orales en español, enfocándose en temas relacionados con el turismo en Andalucía.
- “Mejorar la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia de conciencia y expresión cultural a través del trabajo cooperativo” (Mateo-Guillén, 2022).
- Aumentar el vocabulario con términos relacionados con los lugares turísticos de Andalucía, mejorando su comunicación y comprensión en situaciones reales.
- Explorar la cultura andaluza implica involucrar al alumnado en los aspectos culturales, históricos y sociales de Andalucía, lo que les permite comprender y apreciar la riqueza y diversidad de esta región española.
- Promover y estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas: Desarrollar habilidades cognitivas resolviendo acertijos, enigmas y desafíos en la sala de escape, fomentando el razonamiento lógico y la toma de decisiones.

- Promover la colaboración y el trabajo en equipo: fomentar la cooperación entre los estudiantes, incentivando la comunicación en español para resolver desafíos y completar tareas dentro del *escape room*, lo que fomenta el intercambio de ideas y la resolución de problemas en equipo.
- Proporcionar una experiencia para aprender español de manera práctica, entretenida y culturalmente enriquecedora, al ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje divertida e inmersiva que les permita utilizar el idioma de manera activa y significativa en un contexto lúdico y culturalmente relevante como es Andalucía y su riqueza turística.

En definitiva, el objetivo que se persigue alcanzar es involucrar alumnado en un proceso de aprendizaje experiencial, activo y significativo, brindándoles una visión inmersiva y culturalmente relevante de Andalucía.

2. MARCO CONTEXTUALIZADOR: Transformación de la enseñanza de ELE a través de metodologías activas y *escape rooms*

2.1 La transformación de la enseñanza de ELE: desafíos educativos y nuevas metodologías

Este apartado se centrará en analizar el estado de la cuestión sobre la transformación de la enseñanza de ELE a través de metodologías activas y *escape rooms* en las aulas. En primer lugar, hay que partir de que el proceso educativo es un poderoso instrumento, tal como lo expresa la cita de Nelson Mandela: “La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar para cambiar el mundo” (citado por Miñarro, 2019, p. 52), donde se refleja la esencia de por qué educamos como futuros docentes.

La educación permite al alumnado ir más allá de lo superficial y apreciar múltiples perspectivas de la vida, ampliando su comprensión del mundo. Por ello, es fundamental invertir en la conciencia y la educación de nuestro futuro alumnado, ya que esto define el propósito de la educación. Este enfoque dirige nuestros esfuerzos como futuros docentes hacia la mejora de la sociedad, destacando la educación en valores y la inteligencia emocional desde la enseñanza de ELE, lo que preparará a las próximas generaciones para enfrentar posibles desafíos. Para ello hay que tener en cuenta las nociones que presenta el Marco Común de Referencia Europeo:

Los objetivos del aprendizaje y de la enseñanza de lenguas deberían fundamentarse en la apreciación de las necesidades de los alumnos y de la sociedad, en las tareas, en las actividades y en los procesos lingüísticos que los alumnos tienen que llevar a cabo para satisfacer esas necesidades. (MCER, 2002, p. 129)

La educación, vista como un entrenamiento para la vida, nos lleva a comprender que nuestro trabajo va más allá de transmitir conocimientos en la enseñanza de ELE. Debemos brindar a nuestro alumnado herramientas y técnicas para motivarlos, fomentar su esfuerzo y mantener su entusiasmo, que es lo que se persigue con el desarrollo de nuestra propuesta innovadora y activa. Al hacerlo, les ayudamos a descubrir su mayor potencial y a convertirse en mejores versiones de sí mismos. Para ello hay que tener en cuenta que el gran impacto que presenta la tecnología en la actualidad ha alterado la vida diaria y, por lo tanto, ha afectado a la educación. La evolución de los juegos tradicionales hacia los videojuegos demuestra esta influencia, y su relación con la motivación del alumnado ha sido estudiada desde los años 80. Estudiosos como Malone (1980) han investigado la posibilidad de incorporar características de los videojuegos en la enseñanza para aumentar así la motivación en el alumnado y aportar calidad al proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, concretamente se ha sugerido que la gamificación podría tener un impacto en la motivación del alumnado similar al de los videojuegos, pero de manera más efectiva, siendo un motivo más por el que se debe profundizar en este nuevo mundo, según Muntean (2011).

2.2 El gran impacto y la inclusión de las TIC en la educación

Como se puede observar, en el contexto educativo actual, el alumnado, gracias al mundo tecnológico y de las redes sociales en el que están inmersos, posee nuevas habilidades, lo que puede limitar su atención a los mediadores de aprendizaje. Como resultado de esta transformación, los docentes deben reinventarse para ser relevantes en el proceso educativo, brindando respuestas, retroalimentación y soluciones que no se pueden encontrar en Internet (De Jesús, 2021). Por ello los docentes del mañana se enfrentan al desafío de moldear el aprendizaje más allá de los límites tradicionales, incorporando metodologías activas y estrategias innovadoras que generen un impacto significativo en el proceso de enseñanza/aprendizaje del alumnado. Esta transformación tiene como objetivo adaptarse a un entorno global y a la sociedad del conocimiento, lo

que presenta desafíos como la gestión de un conocimiento cada vez más amplio, fragmentado y de rápida obsolescencia. En este contexto, se requiere un enfoque del conocimiento perspectivista que promueva un aprendizaje adaptable, constructivo y vinculado a la investigación, por ello es necesario alcanzar en el proceso de enseñanza/aprendizaje de ELE un aprendizaje que sea autónomo, el desarrollo de competencias, la integración teoría-práctica, la evaluación continua y la utilización de las TIC, a pesar de requerir un cambio en los roles tanto del alumnado como el de los docentes, fomentando la reflexión, la cooperación y la adaptabilidad frente a la complejidad y la incertidumbre del conocimiento en la sociedad actual (March, 2006).

Asimismo, estos avances conllevan al uso e invención de nuevas técnicas en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). Las tecnologías de la información y la comunicación, junto con elementos lúdicos, están centradas en mejorar la experiencia educativa, se puede comprobar así que este gran cambio que suponen las TIC en las nuevas metodologías no solo ha cambiado la forma en que aprende el alumnado, sino también cómo enseñan los nuevos docentes, siendo esencial revisar las prácticas docentes para fomentar un aprendizaje significativo y duradero, reconociendo que no existe un único método ideal y que la combinación adecuada de estrategias es fundamental (March, 2006).

Todo esto lleva a afirmar que la inclusión de las TIC en el aula ha cambiado significativamente las metodologías de enseñanza, aunque esta práctica presenta grandes ventajas, también presenta otros grandes inconvenientes que son necesarios intentar solventar (Morillas Barrio, 2016). Según Domínguez Díaz (2018), la combinación de estas herramientas con enfoques gamificados, como se llevará a cabo en esta investigación, se considera una estrategia beneficiosa para mejorar la experiencia del proceso de enseñanza/aprendizaje. En este sentido, es evidente que la innovación educativa ha generado un interés cada vez mayor en utilizar metodologías activas para maximizar el aprendizaje en el aula y aportar así calidad en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Según Franquet y Torquato (2018), estas estrategias tienen como objetivo involucrar activamente a los estudiantes a través de la promoción de la reflexión crítica, el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas específicos en la educación, alcanzando así uno de los principales objetivos que se quiere perseguir en el desarrollo de esta investigación.

2.3 Rol de las metodologías activas en la enseñanza de ELE: gamificación, ABP y *escape rooms*

En el marco de estas nociones, se podría destacar el estudio realizado por profesores brasileños centrado en la reflexión sobre el juego como metodología activa en la enseñanza de ELE, que destacó evidentes y significativos beneficios de esta práctica. Los resultados demostraron cómo el juego como estrategia activa crea un entorno favorable para que los docentes guíen el desarrollo lingüístico de los estudiantes de manera efectiva, enriqueciendo sus conocimientos y fomentando la expresividad en el aprendizaje del idioma, siendo esta una razón más por la que profundizar en este tema para así aportar calidad a la enseñanza. (De Jesús, 2021)

En este sentido, el juego se destaca como una herramienta pedagógica activa en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) dentro de estas metodologías activas, por ello queremos centrar su atención a lo largo del presente trabajo. El uso de juegos en el aula fomenta el intercambio social en el aprendizaje y ayuda a los estudiantes a convertirse en seres sociales de aprendizaje. De esta forma, se alcanza una mejora en el pensamiento, la expresividad y facilita la integración del alumnado de cualquier nivel lingüístico (Chaguri, 2014).

La enseñanza de idiomas, especialmente la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE), es un campo donde se han implementado metodologías activas, ABP, gamificación y herramientas educativas como *escapes rooms*. En este ámbito, la reflexión pedagógica se centra en cómo lograr una enseñanza más dinámica, participativa y efectiva que va más allá de la adquisición de vocabulario y gramática. En este sentido, se ha podido observar que los *escapes rooms* se han convertido en una forma innovadora de enseñar. Estos juegos a pesar de la complejidad que exigen por la resolución de problemas en un tiempo limitado han demostrado ser beneficiosos para fomentar la colaboración, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, especialmente cuando se utilizan en la enseñanza de ELE, de donde reside nuestro interés por la creación de materiales para la enseñanza del español.

La incorporación de *escapes rooms* en la enseñanza de ELE ha brindado al alumnado la oportunidad de interactuar en español en situaciones reales y complejas, así como se puede observar el gran impacto que presenta en la enseñanza de idiomas. Se ha demostrado que el uso de esta estrategia no solo mejora la fluidez verbal, la comprensión

y la expresión lingüística, sino que también aumenta la motivación y la participación del alumnado en el aula, que es lo que se pretende alcanzar para conseguir una mejora de calidad en el proceso de enseñanza/aprendizaje. De esta manera, se puede propiciar y crear un entorno favorable para el desarrollo completo de las habilidades lingüísticas, comunicativas y cognitivas en español y para su mejora, en un entorno dinámico y emocionante, que fomenta el uso activo del idioma, así como el trabajo cooperativo y colaborativo entre el alumnado. Estos juegos inmersivos permiten que el alumnado pueda interactuar en español a través de desafíos y resolución de acertijos para lograr objetivos específicos que se quieran alcanzar con la propuesta desarrollada.

Este análisis se centra en examinar diferentes metodologías activas como la gamificación o ABP, consideradas unas de las estrategias innovadoras para la educación. Se parte de esta base para centrarse en cómo los *escapes rooms* se pueden incorporar a los entornos educativos, como se persigue con el desarrollo de la propuesta que se presentará más adelante. La gamificación, surgió a principios del siglo, se refiere a la transferencia de elementos lúdicos de los juegos a contextos que no son lúdicos, como por ejemplo en el aula, aunque ha encontrado su aplicación en una variedad de campos, pero destaca su importancia en la educación. El objetivo de la gamificación en el aula es mejorar la concentración, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover un aprendizaje más dinámico y participativo. La gamificación se ha implementado con éxito en centros educativos, demostrando mejoras significativas en el progreso académico del alumnado. Así es como se puede observar que la gamificación en el aprendizaje de idiomas enfatiza la importancia de establecer objetivos claros que se adapten a las necesidades específicas del alumnado. El éxito de esta metodología depende de principios como la participación activa del alumnado en el diseño de su proceso de aprendizaje, la retroalimentación o feedback inmediato, la creación de desafíos y la valoración de su progreso de manera individual, pero que conlleva a su vez un aprendizaje cooperativo.

Como se ha podido comprobar, la gamificación se centra en la integración de dinámicas, mecánicas y componentes para mejorar la experiencia de aprendizaje, como los sistemas de recompensas, la toma de decisiones por parte del alumnado y el uso de las TIC educativas. En definitiva, se puede observar que la gamificación se presenta como una estrategia educativa que va más allá de la transmisión de conocimientos, involucra al alumnado activamente y crea un entorno de aprendizaje dinámico y motivador. Para lograr resultados efectivos en el aula, es fundamental comprender y aplicar correctamente

los principios de la gamificación, especialmente en lo que respecta a su aplicación en el aprendizaje de idiomas.

La enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) ha experimentado una considerable evolución en respuesta a las demandas educativas y al deseo de mejorar la eficacia de los procesos de enseñanza/aprendizaje. En este sentido, se ha producido un cambio significativo hacia el uso de metodologías activas y dinámicas que animan al alumnado a participar activamente en su propio proceso de adquisición de idiomas. Igualmente, en el marco de estas metodologías innovadoras que se vienen analizando, se puede destacar la importancia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), un enfoque educativo que facilita un aprendizaje significativo y funcional del idioma mediante la realización de proyectos prácticos y contextualizados. El ABP se ha convertido en un pilar fundamental para la transformación de la enseñanza de ELE porque permite a los estudiantes sumergirse en situaciones reales que requieren el uso activo del español, mejorando su comunicación y habilidades lingüísticas. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) fomenta la exploración y la resolución de problemas en el alumnado involucrado (Barell, 2007). En este sentido, se puede observar cómo los métodos centrados en el alumnado, como el ABP, enfatizan el pensamiento crítico, la motivación y la retención del conocimiento a largo plazo, alcanzando así un proceso de enseñanza/aprendizaje significativo y perdurable en el tiempo, mejorando con la puesta en marcha de este tipo de metodologías activas la participación, la motivación y la reflexión del alumnado (Fortea, 2009).

En conclusión, a pesar de los posibles desafíos que nos podamos encontrar en el camino es necesario incidir en la importancia de la educación como motor de cambio, destacando la formación de futuros docentes y su compromiso con metodologías activas como ABP, gamificación o *escapes rooms* para una enseñanza dinámica y efectiva de ELE. La educación va más allá de la transmisión de conocimientos; tiene como objetivo formar al alumnado con habilidades éticas y cognitivas, preparándolos para enfrentarse a posibles desafíos y transformar así la sociedad. De esta forma, los docentes juegan un papel importante en este proceso al guiar a su alumnado hacia un aprendizaje integral, teniendo en cuenta las aportaciones del MCER “el enfoque de la metodología del aprendizaje y de la enseñanza tiene que ser integrador” (2022, p. 140), de esta forma les permitirá al alumnado contribuir al progreso de la sociedad y que mejor forma de hacer

que desde metodologías que conlleven un proceso de enseñanza/aprendizaje activo y significativo, como los *escapes rooms*, por ello “lo más importante que puede hacer un profesor es proporcionar el entorno lingüístico más rico posible en el que pueda darse el aprendizaje” (MCER, 2002, p. 138), que es lo que se pretende perseguir con el desarrollo de esta propuesta.

2.4 Análisis reflexivo del uso de las metodologías activas en la creación de materiales para enseñanza de ele: resultados previstos

El proceso de enseñanza/aprendizaje español como lengua extranjera (ELE) se han llevado a cabo a través de la creación de proyectos educativos que han utilizado metodologías activas, como se ha adelantado anteriormente, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y los *escapes rooms*. A través de estas metodologías que se han proporcionado se espera vivenciar una experiencia educativa altamente efectiva y enriquecedora para los estudiantes angloparlantes de nivel B1. Se han identificado algunos hallazgos importantes a través del uso de metodologías activas en la creación de materiales para la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE), los cuales se discutirán más adelante. El esperado éxito de la propuesta quedará reflejado en la participación activa de los estudiantes, su participación en las actividades propuestas y su progreso en la adquisición del idioma. Sin embargo, es importante señalar que este éxito puede estar acompañado de algunas dificultades y obstáculos, que se irán solventando sobre la marcha.

En primer lugar, la incorporación de actividades interactivas y lúdicas, como el *escape room*, se podrá observar que aumentará significativamente la participación e interés de los estudiantes. Esto estimulará su motivación intrínseca e impulsará su interés y participación activa en el aprendizaje del idioma y la cultura española. En este sentido, es importante destacar que el alto nivel de motivación de los estudiantes al utilizar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y el uso de *escape rooms* ha sido uno de los aspectos más destacados. Estos métodos propuestos permitirán a los estudiantes experimentar experiencias divertidas y desafiantes, despertando su interés por el aprendizaje del español y fomentando una inmersión cultural efectiva en el contexto de Andalucía.

En segundo lugar, se persigue que la expresión oral, la comprensión, la gramática y el vocabulario de los estudiantes mejoren significativamente gracias a las dinámicas

activas propuestas, así como se pretende fomentar la interacción, la mediación, la comprensión lectora y oral y la competencia cultural. Para narrar experiencias, describir lugares y argumentar sobre temas culturales, los estudiantes deberán aplicar las estructuras gramaticales y el léxico apropiados en base a las diferentes provincias andaluzas. A pesar de los grandes logros que podremos alcanzar con las diferentes propuestas didácticas, se podrá detectar algunos obstáculos pormenores. Dentro de ellos se podrían incluir las dificultades con la logística al llevar a cabo algunas actividades, modificaciones requeridas debido a la complejidad de los desafíos que puedan presentar los diferentes *escapes rooms* y la gestión del tiempo al crear proyectos en equipo, pudiendo adaptarnos según las necesidades y el ritmo del alumnado que vivencie la experiencia. Sin embargo, estas dificultades podrán ser superadas mediante la implementación de soluciones prácticas y ajustes durante el proceso educativo.

En tercer lugar, los estudiantes obtendrán un gran beneficio del trabajo en equipo, la investigación y el intercambio de conocimientos gracias al enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La creación de guías turísticas y la presentación de lugares emblemáticos de las distintas ciudades les permitirán la creación de aprendizajes valiosos y la aplicación del idioma en situaciones reales, enriqueciendo aún más su experiencia.

Asimismo, en el marco del proyecto llevado a cabo por las ocho provincias de Andalucía, los estudiantes deberán enfatizar con la importancia de la apreciación y conservación del patrimonio cultural. A través de la experiencia de los *escapes rooms* les brindaremos la oportunidad de explorar de manera lúdica la riqueza histórica, arquitectónica y cultural de cada región. Esto podrá aumentar su aprecio por la diversidad cultural y el legado de la comunidad.

De otra manera, la combinación de evaluaciones continuas y puntuales podrá permitir un seguimiento exhaustivo del progreso de los estudiantes. De esta forma, se le aportará al alumnado una visión completa de su desarrollo lingüístico y comunicativo al evaluar tanto su desempeño en las actividades como su dominio en momentos puntuales.

En este sentido, el análisis reflexivo demuestra que las metodologías activas propuestas van a brindar una oportunidad valiosa para mejorar la participación, la comunicación y el aprendizaje significativo en el aula de ELE. Los estudiantes podrán demostrar un desarrollo notable en competencias sociales, trabajo en equipo, resolución

de problemas, pensamiento crítico y habilidades lingüísticas. Las experiencias positivas y el éxito evidente que se obtendrá con estas metodologías respaldan su uso continuo y desarrollo en la enseñanza de ELE. La aplicación práctica y los beneficios incuestionables para los estudiantes destacan su eficacia y relevancia en la educación de idiomas, especialmente para los estudiantes angloparlantes de nivel B1.

Como ya se ha comentado previamente, “Rumbo a Andalucía” es un conjunto de *escapes rooms* lingüísticos que combinan la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE) a nivel B1 con una experiencia cultural en la región andaluza. A través de desafíos divertidos y colaborativos, este método tiene como objetivo mejorar las habilidades lingüísticas y culturales de los estudiantes. El desarrollo de habilidades comunicativas, el enriquecimiento del vocabulario turístico y la exploración de la cultura andaluza son los objetivos principales. El objetivo es fomentar la mejora activa en el dominio del español, así como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la mejora en el dominio del idioma.

Se espera que esta metodología genere un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, lo que resultará en una mejora significativa en las habilidades lingüísticas de los participantes y un mayor interés y comprensión de la cultura andaluza. Además, se espera que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas y prácticas esenciales para el aprendizaje y el desarrollo en diversos entornos.

Finalmente, se espera que esta metodología cree un entorno de aprendizaje dinámico, motivador y significativo para que los estudiantes disfruten y aprendan en el aula. Se espera que las habilidades lingüísticas de los participantes mejoren significativamente, así como un mayor interés y comprensión de la cultura andaluza. Se espera que los estudiantes también desarrollen habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y pensamiento crítico, que son fundamentales para el proceso de aprendizaje. En este sentido, es importante tener en cuenta que “las metodologías actuales benefician a los estudiantes que desarrollan su sentido de la creatividad, innovación, pensamiento crítico, razonamiento lógico, y sobre todo ponen en práctica sus habilidades sociales las cuales les permiten interactuar y comunicar sus opiniones, ideas y sentimientos” (Parra, 2015, p.1).

3. METODOLOGÍA

La metodología adoptada para este Trabajo de Fin de Máster se fundamenta en la creación de materiales para la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) con un enfoque de metodologías activas para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), gamificación y *escape room*, destacando la importancia de la expresión oral, entre otras habilidades que se desarrollarán como la comprensión lectora, competencia cultural, la mediación y la interacción, en el aprendizaje del español como lengua extranjera (ELE) en estudiantes angloparlantes de nivel B1, en base a la temática del turismo en Andalucía, una propuesta que combina el aprendizaje de español con la exploración de la cultura andaluza en una experiencia educativa e inmersiva.

En primer lugar, para llevar a cabo este TFM se ha estructurado a partir de un marco contextualizador y diferentes fundamentos teóricos, para ello se ha realizado una revisión exhaustiva de bibliografía académica relevante que sustenta la creación de materiales que se proponen, bibliografía acerca de metodologías activas, sobre la gamificación, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la creación y aplicación de *escape room* en el contexto de la enseñanza de ELE. Se abordará la evolución educativa en la enseñanza del español mediante metodologías activas, para ello se analizarán los desafíos y cambios educativos actuales, así como la incorporación de metodologías activas y nuevas estrategias participativas para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje, con especial énfasis en cómo se pueden utilizar en la enseñanza de idiomas. Además, se destaca el papel fundamental que juegan las TIC en la transformación del proceso educativo, así como se resalta la importante de estas metodologías en la enseñanza de ELE, para finalizar con un análisis reflexivo sobre el uso de estas metodologías en la creación de materiales educativos, donde se consideran los resultados esperados de la aplicación de estas metodologías en el contexto de la enseñanza de ELE.

Seguidamente se continúa por exponer la metodología que se va a llevar a cabo a lo largo del presente trabajo, para poder avanzar con el punto central del mismo: el desarrollo de la propuesta y la creación de material de ELE. Se emprende con una introducción ficticia que crea un ambiente atractivo y motivador para la propuesta didáctica que se quiere llevar a cabo, justificación así la creación de materiales de ELE.

Luego se brindan detalles sobre temas pertinentes, como el nombre de la propuesta pedagógica, la fuente de inspiración y su clasificación, así como el grupo meta: adolescentes angloparlantes con nivel B1 según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (*MCER*).

Una propuesta didáctica para la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE) se desarrolla en esta sección del TFM. Se establecen objetivos y contenidos lingüísticos a abordar, y se justifica la creación de materiales específicos para ELE. El diseño de la propuesta planteada se centrará en crear una herramienta didáctica activa, divertida e interactiva que ayude a desarrollar habilidades lingüísticas específicas y promueva la inmersión cultural y lingüística. La metodología permitirá trabajar en equipo, resolver problemas y aplicar el idioma en un entorno lúdico y colaborativo al crear desafíos, acertijos y actividades contextualizadas en un *escape room*. Se creará un entorno temático que representa un recorrido por lugares emblemáticos de Andalucía, como la Alhambra, la Mezquita-Catedral de Córdoba o la Giralda de Sevilla, para adentrarnos de lleno en la gastronomía popular, formas de relacionarnos, costumbres y fiestas tradicionales, para ello se tendrá en cuenta que cada lugar seleccionado tiene sus propias dificultades culturales y lingüísticas. A través de la resolución de desafíos relacionados con lugares turísticos de Andalucía, expresiones idiomáticas regionales, aspectos históricos y culturales relevantes de la región, se utilizarán estrategias didácticas activas que fomenten la motivación intrínseca del alumnado al que está destinada la propuesta. Esta metodología tiene como objetivo principal brindar a los estudiantes de ELE una experiencia educativa significativa y memorable que beneficie su proceso aprendizaje, fomente su participación activa y permita un aprendizaje contextualizado y práctico de español.

Asimismo, se presentarán diferentes dinámicas y escenarios de sesiones de aprendizaje, se describe la metodología de enseñanza, la distribución temporal y el nivel de competencia requerido. Además, se identifican las habilidades lingüísticas necesarias para trabajar, se detalla la elaboración de materiales educativos, se introduce una sesión específica y se delinean los roles de los docentes y los estudiantes. Finalmente, se presenta una descripción del procedimiento de evaluación que se utilizará para evaluar el desempeño y los resultados de las sesiones que se han propuesto.

Para concluir, se resaltan los resultados y la importancia de las metodologías activas, en particular el *escape room* “Rumbo a Andalucía”, para la enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ELE). Se destaca su beneficio al promover la participación, el desarrollo lingüístico y el compromiso de los estudiantes. Se enfatiza la necesidad de continuar investigando y adaptando estas estrategias innovadoras de enseñanza de idiomas, identificando áreas de mejora y proponiendo futuras investigaciones para enriquecer la experiencia educativa en el campo de la enseñanza de ELE, teniendo en cuenta las propuestas del *MCER*.

4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA/CREACIÓN DE MATERIAL DE ELE

4.1 Justificación de la creación de materiales de ELE

La necesidad de ofrecer a nuestros alumnos angloparlantes una experiencia de aprendizaje dinámica, inmersiva y efectiva es la razón por la cual se justifica la creación de materiales de español como lengua extranjera (ELE) para el nivel B1 centrados en el desarrollo de la expresión oral, la comprensión, la gramática y el vocabulario de los estudiantes, así como se pretende fomentar la interacción, la mediación, la comprensión lectora y oral y la competencia cultural, utilizando metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y los *escape rooms*.

Por un lado, el ABP, como ha sido justificado anteriormente ofrece un marco organizado que permite al alumnado mejorar su expresión oral y participar en la creación y desarrollo de materiales didácticos. Esto les permite desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje, lo que aumenta su interés y compromiso con el idioma. Por otro lado, la gamificación y la inclusión de *escape rooms* en el curso de la educación crean un entorno divertido y desafiante. Los *escapes rooms* ofrecen experiencias inmersivas en contextos auténticos, como el turismo en Andalucía, que estimulan la aplicación práctica del idioma, mientras que la gamificación motiva a los estudiantes al incorporar elementos propios de los juegos en el aprendizaje.

El objetivo de la propuesta educativa destinada a la creación de materiales para el desarrollo de diferentes competencias para el alumnado angloparlante de nivel B1 busca desarrollar habilidades lingüísticas más profundas, como la capacidad de describir de manera fluida temas de interés teniendo como base el turismo andaluz, contar anécdotas o realizar presentaciones formales extensas. Dado que incluyen desde presentaciones

orales hasta informes escritos, estas habilidades orales se pueden considerar que son esenciales en diferentes ámbitos, tanto profesionales como académicos. Para ello hay que tener en cuenta que la calidad lingüística de un discurso oral, así como su fluidez y claridad al dirigirse a un público, dependerá de factores lingüísticos y de conocimiento de las convenciones y expectativas del género textual. Es evidente que estas habilidades no se adquieren naturalmente; en cambio, se desarrollan a través de la educación y la experiencia, siendo este nuestro punto de mira.

La clasificación de la expresión oral se basa en tres macrofunciones (interpersonal, transaccional y evaluativa) y dos géneros textuales especializados: hablar en público y hacer publicidad. Asimismo, las escalas de "Monólogo sostenido: describir experiencias", "Monólogo sostenido: argumentar" y "Monólogo sostenido: dar información" abordan distintos aspectos, desde la narración hasta la argumentación en contextos conversacionales o informativos. Este enfoque detallado en la descripción de escalas y géneros textuales tiene como objetivo mejorar la capacidad de expresión oral del alumnado de nivel B1, abarcando desde describir experiencias hasta presentar argumentos en debates o discusiones (MCER, VC., 2021).

En resumen, la creación de materiales ELE centrados en la expresión oral para el nivel B1, utilizando metodologías activas como ABP, gamificación y *escape rooms*, que se presentará a continuación, se justifica por su capacidad para proporcionar un aprendizaje significativo, contextualizado, motivador y participativo, que favorece el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

4.2 Objetivos

El objetivo principal que se persigue con el desarrollo de esta propuesta relacionada con el turismo en Andalucía es fomentar la mejora de las habilidades lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas de los participantes, según el MCER.

En la propuesta se incluyen diferentes objetivos, como los funcionales de la lengua que incluyen desarrollar habilidades comunicativas específicas para expresar opiniones, argumentar y contraargumentar de manera persuasiva y efectiva en debates y presentaciones, que se realizan a lo largo de las sesiones planteadas. Además, el objetivo es mejorar la capacidad de narrar utilizando una variedad de tiempos verbales y estructuras gramaticales apropiadas para transmitir información de manera clara y

coherente. En términos de competencia cultural, los objetivos incluyen el conocimiento y comprensión de la cultura andaluza, especialmente en relación con el patrimonio histórico, las tradiciones, la gastronomía y otros aspectos culturales relevantes. Esto implica reconocer y apreciar la diversidad cultural y relacionar los elementos culturales con el contexto lingüístico.

En cuanto al objetivo de la competencia pragmática se centra en mejorar las habilidades de uso del lenguaje en contextos específicos, como debates y presentaciones, teniendo en cuenta las normas y prácticas sociales. Esto incluye adaptarse a diferentes situaciones y audiencias y utilizar técnicas de comunicación para persuadir, convencer y negociar. El objetivo pragmático principal es mejorar la capacidad del alumnado para resolver problemas y desafíos relacionados con la información turística que se presenta. La actividad fomenta la comprensión de pistas y la toma de decisiones efectivas, lo que conduce a la resolución efectiva de problemas que se plantean a lo largo de las sesiones propuestas. Además, se fomenta la interacción entre el alumnado, lo que facilita la colaboración y la negociación de significados para superar obstáculos y avanzar en las diferentes actividades, lo que fomenta también una comunicación efectiva entre ellos.

Igualmente, se pretende aumentar y consolidar el vocabulario relacionado con los lugares emblemáticos, las actividades turísticas y los elementos culturales de las ocho provincias de Andalucía, con el fin de mejorar la comprensión global. De esta manera, no solo se pretende aumentar su vocabulario activo y pasivo, sino también mejorar su habilidad para reconocer y comprender términos específicos relacionados con la geografía, la historia, las tradiciones y otros aspectos culturales de Andalucía. Además, se pretende fomentar el uso adecuado de diferentes tiempos verbales. En este sentido los participantes podrán relatar experiencias de manera coherente y fluida al dominar diferentes tiempos verbales que se proponen, lo que les permitirá compartir experiencias personales, narrar anécdotas y describir eventos culturales con mayor precisión y detalle. Esto mejorará sus habilidades de comunicación en situaciones de interacción oral y escrita, lo que facilitará una comunicación más natural y efectiva durante viajes y experiencias turísticas.

Por otro lado, en el ámbito sociolingüístico, se pretende fomentar la conciencia sobre las diversas formas de hablar español en las provincias de Andalucía. Esto enriquece la experiencia cultural de los participantes al incluir diferencias culturales,

fonéticas y léxicas. Asimismo, se fomenta la comprensión y el respeto hacia las diversas tradiciones, festividades y costumbres de cada provincia, integrándolas en los desafíos del juego para una mayor inmersión cultural. En definitiva, la finalidad de este enfoque integral y detallado de los objetivos es asegurar una experiencia educativa y recreativa completa para el alumnado participe en la propuesta de metodologías activas relacionada con el turismo en Andalucía.

4.3 Contenidos

Para mejorar la experiencia de nuestro alumnado angloparlante, la propuesta para las ocho provincias de Andalucía se enfocará en el desarrollo de varias competencias como la lingüística, la pragmática, la sociolingüística y la cultural, tomando como referencia el *MCER* y que se concretará por sesiones más adelante. El desarrollo del vocabulario específico relacionado con lugares turísticos, monumentos históricos, actividades culturales y la deliciosa gastronomía característica de cada provincia será priorizado en primer lugar. Los participantes tendrán la oportunidad de aprender y utilizar una gran variedad de léxico que describa monumentos emblemáticos, como la Alhambra en Granada, la Mezquita-Catedral en Córdoba, y degustar la gastronomía típica, como el pescaíto frito en Málaga o el salmorejo cordobés.

Además, la propuesta se centrará en el uso adecuado de estructuras gramaticales particulares y diferentes tiempos verbales. A través de esto, los participantes tendrán la oportunidad de relatar y compartir sus experiencias turísticas en los diversos lugares destacados de Andalucía, utilizando habilidades verbales adecuadas para explicar de manera detallada las situaciones vividas.

Por otro lado, se estudiarán y comprenderán las diferencias culturales y lingüísticas que existen en cada provincia, incluidas las variedades de acentos, modismos o costumbres locales. Los diferentes desafíos propuestos para los *escapes rooms* combinan tradiciones, costumbres y prácticas culturales distintivas de cada provincia, lo que permitirá a los participantes sumergirse en las expresiones lingüísticas y las festividades típicas de cada lugar y además les permitirá comprender mejor la diversidad cultural de Andalucía.

En resumen, a través de esta metodología activa propuesta se abordarán los aspectos pragmáticos, sociolingüísticos y lingüísticos de ELE, atendiendo al *MCER*,

brindando a los participantes una experiencia divertida y educativa que les permitirá aprender sobre la región desde una variedad de perspectivas, tanto turísticas como culturales.

4.4 Metodología

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de esta propuesta se centran en lograr los objetivos específicos establecidos previamente. Esta propuesta se basa en un enfoque pedagógico activo y participativo que incorpora estrategias innovadoras y centradas en el alumnado. Se utilizarán metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y el uso de *escapes rooms* para proporcionar al alumnado una experiencia dinámica y atractiva que les permitirá explorar el turismo en Andalucía mientras mejoran su dominio del español.

La actividad se centrará en la resolución de problemas mediante la presentación de desafíos y enigmas, en términos pragmáticos. Para avanzar en el juego, se necesitarán conocimientos específicos sobre la historia, la cultura o los monumentos de cada provincia, que podrán ir investigando a medida que se desarrollen las sesiones. Además, se fomentará la interacción entre los participantes mediante la promoción de la comunicación efectiva, la colaboración y la negociación significativa para superar los obstáculos.

Por un lado, el ABP se utilizará como eje principal tanto en la elaboración de actividades como en la preparación de materiales. Al involucrarse en proyectos relacionados con el turismo andaluz, esta metodología fomentará la autonomía, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo del alumnado. El alumnado tendrá la oportunidad de utilizar sus habilidades lingüísticas en situaciones reales, mejorando sus habilidades comunicativas y conociendo la cultura, lugares emblemáticos y tradiciones de Andalucía.

Por otro lado, la gamificación se integrará para hacer que el aprendizaje sea divertido y motivador. El alumnado será motivado a participar activamente mediante la creación de desafíos, la fijación de metas y la obtención de recompensas. Esta estrategia no solo despertará su interés en el idioma y la cultura, sino que también creará un entorno de aprendizaje agradable e interactivo. Además, en este sentido, se implementarán *escapes rooms* educativos diseñados para cada sesión en particular. El alumnado tendrá

la oportunidad de resolver enigmas, trabajar en equipo y aplicar sus habilidades lingüísticas para avanzar en la resolución de los desafíos planteados en estos espacios de juego inmersivos que se adaptarán al contexto del turismo en Andalucía.

El desarrollo integral de los estudiantes en el aprendizaje del español como lengua extranjera será reforzado a través de la participación activa en el *escape room*, la colaboración investigativa para la guía turística, la preparación de presentaciones y las actividades de exposición oral.

Además, se puede observar la mediación como un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma es crucial, además de los enfoques pedagógicos mencionados anteriormente. Como se explica en el *Volumen complementario* del MCER (2020), la mediación amplía el abanico de actividades de uso de la lengua que se pueden realizar en las clases de idiomas. Este método, que complementa el enfoque de recepción, producción e interacción, brinda a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades que requieren comprensión, interpretación y producción de mensajes en una variedad de contextos. En este sentido, se puede observar que la mediación se integrará de manera implícita en este proyecto a través de la resolución de desafíos y enigmas en el *escape room*, donde los estudiantes tendrán que interpretar y crear mensajes para avanzar en el juego. Los estudiantes también participarán en actividades que requieren mediación cultural y lingüística para comunicarse efectivamente en español, como preparar materiales y hacer presentaciones. La mediación es esencial para la inmersión cultural y el desarrollo de habilidades comunicativas al aprender español como lengua extranjera. Es decir, la mediación se integra de manera transversal en las diversas actividades del proyecto, brindando a los estudiantes oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades comunicativas en español mientras exploran la cultura andaluza.

En definitiva, la combinación de estas metodologías activas y participativas permitirá a al alumnado desarrollar sus habilidades lingüísticas en español y experimentar una inmersión cultural. Esto garantizará que el alumnado reciba un aprendizaje completo, significativo y enriquecedor en el nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

4.5 Temporalización y nivel

La propuesta que se quiere diseñar para la enseñanza de español como lengua extranjera de acuerdo con el *MCER*, cada sesión tiene una hora dedicada para mejorar las habilidades lingüísticas del alumnado angloparlante de nivel B1, a lo largo de dos meses con un total de dieciséis sesiones. Esta clasificación se refiere a un nivel intermedio, donde los estudiantes pueden desempeñarse de manera razonable fluida en las situaciones diarias y comunicar sus pensamientos en una variedad de contextos.

Cada sesión está cuidadosamente planificada para promover el desarrollo de habilidades específicas relacionadas con varios aspectos de la comunicación. Se ha asignado un tiempo específico para actividades relacionadas con la expresión oral, que van desde describir experiencias en monólogos sostenidos hasta hacer anuncios públicos, pasando por argumentos, presentaciones en público y narraciones de experiencias y vivencias personales.

El objetivo principal de esta programación horaria es ofrecer al alumnado la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas en español a través de la inmersión en el contexto cultural de Andalucía. Además, se busca fomentar la participación activa y la interacción en un entorno de aprendizaje colaborativo, consolidar y ampliar su vocabulario y mejorar su comprensión y expresión oral.

4.6 Dinámicas y escenarios de las sesiones

Las dinámicas y escenarios propuestos para cada una de las sesiones que se proponen se articulan de la siguiente manera:

En primer lugar, se llevará a cabo un *escape room*, que será un espacio divertido y difícil en el que se encontrarán pistas y enigmas relacionados con lugares destacados de las ocho provincias andaluzas Málaga, Cádiz, Sevilla, Granada, Almería, Córdoba, Jaén, Cádiz y Huelva. El alumnado se sumergirá en esta dinámica explorando e investigando para resolver los enigmas que se proponen a lo largo de las sesiones y avanzar en las diferentes actividades de manera interactiva y activa.

A su vez, por un lado, se implementará la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), dividiendo al alumnado en equipos que investigarán y recopilarán información detallada sobre varios puntos de interés en las distintas ciudades. Esta

modalidad fomentará el trabajo en equipo, la investigación y el intercambio de información entre los participantes.

Por otro lado, la gamificación será una estrategia clave. Cada lugar emblemático de las distintas ciudades tendrá un desafío que los estudiantes deben superar para avanzar en la actividad. La inmersión en la experiencia se fomentará a través de esta conexión entre la ubicación y los desafíos, lo que estimulará la resolución de retos y la consecución de metas relacionadas con el aprendizaje relacionadas con los lugares emblemáticos de cada ciudad.

4.7 Desarrollo de competencias en las sesiones

El conjunto fundamental de habilidades, conocimientos y destrezas que permiten a las personas desarrollarse en diferentes áreas de la vida se conoce como competencias. El desarrollo de competencias es crucial en la educación porque va más allá de la simple adquisición de información. Estas habilidades dan al alumnado las herramientas para enfrentar obstáculos, resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a diversas situaciones. Es crucial mejorar estas habilidades en la educación, como en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). No se trata solo de aprender gramática y vocabulario, sino también de desarrollar habilidades comunicativas, lingüísticas, sociales y culturales. Estas habilidades permiten al alumnado enfrentar situaciones de la vida real, resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a diversas situaciones.

Las competencias representan un conjunto fundamental de habilidades, conocimientos y destrezas que permiten a los individuos desenvolverse en diferentes áreas de la vida. En el contexto educativo, el desarrollo de competencias es esencial ya que va más allá de la simple adquisición de información. Estas habilidades proporcionan a los estudiantes las herramientas necesarias para afrontar desafíos, resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a situaciones diversas.

Las competencias comunicativas se desarrollarán a través de la práctica de la expresión y la comprensión oral y lectora, la gramática y el vocabulario, así como la interacción, la mediación y la competencia cultural, donde los estudiantes aprenderán a presentar presentaciones claras y organizadas y a dar información detallada sobre destinos turísticos. En este sentido, el trabajo en equipo durante la recopilación de datos para los

guías turísticos y la cooperación para alcanzar los objetivos de ABP y *escape room* mejorarán las habilidades colaborativas.

Si atendemos al *MCER* (2002), dentro del marco de nuestra propuesta se buscará adquirir una variedad de habilidades y destrezas prácticas que son esenciales para el progreso exitoso en la vida cotidiana y profesional. Estas incluyen destrezas sociales, como la capacidad de comportarse de acuerdo con las convenciones sociales que se presentan, especialmente cuando se interactúa con personas de otros países. Asimismo, se trabajarán habilidades de la vida diaria, como hacer las cosas necesarias en la vida diaria, mantener el hogar y reparar dispositivos. Además, con el fin de promover un enriquecimiento personal integral, se enfocará en el desarrollo de destrezas profesionales que permitan realizar acciones especializadas necesarias para el autoempleo, así como destrezas de ocio, abarcando actividades artísticas, manuales, deportivas y de hobbies.

En cuanto a las habilidades y destrezas interculturales, se buscará desarrollar la capacidad de relacionar la cultura propia con la cultura extranjera, así como desarrollar sensibilidad cultural para identificar y utilizar estrategias adecuadas al establecer contacto con personas de otras culturas. Además, se trabajará en la habilidad de actuar como intermediarios culturales entre la propia cultura y la del extranjero, superando malentendidos y situaciones conflictivas, y superando estereotipos. Este enfoque integral no solo tiene como objetivo mejorar el dominio del idioma español de los estudiantes, sino también prepararlos para interactuar de manera efectiva en entornos culturales diversos y fomentar la comprensión intercultural. En este sentido, se fomentará el desarrollo de competencias culturales al mejorar la comprensión de la historia y los atractivos turísticos de las diferentes provincias como Cádiz, Granada, Almería, etc, mientras que los estudiantes presentarán la riqueza cultural de la región en sus exposiciones. Por último, la mejora de la expresión oral, la ampliación del vocabulario específico y el uso adecuado de estructuras gramaticales al describir lugares turísticos fortalecerán las habilidades lingüísticas.

4.8 Creación de materiales

Los materiales que se han creado para esta propuesta quedan reflejados a través de las tablas que a continuación se presentan, donde se recogen los diferentes *escapes rooms* creados, los ABP y otras actividades planteadas. A través de 16 sesiones dinámicas, esta propuesta educativa, dirigida a estudiantes de nivel B1, abordará la

diversidad cultural andaluza. La propuesta creada incluye la visita a las diferentes ciudades andaluzas destacadas como Málaga, Cádiz, Almería, Jaén, Huelva y Sevilla, sumergiendo a los estudiantes en experiencias lingüísticas y culturales excepcionales.

Se comenzará la andadura por las sesiones con una introducción a Málaga, donde se establecen los fundamentos y las expectativas de las diferentes sesiones. Después, los estudiantes participarán en un recorrido interactivo por la ciudad de Cádiz, resolviendo enigmas y creando mapas de la ciudad, así como, se enfrentarán a retos históricos en Jaén y compartirán experiencias sobre Huelva, mejorando sus habilidades en el monólogo. Además de incluir otros *escapes rooms* temáticos a lo largo de las sesiones que involucran a los estudiantes en la historia y costumbres de Almería, Granada y Sevilla, fomentándose la expresión escrita y oral a través de anuncios turísticos y presentaciones formales, entre otras habilidades, como se especifica en las siguientes tablas que recogen toda la información importante que se llevará a cabo a lo largo de las sesiones creadas.

Aunque en este apartado detallaré todas las propuestas que se pretenden llevar a cabo sobre el turismo andaluz, me centraré sobre todo en detallar las sesiones 5 y 6, tituladas "El enigma granaíno", para poder mejorar y profundizar el material educativo frente al resto de sesiones para brindar una experiencia completa y enriquecedora. Crearé una serie de materiales concretos, donde se podrán incluir diferentes actividades dinámicas, interactivas y enfocadas en el aprendizaje del español como lengua extranjera (ELE), estas sesiones constituyen un componente crucial de la propuesta, ya que permiten explorar a fondo el patrimonio cultural de Granada. Al centrarme en desarrollar el material completo para estas sesiones, podré ejemplificar de manera más detallada cómo serían el resto de las sesiones y cómo se podrían abordar de manera más efectiva los objetivos y temas propuestos en la propuesta educativa. Mi objetivo con el planteamiento del material es asegurarme de que estas sesiones proporcionen una inmersión completa en la cultura granadina y la lengua española, brindando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y memorable.

En definitiva, las propuestas tienen como objetivo no solo mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes en relación al español como lengua extranjera (ELE), sino también inculcar la riqueza y diversidad del turismo en Andalucía. Esto se logrará brindándoles experiencias útiles y pertinentes que les permitan explorar y comprender los aspectos culturales, históricos y geográficos específicos de la región. Se espera que al participar en proyectos relacionados con el turismo andaluz, los estudiantes no solo

mejoren sus habilidades lingüísticas, sino que también adquieran una comprensión más profunda de la cultura local, las atracciones turísticas, las tradiciones, la gastronomía y el estilo de vida. De esta manera, se promoverá una apreciación más amplia y genuina de la variedad cultural de Andalucía a lo largo de las sesiones que se plantean a continuación, lo que contribuirá a una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa.

SESIONES 1-2. “Málaga al descubierto” - Monólogo sostenido: Describir experiencias

Para fomentar diferentes habilidades en español y el conocimiento de lugares relevantes en Málaga, en esta sesión se combinan actividades prácticas, trabajo en equipo y elementos lúdicos en un ambiente dinámico y participativo, que se resumen en la siguiente tabla que se presenta.

Tabla 1. Sesiones 1-2 “Málaga al descubierto”

SESIONES 1-2. “Málaga al descubierto”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	
	Monólogo sostenido: Describir experiencias
Objetivos	El objetivo general es mejorar la habilidad oral de los estudiantes en español al narrar sus experiencias en sitios emblemáticos de Málaga, para ello se persigue mejorar la fluidez, el vocabulario urbano y el uso gramatical del pasado simple, así como las expresiones emocionales. A lo largo del <i>escape room</i> y diferentes actividades, el enfoque se centra en fomentar la expresión personal y narrativa del alumnado. Como objetivos específicos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de la sesión, podemos observar: - Identificar y presentar los lugares emblemáticos de Málaga (La Alcazaba, el teatro Romano, la catedral de Málaga “La manquita”, el museo Picasso, etc.). - Describir vivencias y emociones personales relacionadas con esos lugares. (descubrir la historia árabe y romana a través de las ruinas, con asombro por las civilizaciones pasadas, a través de la Alcazaba y el teatro Romano, mostrar admiración por la arquitectura de la Catedral o experimentar diferentes emociones con las obras de Picasso). - Aplicar el vocabulario específico sobre turismo y lugares de interés (lugares como: museo, monumento, catedral, fortaleza, ruinas; diferentes actividades que se pueden hacer: visitar, explorar, relajarse, contemplar, disfrutar y expresiones en relación como: guía turístico, entrada gratuita, horario de apertura, lugares de interés, etc.)

	- Utilizar adecuadamente estructuras gramaticales para narrar experiencias pasadas. (Pretérito perfecto simple y compuesto y expresiones temporales de frecuencia: con frecuencia, ocasionalmente, todos los días, cada semana..., de tiempo: ayer, hoy, mañana, anoche, esta tarde..., de duración: una hora, por un período de tiempo, desde... hasta..., etc.) Además, se pueden incluir otros objetivos que presenta el <i>Volumen complementario</i> del MCER (2021), sobre el planteamiento de esta actividad: - Expresar con claridad emociones y dar razones que las sustenten. - Describir temas conocidos dentro de su área de interés. - Narrar o describir con fluidez y coherencia una secuencia de eventos. - Detallar experiencias, incluyendo sentimientos y reacciones. - Relatar eventos impredecibles y sus detalles, como un accidente. - Describir el argumento de libros o películas y expresar reacciones personales. - Describir sueños, esperanzas, ambiciones y hechos reales o imaginarios. - Narrar historias utilizando un lenguaje adecuado y coherente.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: - Expresión oral: Los estudiantes participan en la presentación de la sesión, discuten los hallazgos del <i>escape room</i> y presentan sus investigaciones sobre los lugares emblemáticos de Málaga. - Expresión escrita: Los estudiantes trabajan juntos para investigar y preparar una presentación escrita sobre los lugares asignados de Málaga. - Comprensión oral: Los estudiantes deben comprender las instrucciones y la información proporcionada durante la presentación de la sesión, así como durante las actividades de <i>escape room</i> y trabajo en equipo. - Comprensión escrita: Durante la investigación y preparación de la presentación, los estudiantes deben comprender las pistas proporcionadas durante el <i>escape room</i> y la información relevante sobre los lugares emblemáticos de Málaga. Culturales: - Los estudiantes investigan y aprenden sobre la historia, la cultura y los lugares emblemáticos de Málaga. - Se espera que los estudiantes aprendan sobre la cultura y el turismo en Andalucía, especialmente con respecto a los lugares destacados de Málaga.

	Pragmáticos: - Durante el <i>escape room</i>, los estudiantes aplican habilidades pragmáticas al trabajar en equipo para resolver pistas y preparar y presentar sus investigaciones sobre los lugares emblemáticos de Málaga. - Se espera que los estudiantes utilicen el lenguaje apropiadamente y efectivamente para comunicarse en actividades grupales y presentaciones. Funcionales: - Narración de experiencias pasadas, lo que permitirá a los estudiantes describir eventos o situaciones que han experimentado en el pasado. Además, se enfocará en la descripción detallada de los lugares turísticos, fomentando la expresión oral para presentar estos lugares de manera atractiva y animada. Léxicos: - Vocabulario relacionado con la ciudad será crucial. Se abordará el léxico relacionado con lugares particulares, acontecimientos culturales, actividades turísticas y aspectos distintivos de Málaga. Gramaticales: - Uso del pasado simple, lo que facilitará a los estudiantes contar historias sobre sus visitas a los lugares emblemáticos. Además, se incluirán palabras para describir sentimientos y sensaciones.
Dinámica	La parte principal de la sesión (<i>escape room</i> y trabajo en equipos) está diseñada para realizarse en grupos, aunque las actividades de introducción, motivación y conclusión pueden realizarse individualmente, como prefiera el alumnado. Esto fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación a la experiencia (10 minutos): Presentación del tema y de los objetivos de la sesión. 2. <i>Escape room</i> (40 minutos) “Descubre Málaga: tras las pistas de sus lugares emblemáticos” (véase anexo I). El alumnado deberá resolver pistas para descubrir los lugares emblemáticos de Málaga. Este <i>escape room</i> desafía al alumnado a utilizar su conocimiento y trabajo en equipo para descubrir los lugares emblemáticos de la ciudad en un tiempo limitado, ofreciendo pistas relacionadas con la historia, la cultura y los lugares notables de Málaga. 3. ABP: Trabajo en equipos (30 minutos): Investigación y preparación de la presentación sobre los lugares asignados de Málaga. 4. Presentación de experiencias (10 minutos): Cada equipo presenta sus lugares emblemáticos y describe las experiencias relacionadas.

	5. Conclusión y despedida (10 minutos): Retroalimentación/feedback sobre la actividad y la participación del alumnado.
Recursos y materiales	A lo largo de la sesión se utilizarán diferentes recursos y materiales: - Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo I). - Mapa de Málaga: Este mapa muestra la ciudad de Málaga en detalle, incluyendo los lugares destacados. - Pistas y desafíos de <i>escape room</i>. - Material informativo sobre los lugares emblemáticos: documentos o fichas con información relevante sobre cada lugar, incluidos datos históricos, características culturales, anécdotas interesantes - Herramientas digitales para las presentaciones como <i>Canva</i>. - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI).

SESIONES 3-4. “Cádiz en el punto de mira” - Monólogo sostenido: dar información

Para mejorar las habilidades en español y descubrir lugares de interés en Cádiz, esta sesión combina actividades prácticas, trabajo en equipo y juegos en un ambiente dinámico y participativo. La siguiente tabla proporciona un resumen conciso de estos componentes.

Tabla 2. Sesiones 3-4 “Cádiz en el punto de mira”

SESIONES 3-4 “Cádiz en el punto de mira”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	
	Monólogo sostenido: dar información
Objetivos	El objetivo general es promover el aprendizaje del idioma español a través de actividades y prácticas dinámicas que se enfoquen en la investigación de la cultura y los lugares relevantes de Cádiz. En cuanto a los objetivos específicos, se pueden observar: - Motivar a los estudiantes a participar en un <i>escape room</i> temático centrado en Cádiz con el fin de mejorar sus habilidades de resolución de problemas y lenguaje. - Ayudar a los estudiantes a trabajar juntos y colaborar mientras resuelven preguntas y datos turísticos de Cádiz. - Estimular la investigación y la recopilación de datos sobre sitios históricos, playas, gastronomía, etc. para la creación de una guía turística de la ciudad. - Mejorar las habilidades de presentación y expresión oral en español al preparar y presentar una guía turística.

	- Fortalecer la comprensión auditiva, la expresión oral y escrita de los estudiantes mediante la práctica del idioma español en un entorno lúdico e interactivo. - Fomentar la autonomía y responsabilidad del alumnado al asignar roles específicos dentro de los equipos para la creación de la guía turística. - Reforzar la habilidad de investigación mediante el uso de los recursos disponibles para obtener información precisa y relevante sobre Cádiz y sus costumbres. - Mejorar las habilidades de organización y síntesis al convertir la información recopilada en una guía turística consistente y organizada. - Desarrollar la habilidad de hablar en público y presentar información en español de manera clara y concisa. - Enfatizar la relevancia de la cultura y el patrimonio material e inmaterial de Cádiz para promover la interculturalidad. Asimismo, se pueden incluir otros objetivos que presenta el <i>Volumen complementario</i> del MCER (2021), sobre el planteamiento de esta actividad: - Saber presentar la información principal de una idea o problema en español con claridad y precisión para que el interlocutor la comprenda adecuadamente. - Capacitar a los estudiantes para describir paso a paso la ejecución de tareas o procedimientos en español, con instrucciones detalladas y comprensibles. - Dotar al estudiante de la capacidad de comunicar información simple pero precisa y basada en hechos sobre un tema conocido, ya sea para identificar la naturaleza de un problema o para proporcionar indicaciones claras y detalladas, previamente preparadas.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: Al participar en diversas actividades, como presentar las reglas del juego, preparar presentaciones y crear guías turísticas, los estudiantes desarrollan tanto la expresión oral como escrita. Además, deben comprender las instrucciones y la información proporcionada durante la sesión tanto por escrito como oralmente. Culturales: Aprenden sobre la historia, los sitios históricos, las playas y la gastronomía de Cádiz, lo que promueve el conocimiento y el aprecio de la cultura local. Pragmáticos: Los estudiantes se enfrentan a tareas específicas, como resolver acertijos, recopilar información para el guía turístico y presentarla oralmente, lo que les permite practicar habilidades pragmáticas en situaciones reales. Además, durante la sesión, utilizan el lenguaje de manera apropiada y efectiva en diferentes contextos. Funcionales: - Expresiones utilizadas para proporcionar información: Frases y estructuras que puedan proporcionar detalles y datos sobre varios lugares turísticos.

	- Lugares, eventos y actividades turísticas: Construye oraciones para explicar las características, la historia y las particularidades de los lugares emblemáticos y las atracciones turísticas. Léxicos: - Vocabulario sobre los monumentos históricos, las playas, la gastronomía y otros lugares de interés en Cádiz: palabras y expresiones específicas que describan monumentos, eventos culturales, platos típicos, nombres de playas y otras características de la ciudad. Gramaticales: - Estructuras de descripción: Describa los lugares turísticos utilizando adjetivos, adverbios, conectores y expresiones. - Usar correctamente los tiempos verbales en la narración: Relatar experiencias, describir eventos y lugares históricos utilizando correctamente los tiempos verbales pasados y presentes.
Dinámica	A pesar de que la sesión se centra principalmente en el trabajo en equipo, los estudiantes realizan actividades de investigación por separado antes de reunirse con sus equipos para colaborar en la creación de la guía turística sobre Cádiz.
Secuenciación de actividades	1. Presentación/motivación (5 minutos): Explicación de las reglas del juego, introducción al contexto del <i>escape room</i> sobre Cádiz y distribución de roles. 2. <i>Escape room</i> (40 minutos): Resolución de acertijos y pistas relacionadas con la información turística de Cádiz, donde los estudiantes trabajarán en equipos para avanzar en la actividad. (Véase anexo II) 3. Creación de la guía turística (30 min, aunque se podrá completar el trabajo en casa) - Formación de equipos: Asignación de roles específicos dentro de cada equipo para la elaboración de la guía turística sobre Cádiz. - Investigación y recopilación (10 min): búsqueda y recopilación de datos sobre sitios históricos, playas, gastronomía, etc., utilizando recursos y materiales proporcionados. - Elaboración de la guía turística (10 minutos): organización y preparación de la información recopilada por cada equipo para crear la guía. 4. Presentaciones: (15 min, aunque se pueden complementar con otras sesiones debido al límite de tiempo y adaptándose a los equipos). - Cada equipo debe revisar y preparar sus presentaciones sobre Cádiz (10 min).

	- Presentación de las guías turísticas (5 minutos por equipo): La información se presentará oralmente al grupo y cada equipo compartirá los datos recopilados en su guía turística. 5. Conclusión y despedida (5 min): Coloquio de las sensaciones que han experimentado a lo largo de la sesión y de los desafíos.
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo II). - Mapas, folletos y material informativo sobre Cádiz. - Pistas y desafíos del <i>escape room</i>. - Material adicional sobre los sitios turísticos. - Material para las presentaciones preparadas por los equipos. - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI).

Como he comentado previamente profundizaré más en el desarrollo y en la creación de las sesiones 5 y 6 para poder proporcionar una comprensión más profunda de los objetivos de esta propuesta educativa. En las próximas sesiones, se persigue la intención de ofrecer materiales específicos y creativos que mejoren la experiencia de aprendizaje en el aula. El objetivo es poder brindar recursos y actividades dinámicas y significativas que permita explorar el contenido lingüístico, pragmático, cultural, gramatical, funcional y léxico de una manera más profunda y para ello quedará recogido este material concreto en el anexo del presente trabajo.

SESIONES 5-6. “El enigma granaíno” - Monólogo sostenido: argumentar

¡Bienvenidos y bienvenidas al intrigante mundo del misterio de Graná! En las sesiones 5 y 6 de nuestra emocionante expedición educativa, exploraremos de manera única y misteriosa el patrimonio cultural de Granada. Prepárense para descifrar enigmas, resolver problemas y descubrir los lugares más fascinantes de esta ciudad icónica. Acompáñenos en este emocionante viaje en el que la historia, la cultura y la diversión se combinan para ofrecer aprendizaje y descubrimiento. ¡Es hora de participar en una experiencia única en términos de lengua y cultura, adelante exploradores!

Se la bienvenida a las emocionantes sesiones 5 y 6 de "El enigma granaíno" de nuestro viaje educativo. En las próximas sesiones, profundizaremos en un monólogo prolongado y fascinante que se enfoca en la capacidad de argumentar. Para mejorar nuestras habilidades en español y descubrir los encantos culturales y lingüísticos de

Granada, esta experiencia única combinará actividades dinámicas, trabajo en equipo y experiencias interactivas.

Imaginen un escenario en la que cada palabra que se pronuncia tiene el poder de persuadir, convencer y cautivar a la audiencia. Los estudiantes serán desafiados a argumentar de manera convincente sobre una variedad de temas relacionados con la cultura, la historia y las tradiciones de Granada en este monólogo sostenido. Además de mejorar su habilidad para comunicarse en español, este ejercicio les permitirá explorar y reflexionar sobre los aspectos más profundos y significativos de esta ciudad icónica.

Los participantes disfrutarán de una experiencia educativa única que combina un viaje cultural y lingüístico a lo largo de estas sesiones. Trabajarán juntos para descubrir los encantos de Granada a través de actividades interactivas que les ayudarán a mejorar su comprensión de la historia y la cultura de la ciudad.

La siguiente tabla resalta la fusión de estos elementos importantes, acompañada de diferentes anexos que recopilan los materiales de esta propuesta innovadora, proporcionando un resumen de las diversas actividades y materiales que se utilizarán para mejorar esta experiencia de aprendizaje. Prepararse para adentrarse en el misterio granaíno, donde cada palabra será crucial para nuestra investigación lingüística y cultural. ¡Que comience el viaje!

Tabla 3. Sesiones 5-6 "El enigma granaíno"

SESIONES 5-6 "El enigma granaíno"		
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)		Monólogo sostenido: Argumentar
Objetivos	El objetivo general de estas sesiones es facilitar el conocimiento y comprensión de la cultura, tradiciones y patrimonio cultural de Granada a través de un enfoque lúdico con un <i>escape room</i> y un debate sobre la preservación de este patrimonio.	
	Los objetivos específicos están diseñados para fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y la cooperación entre los estudiantes además de enseñar la cultura de Granada, como se puede observar: - Fomentar en los estudiantes la expresión y argumentación de sus puntos de vista de manera clara y comprensible en debates y discusiones sobre una variedad de temas de interés cotidiano en relación con la ciudad y las costumbres granaínas.	

- Estimular a los estudiantes a participar de manera equitativa y activa en debates grupales, independientemente de su nivel de habilidad lingüística.
- Proporcionar retroalimentación específica y constructiva, destacando sus fortalezas y áreas de mejora.
- Fomentar un ambiente de respeto y empatía donde los estudiantes puedan expresarse.
- Distribuir roles y motivar a los estudiantes a participar activamente en el juego.
- Enseñar a los estudiantes a utilizar recursos y ejemplos relevantes para respaldar sus argumentos, enriquecer sus expresiones y darles más solidez a sus ideas.
- Fomentar la obtención de información sobre el patrimonio cultural de Granada, resuelva acertijos y desafíos relacionados con los monumentos históricos y las costumbres de la ciudad.
- Fomentar la cooperación entre los participantes y mejorar su conocimiento de las costumbres, fiestas y el idioma local de Granada.
- Asignar responsabilidades para investigar el patrimonio material o inmaterial de Granada y su historia.
- Capacitar al alumnado para que pueda recopilar información sobre el papel del patrimonio cultural en el aprendizaje autónomo y específico.
- Preparar razones a favor y en contra de mantener el patrimonio cultural en Granada.
- Fomentar un debate constructivo en el que todos participen.

Del mismo modo, se pueden incluir otros objetivos que presenta el *Volumen complementario* del MCER (2021), sobre el planteamiento de esta actividad:

- Capacitar y ayudar a los estudiantes a presentar argumentos de manera clara y comprensible, lo que la mayoría del tiempo les resulta fácil absorber sus puntos de vista.
- Fomentar la capacidad de los estudiantes para dar razones simples que respalden sus puntos de vista sobre temas conocidos, facilitando su comprensión y claridad de expresión.
- Promover la expresión de opiniones personales sobre asuntos relacionados con la vida diaria, utilizando vocabulario y expresiones simples.
- Desarrollar la habilidad de los estudiantes para dar justificaciones breves y explicaciones comprensible y concisa de sus opiniones, planes y acciones.
- Facilitar la expresión de aprobación o desacuerdo con las acciones de otra persona, alentando a los estudiantes a justificar sus opiniones de manera clara y consistente.

Contenidos de la sesión	Lingüísticos: - Expresión oral: Los participantes practican la expresión oral explicando las reglas del juego, en el debate final y discutiendo sobre el patrimonio cultural de Granada. - Expresión escrita: Durante la investigación individual sobre el patrimonio cultural de Granada, se practica la expresión escrita. - Comprensión oral: Escuchar instrucciones y pistas durante el <i>escape room</i> y el debate final prueba la comprensión oral. - Comprensión escrita: Durante la investigación individual sobre el patrimonio cultural de Granada, los participantes deben comprender y analizar la información escrita. Culturales: Los participantes exploran y aprenden sobre el patrimonio cultural de Granada, que incluye sus monumentos históricos, tradiciones y formas de vida locales. Esto aumenta el conocimiento y el respeto por la cultura granadina. Pragmáticos: Se utiliza el lenguaje de manera apropiada y efectiva durante la explicación de las reglas del juego, la presentación de argumentos en el debate final y la reflexión final. Además, se practican habilidades pragmáticas trabajando juntos en el <i>escape room</i> y ABP. Funcionales: - Durante el debate final, los participantes practican la expresión oral argumentativa, donde preparan y presentan argumentos a favor y en contra de la preservación del patrimonio cultural de Granada. - Vocabulario sobre patrimonio cultural, historia y preservación: Los participantes utilizan un vocabulario específico relacionado con monumentos históricos, costumbres, tradiciones y la importancia de su preservación durante el <i>escape room</i> y la investigación individual sobre el patrimonio cultural de Granada. - Estructuras para argumentar y contraargumentar: se enseñan y practican estructuras lingüísticas para expresar opiniones, presentar argumentos y contraargumentos de manera coherente y persuasiva en el debate final. Como por ejemplo: "En mi opinión..."; "Desde mi punto de vista..."; "Por un lado..."; "Una razón importante es que..."; "Además..."; "No estoy de acuerdo en que..."; "En resumen...". Estas estructuras lingüísticas ayudarán a los estudiantes a expresar sus ideas de manera coherente y organizada, lo que les permitirá participar en el debate final y defender sus puntos de vista. Léxicos: - Los participantes tendrán que describir y discutir el patrimonio cultural de Granada utilizando términos específicos relacionados con monumentos históricos, como
--------------------------------	---

	"alcazaba", "catedral" y "palacio", así como expresiones relacionadas con la cultura y el arte. - Expresiones para discutir: Para expresar sus puntos de vista y participar de manera efectiva en la discusión durante el debate final, los participantes utilizan expresiones como "estoy de acuerdo", "en mi opinión", "por otro lado", etc. Gramaticales: - Uso de conectores lógicos para argumentar: Se utilizarán conectores lógicos como "por lo tanto", "sin embargo" y "además" para organizar y estructurar argumentos de manera coherente durante el debate final. - Verbos y expresiones para expresar opiniones y puntos de vista: durante el debate final y la investigación individual, se utilizarán verbos y expresiones como "creo que", "opino que", "en mi opinión", etc. para expresar opiniones y puntos de vista de manera clara y precisa.
Didáctica	La dinámica de esta sesión es principalmente grupal, aunque hay algunas partes que son individuales. Durante el <i>escape room</i>, el debate final y la reflexión al final de la sesión, los participantes trabajan en equipo. Sin embargo, durante el ABP, hay momentos específicos asignados donde cada estudiante realiza una investigación sobre una parte específica del patrimonio cultural de Granada. Esto facilita la colaboración en equipo y el desarrollo de habilidades de investigación y análisis individuales.
Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación (5 minutos): Explicación de las reglas y objetivos del juego y de la sesión, introducción al contexto del <i>escape room</i> sobre Granada y distribución de roles. 2. <i>Escape room</i> (40 minutos) "El enigma granaíno" (véase anexo III y XVIII): Resolución de acertijos relacionados con monumentos históricos, costumbres de Granada para obtener información sobre el patrimonio cultural. Después de que los desafíos se hayan resuelto se convocarán a los diferentes grupos y se compartirán sus conclusiones sobre las tradiciones, fiestas y el idioma local de Granada. Además, se profundizará aún más sobre cada tema tratado y mejora la comprensión de los estudiantes. 3. ABP (10 minutos): - Asignación de roles para la investigación sobre la historia y patrimonio material o inmaterial de Granada. - Investigación (10 minutos): Recopilación de datos sobre la importancia del patrimonio cultural. 4. Debate final (15 minutos): - Los equipos preparan sus argumentos (a favor y en contra). - Debate sobre la preservación del patrimonio cultural en Granada (tanto material como inmaterial). 5. Conclusión y despedida (5 minutos):

	- Reflexión sobre el debate y los argumentos presentados, para ello deberán realizar una <i>brainstorming</i> o lluvia de ideas.
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo III). - Acertijos y pistas para el <i>escape room</i>. - Tarjetas de vocabulario (véase anexo XV). - Mapa interactivo de Granada (véase anexo XVI). - Papel, marcadores, pizarra o presentación digital para el debate. - Herramientas digitales como <i>Canva</i> o <i>Genially</i> para hacer la <i>brainstorming</i> o lluvia de ideas. - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión (véase última parte anexo XVI). - Actividad de escritura creativa complementaria al <i>escape room</i> (véase anexo XVIII).

SESIONES 7-8. “El camino hacia tierras almerienses” – Anuncios públicos

Estas sesiones combinan nuevamente actividades interactivas, colaborativas y vivenciales para mejorar las habilidades en español y disfrutar de la riqueza cultural de Almería. Esta experiencia participativa incluye un recorrido lingüístico y cultural. La siguiente tabla resume la combinación de estos elementos esenciales para el aprendizaje y la exploración.

Tabla 4. Sesiones 7-8 “El camino hacia tierras almerienses”

SESIONES 7-8 “El camino hacia tierras almerienses”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	Anuncios públicos
Objetivos	El objetivo general que se pretende alcanzar es desarrollar habilidades comunicativas en español mediante la creación y presentación de anuncios turísticos sobre Almería, incorporando aspectos culturales, gastronómicos y turísticos de la región. Los objetivos específicos de las sesiones son: - Conocer y comprender la cultura, la gastronomía y los atractivos turísticos de Almería para que sus anuncios sean efectivos. - Fomentar el uso creativo del español para redactar y presentar anuncios persuasivos sobre los atractivos de Almería. - Fomentar y desarrollar el uso de técnicas de persuasión y presentación oral efectivas para captar el interés del público en los destinos turísticos de Almería. - Trabajar en equipo para distribuir tareas y coordinar la creación conjunta de anuncios turísticos atractivos y completos.

	- Evaluar críticamente las presentaciones entre iguales y ofrecer retroalimentación constructiva y colaborativa para mejorar las habilidades de comunicación en español y la calidad de los anuncios turísticos. Asimismo, se pueden incluir otros objetivos que presenta el <i>Volumen complementario</i> del MCER (2021), sobre el planteamiento de esta actividad: - Transmitir anuncios comprensibles que transmitan información sobre temas cotidianos dentro de la especialidad, manteniendo una comunicación clara y efectiva. - Fomentar el desarrollo de secuencias lógicas para presentar los acontecimientos cotidianos dentro de la especialidad, organiza la información en los anuncios de manera coherente y estructurada. - Adaptar el lenguaje y el nivel de detalle de los anuncios al público objetivo, utilizando un lenguaje claro y gestual que facilite la comprensión a pesar de posibles problemas con el acento y la entonación.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: aprender a hablar y comprender el español. Esto se logra mediante actividades que fomentan la comprensión auditiva y lectora, así como la comunicación oral y escrita. Culturales: abarcan el conocimiento y la comprensión de la cultura española, particularmente en relación con la región de Andalucía. Esto incluye investigar la historia, las costumbres, la gastronomía, los lugares emblemáticos y otros elementos culturales pertinentes. Pragmáticos: se centran en el uso efectivo del lenguaje en situaciones específicas, como la expresión oral de argumentos, el vocabulario relacionado con el patrimonio cultural, la historia y la preservación, y el uso de estructuras para argumentar y contraargumentar de manera coherente y persuasiva en debates y presentaciones. Funcionales: 1. Estructuras de publicidad persuasivas: - Usar oraciones condicionales para destacar ventajas: "Si viajas a Almería, podrás disfrutar de..." - Expresiones de recomendación y persuasión: "Te invitamos a descubrir...", "No pierdas la oportunidad de conocer..." 2. Presentación convincente: - La organización de ideas incluye una introducción, un cuerpo de anuncio y un llamado a la acción. - Para mejorar la coherencia y la fluidez del discurso, use conectores: "Además", "por otro lado", "en conclusión", etc. Léxicos: 1. Vocabulario para definir ubicaciones y atracciones: - Las palabras que se relacionan con la geografía incluyen "playas", "sierras" y "miradores".

	- "Festivales", "celebraciones" y "eventos históricos" son términos utilizados para describir eventos culturales. 2. Expresiones y cocina tradicionales de Almería: - Frases para caracterizar la cocina local, como "variedades de tapas", "pescados frescos del Mediterráneo", "platos típicos como la garrucha almeriense". - Expresiones locales como "¡Qué arte!" y "Estar de tapeo". Gramaticales: 1. Expresar acciones y sugerencias en tiempo verbal: - Uso del presente para discutir las acciones presentes y futuras. - Uso del imperativo para hacer recomendaciones: "¡Visita nuestras playas!", "Descubre la historia en nuestros museos". 2. Adverbios adjetivos y adverbios descriptivos: - Publicidad para destacar características como las hermosas playas y la gastronomía local. - Uso de adverbios "increíblemente" y "auténticamente" que se utilizan para destacar.
Dinámica	La dinámica de la propuesta es principalmente grupal, con algunas actividades que pueden requerir trabajo en equipo o trabajo individual. Las actividades principales se realizan en grupos, lo que alienta a los estudiantes a trabajar juntos y compartir ideas. Sin embargo, algunas partes de la propuesta permiten que los estudiantes trabajen de manera individual dentro de sus equipos, como resolver desafíos en el <i>escape room</i> o realizar investigación individual durante el ABP. En pocas palabras, la dinámica de la propuesta es principalmente grupal, pero también hay momentos que permiten la participación individual en un entorno colaborativo.
Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación (5 min): Explicación de las reglas y objetivos del juego y de las sesiones, introducción al contexto del <i>escape room</i> sobre Almería y distribución de roles. 2. <i>Escape room</i> (40 min) El aula estará ambientada con desafíos y diferentes retos distribuidos estratégicamente que deberán resolver. Estos desafíos ofrecen indicaciones sobre monumentos destacados, expresiones características y platos típicos de Almería. Los estudiantes deben resolver estos desafíos para descubrir información importante sobre la región, despertar su interés y sumergirse de manera divertida e interactiva en la cultura y peculiaridades de Almería (véase anexo IV). 3. ABP (30 min): Creación de anuncios creativos sobre Almería - Cada grupo se distribuye los diferentes roles: un redactor, un diseñador gráfico, un presentador y un investigador cultural. - Investigación: con los recursos proporcionados y acceso a Internet, los equipos realizan una investigación rápida sobre la cultura, gastronomía, costumbres y atracciones turísticas de Almería.

	- Creación de anuncios: los estudiantes comienzan a crear anuncios persuasivos sobre Almería, con cada miembro del equipo trabajando en diferentes tareas como redactar el contenido, diseñar el diseño y realizar investigación cultural. 4. Presentación de anuncios (aproximadamente 30 min) - Los equipos se preparan para presentar sus anuncios, atendiendo a los diferentes roles. - Presentación de anuncios: Cada equipo presenta su anuncio persuasivo al grupo. El tiempo de presentación por equipo se limita a 3-4 minutos para mantener la dinámica y permitir que todos participen. - Después de cada presentación, hay un espacio para preguntas y comentarios constructivos del resto del grupo, para fomentar así la colaboración y la participación en el aprendizaje. 5. Conclusión y despedida (5 min) - Retroalimentación por parte del resto de participantes y del profesor y evaluación entre iguales de los anuncios publicitarios que se han presentado (véase anexo IX).
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo IV). - Periódicos, folletos, anuncios antiguos, etc. (material de referencia sobre Almería) - Proyector o pizarra para presentaciones visuales. - Herramientas digitales como <i>Canva</i> o <i>Genially</i> para crear anuncios. - Material para la creación de anuncios visuales: materiales artísticos como cartulinas, marcadores, pegatinas, recortes de revistas, etc. para que puedan crear anuncios visuales llamativos que complementen sus anuncios, lo que les permitirá comunicar su mensaje de manera más efectiva y original. - Tarjetas con los distintos desafíos del <i>escape room</i>. - Rincón de expresiones locales: un lugar físico en el aula donde los estudiantes pueden escribir las expresiones locales de Almería que han aprendido durante la sesión. Esto les permitirá familiarizarse con el habla local y agregar autenticidad a sus anuncios. - Uso de herramientas digitales para crear un mapa interactivo de Almería que incluya lugares de interés turístico, la gastronomía, los eventos culturales y las expresiones típicas. Durante la creación de sus anuncios, los estudiantes podrán usar este mapa como referencia visual.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI). |
|--|--|

SESIONES 9-10. “El embrujo que recorre las callejuelas de Córdoba” – Hablar en público

En esta ocasión, iniciamos en estas sesiones un emocionante recorrido a través de la lengua y la cultura hacia Córdoba. Las sesiones están planificadas para combinar actividades interactivas, colaborativas y vivenciales, que no solo ayudarán a mejorar sus habilidades en español, sino que también les permitirán disfrutar de la cultura de esta emblemática ciudad. La participación en esta experiencia nos invita a explorar, aprender y apreciar la esencia distintiva de Córdoba, así como de su gente y costumbres. La siguiente tabla muestra la combinación de estos elementos esenciales, que están destinados a mejorar nuestro aprendizaje y nuestra conexión con esta fascinante localidad.

Tabla 5. Sesiones 9-10. “El embrujo que recorre las callejuelas de Córdoba”

SESIONES 9-10 “El embrujo que recorre las callejuelas de Córdoba”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	
	Hablar en público
Objetivos	Como objetivo general de las sesiones los estudiantes de nivel B1 pueden desarrollar sus habilidades lingüísticas y culturales a través de un <i>escape room</i> centrado en la Mezquita-Catedral de Córdoba y así fomentar una inmersión activa en el español al mejorar su capacidad para utilizar adjetivos descriptivos y expresiones relacionadas con la arquitectura, eventos culturales y el valor histórico del monumento.
	Los objetivos específicos buscan crear una experiencia educativa dinámica y participativa en la que los estudiantes no solo aprendan español, sino que también se familiaricen con la riqueza histórica y cultural de la Mezquita-Catedral de Córdoba: Identificar y usar los adjetivos descriptivos adecuados para describir los elementos arquitectónicos particulares de la Mezquita-Catedral. - Saber reconocer y utilizar palabras que enfatizan la importancia histórica de la Mezquita-Catedral en relación con su construcción y evolución a lo largo del tiempo. - Fomentar el uso y la selección de expresiones y frases para describir festivales, ceremonias y celebraciones ficticias relacionadas con la Mezquita-Catedral, destacando su importancia cultural. - Enseñar a los estudiantes a trabajar juntos para resolver problemas y desafíos, fomentar el trabajo en equipo y promover la comunicación fluida en español.

	- Proporcionar a los estudiantes una experiencia de inmersión cultural virtual que les ayude a desarrollar sus habilidades lingüísticas y comprender la importancia cultural de la Mezquita-Catedral. Asimismo, se pueden incluir otros objetivos que presenta el <i>Volumen complementario</i> del MCER (2021), sobre el planteamiento de esta actividad: - Realizar una presentación preparada en formato <i>Pódcast</i> centrándose en productos, fiestas, costumbres, gastronomía de la región cordobesa. - Aprender a hacer presentaciones sencillas y preparadas en formato <i>Pódcast</i>, asegurando una comunicación clara y precisa que permita a la audiencia seguir la información sin problemas significativos. - Saber responder a las preguntas del turno y responder a las consultas relacionadas con la presentación. - Saber ajustar el lenguaje y la presentación para adaptarse al nivel de comprensión de la audiencia, asegurándose de que la información principal sea accesible y comprensible para la mayoría.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: incluyen la práctica de la expresión oral y escrita durante la investigación, así como la recopilación de información. A través de la participación en el <i>escape room</i> y la investigación sobre la Mezquita-Catedral de Córdoba y sus festividades, se fomenta la comprensión oral y escrita. Culturales: incluyen conocer la historia y las celebraciones de Córdoba, así como los elementos culturales y curiosidades relacionados con la Mezquita-Catedral. Esto les da la oportunidad de sumergirse en la cultura local y mejorar su comprensión. Pragmáticos: Se centran en cómo preparar y presentar un <i>Pódcast</i>, en el que los estudiantes practican la comunicación efectiva, la organización de información y la estructuración de presentaciones. Al final de la sesión, también la coevaluación entre compañeros fomenta la colaboración y la reflexión. Funcionales: 1. Estructuras y vocabulario para discutir monumentos históricos y celebraciones culturales: - Utilizando adjetivos descriptivos para describir arquitectura y eventos culturales (festivales, ceremonias, celebraciones). - Frases y expresiones para resaltar el valor histórico y cultural del monumento, como "se considera un símbolo de...", "su impacto en la historia se remonta a...", etc. - Vocabulario específico para describir los elementos arquitectónicos específicos de la Mezquita-Catedral. 2. Técnicas para realizar presentaciones formales y producir <i>Pódcast</i>:

	- Para mantener el interés del oyente durante una presentación oral o un <i>Pódcast</i>, use la entonación y la dicción correctas. - La organización lógica de la información implica una introducción, desarrollo y conclusión clara y efectiva. - Métodos y técnicas para atraer la atención del público utilizando anécdotas, datos pertinentes y citas históricas. Léxicos: 1. Vocabulario particular acerca de la arquitectura, la historia y los acontecimientos culturales de la Mezquita-Catedral de Córdoba: - Términos relacionados con la arquitectura (cúpula, minarete, nave, etc.) y la historia (reconquista, influencia califal, etc.). - Expresiones utilizadas para describir ceremonias y celebraciones culturales particulares relacionadas con la Mezquita-Catedral. 2. Expresiones útiles que se pueden usar en presentaciones orales y <i>Pódcasts</i>: - Frases atractivas de apertura y cierre. - Terminología y expresiones para organizar el discurso (primero, además, por otro lado, en resumen, etc.). - Fórmulas para incluir ejemplos, explicaciones o datos pertinentes. Gramaticales: 1. Uso de tiempos verbales para relatar eventos históricos y describir monumentos - Uso del pretérito perfecto e indefinido para describir eventos históricos pertinentes. - Describir las características arquitectónicas de la Mezquita-Catedral utilizando tiempos verbales en voz activa y pasiva. 2. Conectores y estructuras para organizar y conectar ideas en una presentación formal: - Para organizar la presentación, se utilizan conectores de secuencia (primero, luego, más tarde) y temporales (antes, después, finalmente). - Uso de conectores lógicos (por lo tanto, como resultado) para enfatizar las relaciones entre ideas.
Dinámica	La dinámica de esta sesión se centra principalmente en el trabajo grupal, donde los estudiantes trabajan juntos para explorar la Mezquita-Catedral de Córdoba y las festividades de la ciudad. Comienza con una introducción motivadora antes de un <i>escape room</i> emocionante en grupo. Luego, los estudiantes se dividen en grupos para investigar y recopilar información sobre el tema designado. Después, colaboran para preparar presentaciones de <i>Pódcast</i>. Finalmente, se realizan presentaciones grupales, luego se realiza una reflexión colectiva y una evaluación compartida entre los estudiantes.

Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación (10 min): Presentación del tema: La Mezquita-Catedral de Córdoba y sus festividades culturales y explicación de los objetivos y la estructura de la sesión. 2. <i>Escape room</i> (40 minutos) “El embrujo que recorre las callejuelas de Córdoba”: Actividad interactiva con pistas y acertijos sobre la historia de la ciudad embrujada de Córdoba y sus costumbres. (Véase anexo V). 3. ABP (30 min) - Formación de equipos para la investigación sobre la Mezquita-Catedral, festividades y curiosidades de la ciudad. Recopilación de información relevante y datos importantes. 4. Preparación de <i>Pódcast</i> (15 min, que se podrán completar en casa si fuera necesario): Los estudiantes organizan la información recopilada y diseñan la estructura de sus exposiciones en formato <i>Pódcast</i>. 5. Presentaciones de <i>Pódcast</i> (10 minutos por grupo) 6. Conclusión y despedida (5 min): feedback y reflexión de la experiencia, se compartirán comentarios constructivos y se reflexionará sobre las presentaciones. Además, el alumnado deberá de realizar una coevaluación (Véase anexo X).
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo V). - Infografías de Córdoba y sus costumbres. - Tarjetas con los distintos desafíos cordobeses. - Materiales de apoyo para las investigaciones y material audiovisual para comprobar la riqueza de la ciudad. - Material sobre la Mezquita-Catedral de Córdoba: imágenes, textos, videos. - Grabadora. - Herramientas digitales de edición como <i>Inshot</i>, <i>veed.io</i>, etc. - Elementos interactivos para el <i>escape room</i>. - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI).

Las siguientes sesiones que se presentan se tratan de una profundización de algunos de los tipos de actividad, que se han presentado anteriormente. Las actividades que se llevarán a cabo en las próximas sesiones que se presenta a continuación se ampliarán y profundizarán de acuerdo con los estándares del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (MCER) y su *Volumen complementario*. Las bases previamente establecidas servirán de base para estas sesiones, que permitirán una inmersión más profunda en diversas habilidades lingüísticas y métodos de aprendizaje. Para abordar los aspectos más específicos y complejos del proceso de adquisición y desarrollo del idioma, esta profundización de las actividades de monólogo sostenido tiene

como objetivo brindar una experiencia más completa y enriquecedora para nuestro alumnado.

SESIONES 11-12. “Huelva ante nuestras miradas” – Profundización del monólogo sostenido: Describir experiencias

Nos lanzamos a una nueva experiencia emocionante en la que visitaremos Huelva, una ciudad llena de historia, cultura y tradiciones fascinantes. Estas sesiones tienen como objetivo brindar una experiencia interactiva y colaborativa que nos ayude a comprender el encanto único de esta zona. No solo mejoraremos nuestras habilidades en español, sino que también exploraremos la riqueza cultural de Huelva a través de actividades dinámicas y vivenciales. Descubrir, aprender y apreciar lo que esta magnífica localidad tiene para ofrecer nos brindará esta inmersión en la ciudad. La siguiente tabla destaca la combinación de elementos clave que nos ayudarán a comprender mejor y aprovechar al máximo esta enriquecedora experiencia.

Tabla 6. Sesiones 11-12 “Huelva ante nuestras miradas”

SESIONES 11-12 “Huelva ante nuestras miradas”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	
Profundización del monólogo sostenido: Describir experiencias	
Objetivos	El objetivo general es desarrollar las habilidades en español, en particular la capacidad de describir experiencias, a través de un enfoque lúdico y participativo. Objetivos específicos: - Mejorar la habilidad de los estudiantes para organizar y transmitir historias personales en español, enfatizando aspectos importantes de la historia, la gastronomía y los lugares emblemáticos de Huelva. - Ampliar la variedad de palabras relacionadas con Huelva, incluyendo conceptos históricos, gastronómicos y geográficos para mejorar la descripción de las experiencias. - Fomentar la práctica de contar experiencias de manera coherente y precisa, practicando el uso adecuado de los tiempos verbales, particularmente el pretérito perfecto y el pretérito indefinido. - Animar y motivar a los estudiantes a utilizar recursos expresivos y figuras literarias en sus relatos al compartir anécdotas personales, lo que estimuló su creatividad.
Contenidos de la sesión	Estos contenidos están destinados a brindar a los estudiantes las herramientas lingüísticas necesarias para participar en diferentes

actividades propuestas, así como en el *escape room* y en el coloquio guiado sobre la importancia de conocer la ciudad de Huelva y su historia, integrando en ellos vocabulario específico, funciones comunicativas y estructuras gramaticales pertinentes.

Lingüísticos:

- Expresión oral y escrita: Los estudiantes practican la expresión oral y escrita en español participando en el *escape room* y presentando monólogos.
- Comprensión oral y escrita: Los estudiantes deben resolver enigmas y comprender las instrucciones durante el *escape room* para mejorar su comprensión oral y escrita del idioma.

Culturales: Exploración de la cultura en Huelva. Los estudiantes realizan investigaciones sobre la historia, la gastronomía y los lugares de interés de la ciudad, lo que les permite explorar y comprender la cultura local.

Pragmáticos:

- Los estudiantes mejoran su habilidad pragmática utilizando el español en situaciones reales, como resolver enigmas y presentar monólogos.
- La importancia de comprender la historia de la ciudad es fundamental: El encuentro final fomenta la reflexión sobre la importancia histórica y cultural de Huelva.

Funcionales:

1. Descripción de las experiencias: estructuras y expresiones para compartir experiencias y anécdotas personales. (Una vez..., en mi última visita..., hace unos años...)
2. Descripciones: Frases y vocabulario para describir lugares, monumentos, costumbres y acontecimientos. ("Se puede observar que uno de los lugares más impresionantes es..."; "La arquitectura de este monumento es realmente única debido a..."; "La gastronomía de Huelva se distingue por sus sabores auténticos, especialmente en platos como...", etc.)
3. Comentarios sobre la relevancia cultural e histórica de Huelva. (En mi opinión..., bajo mi punto de vista..., desde mi perspectiva..., etc.)
4. Coloquio dirigido: Frases y preguntas para un coloquio organizado.

Léxicos:

1. Cultura e historia (Historia, patrimonio, legado cultural, acontecimientos históricos, tradiciones, costumbres, herencia cultural, etc.)
2. Lugares emblemáticos de la ciudad (Mezquita-Catedral, Monumento a la Fe Descubridora, Muelle de las Carabelas, Alameda Sundheim, Parque Moret, Plaza de las Monjas, etc.)
3. Gastronomía: (coquinas, arroces a la marinera, choco frito, salmorejo, etc.)
4. Tradiciones: (Semana Santa, Rocío, Fiestas Colombinas, Romerías, procesiones, eventos culturales, etc.)

	5. Turismo: (Rutas turísticas, puntos de interés, itinerarios, alojamientos, guías turísticas, atracciones locales...) Gramaticales: 1. Pretérito Perfecto e indefinido: tiempos verbales para narrar experiencias pasadas. 2. Estructuras y formas narrativas: conectores temporales y expresiones. 3. Uso de condicional para expresar opiniones y valoraciones. 4. Expresiones para establecer relaciones entre eventos históricos y culturales. 5. Expresiones de opinión: construcción de frases para expresar puntos de vista y valoraciones personales.
Dinámica	La dinámica de esta sesión combina actividades grupales con actividades individuales. Los estudiantes trabajan en equipo para resolver los enigmas relacionados con Huelva durante el <i>escape room</i>. Después, en el ABP, que se enfoca en la investigación y el monólogo sostenido, se establecen equipos para investigar y escribir un relato creativo sobre la experiencia en Huelva. Sin embargo, basado en los datos recopilados durante la investigación, cada estudiante crea su propio monólogo. De esta manera, la sesión involucra el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades de presentación y expresión oral individuales.
Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación (5 min): Explicación de las reglas y objetivos del juego y de las sesiones, introducción al contexto del <i>escape room</i> sobre Huelva y distribución de roles. 2. <i>Escape room</i> (40 min). Los estudiantes participan en un <i>escape room</i> temático relacionada con Huelva, donde deben resolver enigmas que les permitan descubrir información relacionada con sitios destacados y acontecimientos históricos del territorio. 3. ABP. Investigación y monólogo sostenido (40 min) - Formación de equipos y asignación de roles para investigar la historia, gastronomía y lugares de interés en Huelva. - Creación de un relato creativo inventado sobre la experiencia en su visita a Huelva. - Presentación de monólogos. (20 min aproximadamente, 2-3 por persona) 6. Conclusión y despedida (15 min) - Coloquio guiado sobre la importancia de conocer la ciudad de Huelva y su historia. (¿Cuál es tu conocimiento sobre la ciudad de Huelva?; ¿Cuál es la relevancia de comprender la historia de esta ciudad?; ¿Podrías enumerar algunos monumentos históricos de Huelva?; ¿Por qué crees que visitar estos lugares es útil?, etc.)
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo VI). - Mapas que muestran Huelva. - Información tanto en papel como en línea sobre la trayectoria histórica y cultural de Huelva. - Desafíos y tarjetas de <i>escape room</i> (pistas, rompecabezas).

- Listas de vocabulario y expresiones utilizadas para describir experiencias.
- Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI).

SESIONES 13-14. “Jaén en el foco del olivo” – Profundización del monólogo sostenido: dar información

Embárcate en un viaje fascinante a Jaén, una ciudad con una historia profunda, paisajes cautivadores y una cultura arraigada. La planificación minuciosa de estas sesiones ha permitido que participemos en un recorrido interactivo y enriquecedor por esta tierra de encanto andaluz. No solo mejoraremos nuestras habilidades en español, sino que también descubriremos la cultura única de Jaén a través de actividades dinámicas y participativas. Descubrir, aprender y apreciar las joyas naturales y culturales de esta región será posible con esta inmersión. A continuación, se encuentra una presentación exhaustiva que enfatiza la combinación de componentes esenciales para mejorar nuestra comprensión y experiencia de Jaén.

Tabla 7. Sesiones 13-14. “Jaén en el foco del olivo”

SESIONES 13-14 “Jaén en el foco del olivo”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	
	Profundización del monólogo sostenido: dar información
Objetivos	El objetivo general de estas sesiones es mejorar las habilidades de expresión oral a través de la profundización del monólogo sostenido, además se ampliará el desarrollo de otras habilidades del alumnado como la comprensión de la historia y la arquitectura de los castillos de Jaén, a la vez que se fomenta el trabajo autónomo y la investigación.
	Los objetivos específicos que se persiguen son: - Desarrollar habilidades para proporcionar información detallada sobre la arquitectura y la historia de los castillos de Jaén. - Aumentar el vocabulario específico relacionado con la arquitectura medieval, eventos históricos y características geográficas. - Mejorar la capacidad de presentar información de manera coherente.

	- Proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar la pronunciación y entonación correctas al presentar información de manera clara y comprensible. - Crear un mayor interés en la historia local: - Fomentar la apreciación y el interés de los estudiantes por la historia y el patrimonio cultural de Jaén, motivándolos a explorar su entorno. - Construir estrategias de organización, utilizando conectores y marcadores discursivos adecuados, estructurar la presentación de manera lógica y coherente para mejorar las habilidades organizativas. - Fomentar la interacción en español durante las presentaciones y debates y promover la participación activa de los estudiantes. - Fomentar la capacidad de los estudiantes para usar los recursos disponibles para buscar información. - Mejorar la competencia de las TIC, al usar recursos digitales para investigación y presentación. - Fomentar el trabajo en equipo, durante la investigación y la preparación de la presentación, mejorar las habilidades de colaboración y distribución de tareas dentro de los grupos. - Afianzar el vocabulario, a través de la práctica en contexto, consolidar el uso preciso de términos relacionados con la arquitectura medieval, eventos históricos y características geográficas.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: - Expresión oral y escrita: participar en presentaciones, <i>escape room</i>, actividades de investigación y presentaciones de cómics. - Compresión oral y escrita: prestar atención a las instrucciones, participar en actividades grupales y leer sobre la Ruta de los Castillos en Jaén. Culturales: - Exploración de la Ruta de los Castillos en Jaén y descubrimiento de su historia y cultura. - Conocimientos sobre la Feria de San Lucas y otras características culturales de Jaén. Pragmáticos: - Colaboración entre los miembros del equipo durante el proceso de investigación y creación de cómics. - Resolver desafíos en el <i>escape room</i> y presentar información histórica utilizando el lenguaje adecuado. Funcionales: - Monólogo sostenido para proporcionar información exhaustiva sobre los castillos.

	- Para organizar la presentación, use conectores. - Expresiones utilizadas para introducir, desarrollar y finalizar datos. Léxicos: - Vocabulario relacionado con la arquitectura de los castillos. términos precisos para describir acontecimientos históricos relacionados con los castillos. - Expresiones y palabras para describir las características geográficas de la zona. Gramaticales: - Usar tiempos verbales para contar historias. - Estructuras para proporcionar información de manera organizada y coherente. - Usar conectores apropiados para conectar ideas y secciones.
Dinámica	La sesión propuesta se divide en varias etapas que incluyen actividades tanto individuales como grupales, permitiendo a los estudiantes trabajar en equipo e individualmente para completar las diversas tareas propuestas. Se enfoca en la participación activa de los estudiantes a través de una variedad de actividades que incluyen creatividad, investigación, presentación, evaluación entre pares y una revisión interactiva de los conceptos aprendidos.
Secuenciación de actividades	1. Presentación/motivación (5 min): Se presentará al alumnado las sesiones y los objetivos que se quieren alcanzar a lo largo de estas. 2. <i>Escape room</i> (40 min): Se le dará la bienvenida a los estudiantes para sumergirse en la historia fascinante de la Ruta de los Castillos en Jaén en este emocionante <i>escape room</i>. Explorarán los castillos medievales de la zona, desentrañarán misterios y descubrirán secretos históricos ocultos. (véase anexo VII) 3. ABP (40 min) Los diferentes equipos deberán realizar una investigación sobre la Ruta de los Castillos en Jaén y deberán presentarlo en forma de <i>cómic</i>, para ello podrán hacer uso de la herramienta digital <i>Pixton</i>. Cada grupo presentará a través de una presentación la Ruta de los Castillos a través de un <i>cómic</i> que deberán crear, destacando datos históricos, arquitectónicos y geográficos, así como otros aspectos relevantes de Jaén y que deberán exponer frente a sus compañeros y preparar previamente. (5 min aproximadamente por grupo) 4. Coevaluación entre iguales (5 min): Los <i>cómics</i> creados serán evaluados entre ellos mismos por medio de una evaluación entre iguales como se ha realizado en sesiones anteriores (Véase anexo XI). 5. Conclusión y despedida: Kahoot! Que recopile todo lo que se ha ido viendo a lo largo de las sesiones (10 min) (¿Cuándo se celebra la Feria de San Lucas en Jaén?; ¿cuál es el gentilicio de la gente que vive en Jaén?; ¿Cuál es uno de los platos típicos que configuran la gastronomía? ...)

Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo VII). - Información sobre la Ruta de los Castillos en Jaén. - Imágenes y mapas de los castillos de la ciudad. - Pizarra o recursos digitales. - Herramientas digitales para hacer <i>cómics</i> (<i>Pixton</i>, <i>Canva</i>, <i>Genially</i>, etc.) - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI).
------------------------------	--

SESIONES 15-16. “La esencia sevillana” – Profundización del monólogo sostenido: argumentar

Prepárate para disfrutar de una experiencia única mientras exploramos Sevilla, una ciudad llena de historia, arte y tradiciones vibrantes. Estas sesiones están cuidadosamente planificadas para brindar un viaje interactivo y educativo a la riqueza cultural de la capital de Andalucía. No solo mejoraremos nuestras habilidades en español, sino que también descubriremos la esencia de Sevilla a través de actividades dinámicas y colaborativas. Esta experiencia nos permitirá descubrir, aprender y apreciar lo que esta emblemática ciudad tiene para ofrecer. La siguiente descripción destaca la combinación de elementos esenciales para mejorar nuestra comprensión y experiencia de Sevilla.

Tabla 8. Sesiones 15-16. “La esencia sevillana”

SESIONES 15-16 “La esencia sevillana”	
Tipo de actividad, según VC. MCER (2021, pp. 73-78)	Profundización del monólogo sostenido: argumentar
Objetivos	Desarrollar las habilidades comunicativas en español de nivel B1 al explorar y comprender la cultura de Sevilla, con un enfoque en la Semana Santa y la Feria de Abril, es el objetivo general de estas sesiones.
	Los objetivos específicos buscan brindar a los estudiantes una experiencia completa que no solo les ayude a mejorar sus habilidades lingüísticas, sino que les permita sumergirse y comprender la rica cultura de Sevilla a través de sus festividades más emblemáticas. - Entender la importancia de la Semana Santa y la Feria de Abril en la cultura sevillana. - Reconocer las tradiciones y valores asociados con las festividades.

	- Fomentar la participación en debates argumentativos sobre la preservación de las tradiciones culturales y su adaptación al turismo. - Desarrollar la capacidad de expresar opiniones y argumentos coherentes sobre la cultura sevillana. - Ampliar el léxico relacionado con las festividades sevillanas, incluyendo términos específicos de la Semana Santa y la Feria de Abril. - Utilizar expresiones idiomáticas y frases comunes asociadas con las celebraciones culturales. - Comprender la información detallada en textos y audios relacionados con la Semana Santa y la Feria de Abril. - Identificar información clave en discusiones y presentaciones sobre las festividades sevillanas. - Conocer la historia, el significado y el desarrollo de la Semana Santa y la Feria de Abril en Sevilla. - Relacionar las celebraciones con los aspectos sociales, históricos y financieros de la ciudad.
Contenidos de la sesión	Lingüísticos: - Expresión oral: participar en la introducción, el <i>escape room</i>, preparar argumentos y participar en el debate. - Expresión escrita: investigación antes del debate y reflexión final. - Comprensión oral: Presta atención a las indicaciones y las contribuciones de los compañeros. - Comprensión escrita: Lectura de preguntas guías y material relacionado con la sesión. Culturales: - Exploración de las costumbres de Sevilla, como la Semana Santa y la Feria de Abril. - Conocimiento de la relevancia cultural y religiosa de la festividad de Semana Santa en Sevilla. - Reflexiones sobre el efecto cultural y social de las costumbres sevillanas en la ciudad. Pragmáticos: - Participar en un debate estructurado y respetando a los demás. - Expresar y defender opiniones. - Respeto hacia las opiniones de los demás y uso adecuado del lenguaje según el contexto. Funcionales: - Expresiones para indicar el acuerdo y el desacuerdo - Estructuras para introducir, desarrollar y concluir argumentos - Terminología relacionada con Semana Santa y con los diferentes eventos culturales como la Feria de Abril.

	Léxicos: - Terminología relacionada con Semana Santa (nazareno, paso, cofrade, incienso, saeta, banda, ...) - Expresiones para describir el impacto turístico y cultural de Sevilla (atractivo turístico, impacto cultural, tradiciones arraigadas, etc.) - Vocabulario y adjetivos calificativos para expresar opiniones y argumentos: (fascinante, increíbles, conmovedor, apasionante, etc.) Gramaticales: - Uso de conectores y marcadores discursivos en argumentación. - Estructuras para expresar opiniones de manera clara y convincente. - Uso de tiempos verbales como el presente y pasado simple, presente continuo y futuro simple para describir eventos culturales y turísticos.
Dinámica	La sesión propuesta se divide en varias etapas que incluyen actividades tanto individuales como grupales y combinan actividades y propuestas lúdicas, de investigación, juegos de <i>escape room</i> y propuestas de debate, que buscan involucrar a los estudiantes de manera activa y motivarlos a participar y aprender sobre las tradiciones sevillanas y su influencia cultural.
Secuenciación de actividades	1. Introducción/motivación (10 min): Se les dará la bienvenida a estas emocionantes sesiones que se enfocan en examinar la tradición de Semana Santa en Sevilla y los efectos en la ciudad. Para obtener una mejor comprensión de las diferentes perspectivas sobre este evento cultural significativo, en esta ocasión nos sumergiremos en un apasionante debate argumentativo. 2. <i>Escape room</i> (40 minutos): Se dará paso a la actividad lúdica propuesta (véase anexo VIII), se le dará la bienvenida al <i>escape room</i> propuesto que les permitirá experimentar la esencia de la Semana Santa sevillana y otras costumbres. Explorarán los callejones misteriosos de Sevilla en esta emocionante aventura mientras desentrañarán secretos y descifrarán acertijos sobre las tradiciones sevillanas. 3. Previamente al debate (50 min aproximadamente): - Investigación (30 min): Los estudiantes deberán investigar datos sobre las costumbres sevillanas como la Semana Santa, la feria de abril y su impacto cultural y turístico. - Una vez hecha la investigación profunda deberán preparar sus mejores argumentos a favor o en contra (15 min) Además, se les facilitará una batería de preguntas guías para que les sea más fácil el seguimiento del debate. (¿Cuál es la relevancia de la Semana Santa en Sevilla desde un punto de vista cultural y religioso?; ¿Cómo afecta la Semana Santa en la identidad social y de la ciudad?; ¿Crees que la Semana Santa debe

	mantenerse tal como es o debe adaptarse a las transformaciones sociales?; ¿Cuál es la relevancia de la Feria de Abril?...) - Formación de equipos para discutir y elaborar argumentos a favor o en contra (5 min) 4. Debate (20 minutos): Los diferentes equipos discuten en un debate estructurado y guiado por el docente, de esta forma se fomenta la participación activa y el respeto hacia la diversidad de puntos de vista. 5. Conclusión y despedida (5 minutos): Con la técnica cooperativa “Folio giratorio”, deberán por grupos hacer una breve reflexión sobre el debate que se ha realizado, obteniendo conclusiones grupales.
Recursos y materiales	- Plan informativo general de <i>escape room</i> (véase anexo VIII). - Mapa de los hitos históricos. - Tarjetas con los desafíos propuestos. - Información adicional sobre Sevilla. - Material digital preparado para las sesiones. - Recursos visuales y multimedia. - Propuestas adicionales de juego, para ampliar el conocimiento del alumnado en esta sesión. (véase última parte anexo XVI)

4.9 Rol del docente y del alumnado

Esta propuesta educativa redefine el papel de los docentes y los estudiantes para fomentar un aprendizaje participativo, autónomo y significativo. Por un lado, el profesor jugará un papel activo como guía, facilitador y evaluador del proceso de enseñanza/aprendizaje, mientras que el alumnado participa en las diferentes actividades de práctica lingüística, adquisición de conocimientos y reflexión sobre su propio aprendizaje de español que se plantean a lo largo de la unidad.

Para facilitar el aprendizaje, el docente proporciona directrices, recursos y recursos. En lugar de ser el centro del conocimiento, el maestro apoya el proceso de aprendizaje y guía el aprendizaje. Además, es responsable de planificar proyectos ABP, preparar materiales y diseñar salas de escape atractivas. Su responsabilidad es garantizar que las actividades sean estimulantes y que contribuyan al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Además, actúa como evaluador formativo, brindando retroalimentación constante a lo largo del proceso educativo para corregir errores, reforzar el aprendizaje y motivar a los estudiantes.

Por otro lado, los estudiantes participan activamente en el aprendizaje aportando ideas, investigando, colaborando con sus compañeros y participando en las dinámicas sugeridas. Trabajan de manera independiente para investigar, recopilar información y preparar materiales para el proyecto, asumen roles en ABP y son autónomos y responsables de dirigir su propio aprendizaje. Además, se convierten en solucionadores de problemas durante el *escape room* y el desarrollo del ABP, resolviendo acertijos, trabajando en equipo, argumentando y defendiendo sus puntos de vista en debates sobre el patrimonio cultural de Granada, Almería y el resto de las provincias andaluzas que se proponen a lo largo de las diferentes sesiones.

En definitiva, el papel del alumnado deber ir más allá de simplemente recibir información por parte del docente, deben convertirse en actores activos que interactúan con la cultura y el idioma hispanohablante. Por lo tanto, al participar en una variedad de actividades de narración, descripción y participación en conversaciones, el alumnado mejora sus habilidades lingüísticas y comunicativas, desarrolla su confianza en el uso del idioma y se preparan para actuar de manera efectiva en situaciones reales en español.

De esta forma:

Los alumnos serán los protagonistas de su aprendizaje y tendrán la capacidad de aprender a aprender, mediante estrategias de comunicación y de aprendizaje con el objetivo de organizar las clases de forma que se facilite la sociabilidad, creando un clima de enseñanza/aprendizaje que posibilita la motivación y la comunicación entre alumnos y entre profesor y alumnos. (Beghadid, 2013, p. 114)

Estos roles son apropiados y se justifican porque permiten un enfoque más centrado en el estudiante, mejorando su participación activa, el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la autonomía en el proceso de aprendizaje. Además, este método fomenta una mayor motivación interna y facilita una comprensión más profunda de la cultura y el idioma español.

4.10 Evaluación de las sesiones

El proceso de evaluación en el contexto de las sesiones sobre Andalucía, centradas en el *escape room* para el nivel B1, se llevará a cabo considerando diversas perspectivas, teniendo en cuenta para ello el capítulo 9 del *MCER* (2002). Para ello hay que tener en

cuenta que la evaluación tiene como objetivo evaluar la capacidad de los participantes para resolver desafíos pragmáticos y sociolingüísticos durante el juego, aplicar el vocabulario aprendido y aplicar estructuras gramaticales en contexto. El objetivo de esta evaluación continua es evaluar el progreso y la comprensión de los participantes, como se detallará. Además, se brindarán comentarios sobre el uso del idioma, la colaboración en equipo y la comprensión de aspectos culturales, lo que ayuda a mejorar las habilidades comunicativas, del alumnado.

En primer lugar, se tendrá en cuenta la evaluación continua frente a evaluación en un momento concreto de las sesiones planteadas. A lo largo de las sesiones, se llevará a cabo una evaluación continua que se basará en el desempeño en clase, trabajos y proyectos realizados durante el período, a través de una rúbrica de evaluación del portafolio que deberán crear (véase anexo XV) y de listas de cotejo. La implementación de esta estrategia permitirá la realización de evaluaciones acumulativas que reflejen el avance en el conocimiento de los estudiantes sobre Andalucía y sus regiones.

La evaluación se llevará a cabo utilizando una variedad de herramientas que se ajusten a los objetivos y actividades establecidas. Se utilizarán rúbricas para evaluar continuamente el portafolio y los proyectos finales, evaluando la precisión, coherencia y el uso adecuado de vocabulario y estructuras gramaticales a nivel B1. Las listas de cotejo (véase anexos XII, XIII y XIV) también se utilizarán para evaluaciones formativas y continuas en el *escape room*, ABP y otras actividades, centrándose en la participación, resolución de desafíos, comunicación y manejo lingüístico. Mientras que la evaluación indirecta utilizará pruebas en papel para evaluar las habilidades lingüísticas, la evaluación directa se basará en el desempeño en actividades prácticas. En resumen, se aplicará una evaluación continua y acumulativa para controlar así el progreso y desempeño de los estudiantes a lo largo del tiempo, reflejando plenamente el aprendizaje adquirido en este contexto lingüístico y cultural.

En este sentido, las listas de cotejo son una herramienta útil para evaluar el desempeño de las sesiones, la participación de los estudiantes y la resolución de desafíos en el *escape room*. Este instrumento proporciona un conjunto de criterios precisos y medibles que permiten evaluar de manera objetiva y sistemática una variedad de factores, como la colaboración entre compañeros, la capacidad para resolver problemas, el uso efectivo del idioma, la creatividad en la búsqueda de soluciones y la actitud proactiva en

el desarrollo de actividades, como se pueden observar en los anexos. Además, la lista de cotejo facilita la retroalimentación, destaca los logros individuales y las áreas de mejora, y motiva a los estudiantes a alcanzar estándares de desempeño más altos, lo que conduce a un aprendizaje más profundo y significativo en el entorno de la sala de escape. Asimismo, se podrá apreciar a lo largo de las sesiones una evaluación formativa y sumativa. La evaluación formativa es un proceso continuo para recopilar información sobre el aprendizaje, destacando los puntos fuertes y débiles. Esta información puede ser utilizada en la retroalimentación para mejorar el curso. La evaluación sumativa, por otro lado, es una evaluación final que resume el desempeño con una calificación a través de un proyecto específico. La evaluación sumativa es una evaluación referida a una norma y puede no reflejar necesariamente el dominio lingüístico, mientras que la evaluación formativa se enfoca en mejorar el aprendizaje.

La evaluación de cada una de las sesiones anteriormente planteadas por un lado será formativa: se realizará una observación continua de la participación activa del alumnado en el *escape room* y las diferentes actividades planteadas, su nivel de fluidez en la comunicación, así como su uso adecuado del vocabulario y las estructuras gramaticales propias del nivel B1, a través de una rúbrica que evalúa el portafolios y una lista de cotejo. Se tendrán en cuenta para ello las interacciones entre los miembros del equipo, la resolución de problemas y el manejo de la información. Por otro lado, será sumativa, al final de la actividad, se llevará a cabo una evaluación sumativa que se centrará en la presentación que hicieron los estudiantes sobre los lugares emblemáticos de Málaga, Granada, Almería, etc. y sus experiencias al visitarlos. Se evaluará la precisión de la información proporcionada, la coherencia de la presentación, la capacidad de comunicar de manera efectiva y comprensible, y la incorporación de vocabulario y estructuras gramaticales adecuadas al nivel B1.

Además, otras de las herramientas esenciales en el proceso educativo es el instrumento de coevaluación entre iguales (véase anexo IX, X y XI), que permite a los estudiantes evaluar y proporcionar retroalimentación constructiva a sus compañeros, que es lo que se ha realizado en algunas de las sesiones planteadas anteriormente. Al requerir que los estudiantes apliquen criterios predeterminados para evaluar las presentaciones orales en formato *Pódcast* sobre la Mezquita-Catedral de Córdoba o los anuncios publicitarios de Almería, este método de evaluación fomenta la participación activa, el análisis crítico y el desarrollo de habilidades metacognitivas. A través de este proceso,

los estudiantes no solo consolidan su comprensión de los contenidos, sino que también mejoran su capacidad para distinguir elementos esenciales de la presentación, como la estructura, el contenido y la claridad en la expresión oral. Además, proporcionan observaciones útiles que ayudan a sus compañeros a mejorar su dominio del idioma y la comunicación efectiva.

Por último, también se llevará a cabo una evaluación directa que incluirá la observación de las acciones reales del alumnado en los diferentes *escapes rooms*, ABP y gamificación, como su participación activa, resolución de desafíos y presentación de guías. Así como se llevará a cabo una evaluación indirecta mediante actividades o pruebas en papel donde se evaluarán las habilidades lingüísticas.

En definitiva, se llevará a cabo una evaluación continua para las sesiones relacionadas con el turismo de Andalucía, que se basará en la observación, los trabajos y los proyectos propuestos a lo largo de las diferentes sesiones planteadas. Se pretende mejorar el aprendizaje y reflejar el dominio lingüístico de los estudiantes en un contexto específico de conocimiento sobre Andalucía. Además, se llevarán a cabo pruebas directas e indirectas para evaluar una variedad de habilidades lingüísticas.

5. CONCLUSIÓN

Este Trabajo Fin de Máster examina y analiza el impacto de las metodologías activas en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), como se ha podido observar hasta el momento, centrándose en el uso de enfoques innovadores como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y las salas de escape. El objetivo ha sido evaluar su capacidad para mejorar el aprendizaje del alumnado angloparlante de nivel B1, su motivación y su inmersión cultural.

La implementación de metodologías activas en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), especialmente a través del proyecto de creación de materiales “Rumbo a Andalucía”, ha demostrado ser un enfoque educativo muy innovador y prometedor. En la enseñanza de ELE, este método, que se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y el uso de salas de escape, proyecta beneficios significativos para el desarrollo lingüístico, la inmersión cultural y el aprendizaje significativo de los estudiantes angloparlantes de nivel B1. Sin embargo, este método

puede ser prometedor, pero también puede presentar desafíos que deben abordarse para garantizar que sea completamente efectivo.

Como se ha podido observar, se espera que la introducción de actividades interactivas y divertidas, como salas de escapadas, aumente significativamente la participación y el interés de los estudiantes. Este método, que fomenta la motivación intrínseca, puede motivar a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje del español y la exploración de la cultura andaluza. Además, se espera que estas metodologías mejoren las habilidades lingüísticas de los estudiantes al mejorar su comprensión, gramática, vocabulario y expresión oral. La narración de experiencias y la descripción de lugares emblemáticos andaluces se convierten en herramientas esenciales para la aplicación de estructuras gramaticales y vocabulario específico del nivel B1.

En este sentido, se ha observado a lo largo de este estudio que el uso de estas metodologías activas ha creado un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, lo que fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes y su participación en el proceso educativo. La aplicación de ABP, las actividades interactivas y la naturaleza lúdica de las salas de escape han aumentado significativamente el interés de los estudiantes y mejorado sus habilidades lingüísticas y de comprensión cultural. El trabajo en equipo, especialmente a través de ABP y la creación de guías turísticas, promete brindar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje valiosas. La aplicación práctica del idioma en situaciones auténticas y la exploración colaborativa de la riqueza cultural de Andalucía generarán un gran enriquecimiento. Al mismo tiempo, se prevé una profundización en la cultura y una mayor comprensión del patrimonio de la zona a través de los *escapes rooms*. Los estudiantes pueden despertar su interés en la diversidad cultural y el legado histórico de Andalucía a través de estas tareas divertidas y colaborativas.

No obstante, estas metodologías innovadoras pueden presentar obstáculos a la hora de su puesta en marcha. La logística para llevar a cabo estas actividades puede presentar desafíos, por lo que se deben adaptar para garantizar que se lleven a cabo de manera efectiva y se adapten a las necesidades y dinámicas del grupo estudiantil. La complejidad de algunos retos planteados en los *escapes rooms* puede ser un desafío. Para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una experiencia de aprendizaje y resolución de problemas equitativa, será necesario ajustar estos obstáculos. Igualmente, la gestión del tiempo durante las actividades colaborativas, como la creación de proyectos

en equipo, será fundamental. Se espera que se adapte al ritmo de los estudiantes, lo que proporciona la flexibilidad necesaria para optimizar el proceso educativo.

El análisis detallado que se ha realizado para finalizar el estudio resalta la efectividad y la posibilidad de las técnicas activas, en particular la implementación de salas de escape, para el aprendizaje del español como lengua extranjera y la inmersión cultural en Andalucía. Estos métodos activos no solo mejoran las habilidades lingüísticas, sino que también ayudan a desarrollar competencias cognitivas, sociales y prácticas fundamentales, lo que permite una apreciación más profunda y significativa de la cultura andaluza.

En conclusión, hemos intentado demostrar que este enfoque dinámico y experiencial de la enseñanza de ELE es una herramienta útil para promover el aprendizaje activo, la participación y el entendimiento cultural en el aula. A pesar de los desafíos, las ventajas potenciales de estas metodologías activas respaldan su uso y desarrollo continuo en la enseñanza de idiomas. Este estudio ha demostrado que las metodologías de enseñanza activa de ELE son un método valioso y efectivo para mejorar el aprendizaje de idiomas. Los beneficios potenciales, como la mejora de las habilidades lingüísticas, la motivación intrínseca y la inmersión cultural, respaldan la continuidad y el desarrollo de estos enfoques en el ámbito educativo, a pesar de los desafíos. Se puede observar que este estudio proporciona una base sólida para futuras investigaciones y para el uso efectivo de metodologías innovadoras en la enseñanza de idiomas.

BIBLIOGRAFÍA

- Aznar, Juan, M. L. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos y Elevator Pitch: una innovación metodológica en español como lengua extranjera. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (4), 119-138. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8393670>
- Barell, J. (2007): *Why Are School Buses Always Yellow? Teaching for Inquiry*, PreK-5, California, Corwin Press.
- Beghadid, H. M. (2013). *El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente*. Actas del IV Taller ELE e interculturalidad del Instituto Cervantes de Oran, 112-120. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/oran_2013/16_beghadid.pdf
- Chaguri, J y Tonelli, P. (2014) O jogo nas aulas de língua estrangeira para crianças. Fólio. *Revista de Letras. Vitória da Conquista*. v. 6, n. 2. <https://periodicos2.uesb.br/index.php/folio/article/view/3013>
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas*. Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Consejo de Europa. (2021). *Marco común europeo de referencia para las lenguas. Volumen complementario*. Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/MCER_volumen-complementario.pdf
- De Jesús, R. H., & Silva, F. (2021). El juego como metodología activa en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE). *Revista Estudios en Educación*, 4(7), 113-129. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/236>
- Domínguez Díaz, A. (2018). *Aportaciones sobre el uso de la gamificación y redes sociales en la educación universitaria: Efectos sobre el rendimiento académico*.

- (Tesis doctoral, Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares)
<https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/42051>
- Fortea, M. (2009): *Metodologías didácticas para la E/A de competencias*, Castellón, CEFIRE. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/182369>
- Franquet, H y Torquato, G. (2018). *O uso das metodologias ativas nas aulas de espanhol no nível fundamental: uma revisão integrativa*. In Anais do 16º Congresso Internacional de Tecnologia na Educação. Recife.
- March, A. F. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152>
- Malone, T.W., 1980. *What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games*. In Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems - SIGSMALL '80. New York, New York, USA: ACM Press, 162-169. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/800088.802839>
- Mateo-Guillen, C., & Macián, M. C. (2022). *ESCAPE ROOM virtual como herramienta para la mejora de la competencia sociocultural y comunicativa en el aula de inglés*. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (40). <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/402816/496518>
- Miñarro Mignot, A. (2019). *El arma educativa: los niños de Hitler*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39183>
- Morillas Barrio, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. (Tesis doctoral, Universidad Miguel Hernández, Elche). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62213>
- Munday, P. (2006). *Usos del Aprendizaje Basado en Proyectos en la Enseñanza del Español Como Lengua Extranjera*. Sacred Heart University https://digitalcommons.sacredheart.edu/lang_fac/32/

- Muntean, C.I., 2011. *Raising engagement in e-learning through gamification*. The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL 2012, 323-329
- Parra Martínez, V. M. (2015). *El aprendizaje basado en problemas (ABP) y el desarrollo de las destrezas del idioma Inglés en los estudiantes del primer año de Bachillerato paralelo "A" del Instituto Superior Tecnológico "Hispano América" de la ciudad de Ambato*. Bachelor's thesis, Universidad Tècnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educaciòn. Carrera de Idiomas.. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13044/1/FCHE-CIP-148.pdf>
- Piaget, J. (1950). "*Discours du directeur du Bureau international d'éducation*", en: *Treizième Conférence internationale de l'instruction publique: procès-verbaux et recommandations*. Ginebra: Oficina Internacional de Educación, 35-36.
- Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [03/12/2023].

ANEXOS

ANEXO I. *ESCAPE ROOM* SESIONES 1-2 SOBRE MÁLAGA



ESCAPE ROOM I

CONTEXTO

El alumnado deberá resolver pistas para descubrir los lugares emblemáticos de Málaga. Este escape room desafía al alumnado a utilizar su conocimiento y trabajo en equipo para descubrir los lugares emblemáticos de la ciudad en un tiempo limitado, ofreciendo pistas relacionadas con la historia, la cultura y los lugares notables de Málaga.



DESAFÍO I [8 MIN]

ENIGMA DEL PASADO

- Descripción: Los estudiantes deben descifrar una serie de pistas que hacen referencia a un evento histórico que ocurrió en uno de los lugares emblemáticos de Málaga en la primera pista. Podrían recibir una pregunta como: "¿Qué evento histórico tuvo lugar en este lugar en 1487?" La toma de Málaga por parte de los Reyes Católicos sería la respuesta adecuada.
- Resolución: Los estudiantes deben buscar la respuesta en el material proporcionado o en la información disponible en el aula.



DESAFÍO II [8 MIN]

ACERTIJO CULTURAL

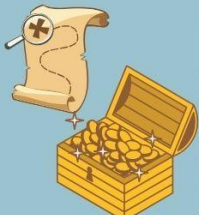
- Descripción: Se presenta a los estudiantes una serie de pistas y referencias culturales relacionadas con la literatura, el arte y la gastronomía de Málaga en esta pista. Por ejemplo, es posible que se les haga una consulta como: "Este reconocido artista nació en Málaga y es reconocido por su obra 'Guernica'". Pablo Picasso sería la respuesta adecuada.
- Resolución: Para encontrar el lugar que coincide con la referencia cultural, los estudiantes deben relacionar la pista con la información sobre los lugares emblemáticos de Málaga.



DESAFÍO III [8 MIN]

CRUCIGRAMA EMBLEMÁTICO

- Descripción: Un crucigrama con pistas relacionadas con características, eventos o nombres de lugares de interés en Málaga se les presenta. Podrían recibir una señal que indique: "La playa más conocida de Málaga" (La Malagueta).
- Resolución: Los estudiantes deben completar el crucigrama utilizando los datos sobre los lugares emblemáticos de Málaga que han descubierto hasta el momento.



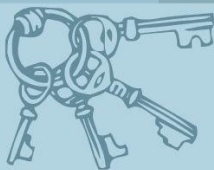
DESAFÍO IV [8 MIN]

- Descripción: después de descubrir todas las pistas anteriores, los estudiantes recibirán una pista final que les permitirá identificar un lugar emblemático específico de Málaga. Podrían recibir un aviso que diga: "Este lugar es conocido por su impresionante arquitectura y está ubicado en el centro histórico de la ciudad". La Catedral de Málaga es la respuesta adecuada.
- Resolución: Para encontrar el lugar emblemático que coincide con la última pista, los estudiantes deben unir la información recopilada de las pistas anteriores.

ANEXO II. ESCAPE ROOM SESIONES 3-4 SOBRE CÁDIZ



ESCAPE ROOM II






CONTEXTO

Los estudiantes están en una misión para descubrir los secretos de la ciudad de Cádiz y desbloquear el tesoro escondido. Se les da una serie de acertijos y desafíos que deben resolver para avanzar y encontrar la ubicación del tesoro.



PISTA I [4 MIN]

Se presenta una serie de acertijos relacionados con sitios históricos emblemáticos de Cádiz, como la Catedral, el Parque Genovés, la Torre Tavira, entre otros. Los acertijos proporcionan pistas sobre el próximo desafío.

DESAFIO I [4 MIN]

Los estudiantes deben descifrar un enigma utilizando pistas basadas en la historia de Cádiz. Por ejemplo, podrían recibir un acertijo que requiere ordenar eventos históricos o identificar fechas clave relacionadas con la ciudad.



PISTA II [4 MIN]

Al resolver el primer desafío, se obtiene una pista que conduce a la ubicación del próximo desafío. Esta pista podría estar relacionada con un evento histórico importante de Cádiz o un lugar emblemático.

DESAFIO II [3 MIN]

El siguiente desafío consiste en responder preguntas sobre la cultura, la gastronomía o los lugares turísticos de Cádiz. Por ejemplo, podrían recibir una serie de preguntas sobre platos típicos, monumentos famosos o tradiciones locales.



PISTA III [3 MIN]

Una vez resuelto el segundo desafío, se revela la última pista que lleva a la ubicación final del tesoro. Esta pista puede ser un enigma que apunta a un lugar específico dentro de la ciudad.

RECOMPENSA [2 MIN]

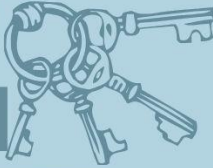
Al resolver todos los acertijos y llegar al destino final, se revela la "recompensa": una imagen o una descripción del tesoro imaginario relacionado con Cádiz.



ANEXO III. ESCAPE ROOM SESIONES 5-6 SOBRE GRANADA



ESCAPE ROOM III






CONTEXTO

El alumnado se sumergirá a los pies de ciudad de Granada, con letreros que anuncian las celebraciones locales y desafíos que tendrán que resolver, con referencias históricas de personajes destacados de la zona y música local.



DESAFÍO I [8 MIN]

COSTUMBRES
 Resolver un acertijo relacionado con una costumbre típica de Granada.
 La historia del 'Mirador de San Nicolás', un lugar emblemático para disfrutar de las vistas, esconde la respuesta.
 Para avanzar, los estudiantes deben buscar información sobre esta costumbre y proporcionar la respuesta.



DESAFÍO II [8 MIN]

FIESTAS
 El desafío es descifrar un mensaje oculto relacionado con una festividad significativa en Granada.
 En enero, se lleva a cabo en Granada una celebración popular y vibrante, caracterizada por el uso de fuego y tambores.
 Los estudiantes deben estudiar esta celebración y descubrir la clave para descifrar el mensaje.



DESAFÍO III [8 MIN]

HABLA LOCAL
 El objetivo es comprender las expresiones características de Granada.
 En Granada, la práctica del 'tapeo' es una tradición muy arraigada, sin embargo, existe una expresión local que se refiere a ello de manera singular.
 Los estudiantes deben descifrar y relacionar las frases o expresiones típicas de la región.



DESAFÍO I [8 MIN]



- Desafío final: Combinar la información aprendida en las estaciones anteriores para descifrar la ubicación de un tesoro imaginario oculto en Granada.
- Pista final: "La clave para encontrar el tesoro está en un lugar icónico que resume la esencia de Granada, donde convergen historia, cultura y alegría."
- Los estudiantes deberán utilizar la información obtenida en cada estación para deducir la ubicación del tesoro.

ANEXO IV. *ESCAPE ROOM* SESIONES 7-8 SOBRE ALMERÍA



ESCAPE ROOM IV







CONTEXTO

Con este escape room de Almería interactivo los estudiantes resuelven acertijos y pistas relacionadas con la cultura, monumentos y gastronomía de Almería. El objetivo es descubrir información clave sobre la región mientras se divierten y se sumergen en su riqueza cultural.



DESAFÍO I [8 MIN]

"LA RUTA DE LOS MONUMENTOS"

- Se colocan imágenes de monumentos emblemáticos de Almería por el aula y asignan una letra o número.
- Proporciona a los estudiantes una lista con nombres de estos monumentos mezclados.
- El desafío consiste en descifrar cuál es el orden correcto de visita de estos monumentos y formar una palabra o frase con las letras o números asignados a cada monumento.



DESAFÍO II [8 MIN]

Descubrimiento de frases típicas:

- Se colocan tarjetas con frases típicas de Almería en diferentes lugares del aula.
- Los estudiantes deben encontrar y traducir estas frases y al hacerlo, descubrirán un mensaje oculto o una palabra clave para avanzar al siguiente desafío.



DESAFÍO III [8 MIN]

PUZZLE PARA DESPERTAR EL APETITO

- Se preparan imágenes o tarjetas con fotografías de platos típicos de Almería, recortadas en piezas de puzzle.
- Los estudiantes deben reunir las piezas y armar los puzzles para revelar el nombre de cada plato.
- Al completar el puzzle, obtienen una palabra o pista que los guiará hacia la siguiente etapa del Escape Room.



DESAFÍO IV [8 MIN]

JEROGLÍFICO FINAL

- Presenta un jeroglífico que contiene pistas relacionadas con la cultura de Almería (palabras claves, símbolos, etc.).
- Los estudiantes deben descifrar el jeroglífico para obtener la ubicación de un objeto o pista escondida que los llevará al último desafío.



ANEXO V. *ESCAPE ROOM* SESIONES 9-10 SOBRE CÓRDOBA




ESCAPE ROOM V





CONTEXTO

Los estudiantes son recibidos con un misterioso mensaje que los invita a descubrir los secretos de la Mezquita-Catedral de Córdoba. Para comenzar, se les proporciona un mapa que indica diferentes puntos de interés dentro del aula.



DESAFÍO I [8 MIN]

DESCUBRIENDO ADJETIVOS

- Los estudiantes encuentran tarjetas con imágenes de elementos arquitectónicos de la Mezquita-Catedral.
- Deben asociar cada imagen con adjetivos descriptivos apropiados, enfocándose en la belleza y singularidad de la arquitectura.



DESAFÍO II [8 MIN]

VALOR HISTÓRICO

- Se presenta un rompecabezas que contiene fragmentos de información histórica sobre la construcción de la Mezquita-Catedral.

Los estudiantes deben resolver el rompecabezas y utilizar la información para completar frases que resalten el valor histórico del monumento.



DESAFÍO III [8 MIN]

CELEBRANDO LA CULTURA

- Se proporcionan escenarios ficticios de festivales y ceremonias en la Mezquita-Catedral.

Los estudiantes deben seleccionar las expresiones adecuadas para describir la importancia cultural y emocional de cada evento.



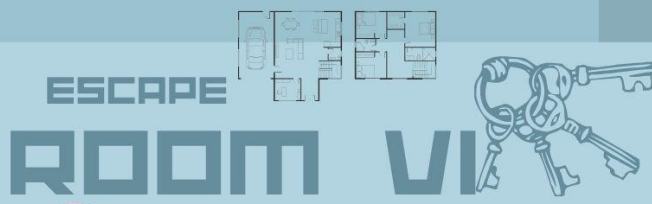
ENIGMA FINAL [8 MIN]

Enigma 1: "En las columnas me encuentro, soy testigo silencioso de siglos de historia. Mi forma es esbelta y mi historia, eterna. ¿Quién soy?"
 Respuesta Correcta: Columna

Pista para el Enigma 2: "Cada arco me abraza, soy la puerta a nuevos descubrimientos. Mi nombre refleja la diversidad de culturas que me han visto pasar. ¿Quién soy?"



ANEXO VI. ESCAPE ROOM SESIONES 11-12 SOBRE HUELVA







CONTEXTO

Los estudiantes son recibidos en el aula, donde se encuentran con un ambiente temático de Huelva. Un mapa de la ciudad y algunas pistas iniciales los sumergen en la experiencia. Se les explica que han descubierto un antiguo manuscrito con enigmas que revelarán secretos históricos de la ciudad.



DESAFÍO I [8 MIN]

Los estudiantes encuentran una serie de fotos de la Plaza de las Monjas. Cada foto contiene pistas sobre eventos históricos. Deben ordenar las imágenes cronológicamente y responder preguntas relacionadas con cada foto. ¿En qué año ocurrió el evento representado en la primera foto de la Plaza de las Monjas? ¿Qué celebración se muestra en la segunda foto y en qué año tuvo lugar? Identifica el monumento que se encuentra en la tercera foto y menciona su importancia histórica.



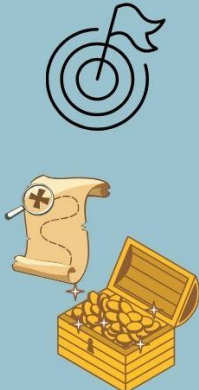
DESAFÍO II [8 MIN]

Se presenta un mapa de Huelva con lugares emblemáticos. Los estudiantes deben seguir un camino específico en el mapa, respondiendo preguntas sobre cada lugar. Cada respuesta correcta revela un dato histórico. ¿Qué monumento se encuentra en el punto A del mapa y cuál es su relevancia histórica? Sigue el camino que lleva del punto B al punto C. Nombra al menos dos lugares emblemáticos que encuentres en este camino y su importancia. ¿Cuál es el punto de referencia más cercano al Muelle de las Carabelas?



DESAFÍO III [8 MIN]

Los estudiantes reciben un rompecabezas con imágenes de monumentos históricos de Huelva. Deben armar el rompecabezas y describir brevemente cada monumento. Cada descripción correcta revela un dato histórico relacionado con el monumento. Describe el monumento que aparece en la pieza número 1 del rompecabezas. ¿Cuál es su historia? ¿Qué lugar emblemático representa la pieza número 3 del rompecabezas? Breve descripción histórica. ¿Puede identificar el monumento de la pieza número 5 y mencionar algún evento histórico relacionado con él?



DESAFÍO IV [8 MIN]

Los estudiantes reciben códigos que deben descifrar para obtener información histórica sobre un evento importante en Huelva. Los códigos pueden ser acertijos verbales, cifrados o jeroglíficos. Descifra el siguiente acertijo: "El año en que Colón llegó a América". ¿Cuál es el año histórico que revela? Resuelve el cifrado: ¿Qué evento histórico se oculta en este mensaje? Decodifica el jeroglífico y menciona qué acontecimiento histórico representa.

ANEXO VII. ESCAPE ROOM SESIONES 13-14 SOBRE JAÉN







CONTEXTO

Los estudiantes son recibidos en el aula, donde se les presenta la premisa del escape room: Descubrirán los secretos de Jaén resolviendo cuatro desafíos. Cada desafío revelará un aspecto importante de la cultura y la historia jienense.



DESAFÍO I [8 MIN]

CAZADORES DE FECHAS

Se colocan imágenes históricas de Jaén en distintos puntos del aula. Cada imagen tiene una fecha escrita en la parte posterior. Los estudiantes deben emparejar las imágenes con la fecha correcta.



DESAFÍO II [8 MIN]

LABERINTO ARQUITECTÓNICO

Se presenta un mapa de Jaén con lugares emblemáticos. Los estudiantes deben seguir un camino específico, respondiendo preguntas sobre arquitectura y monumentos de Jaén. Cada respuesta correcta revela información adicional sobre la cultura jienense.



DESAFÍO III [8 MIN]

FIESTA SANLUQUEÑA

Se proyectan imágenes de la Feria de San Lucas y preguntas relacionadas con esta celebración jienenses. Los estudiantes deben responder correctamente para avanzar en el juego. (¿Cuál es la tradición más destacada durante la Feria de San Lucas?; ¿Qué prenda de vestir es característica de los trajes típicos durante la Feria?...)



DESAFÍO IV [8 MIN]

EXPERIENCIA GASTRONÓMICA

Se presentan ingredientes de platos típicos de Jaén. Los estudiantes deben emparejar cada ingrediente con el plato correspondiente. Cada emparejamiento correcto revela información sobre la gastronomía jienense.

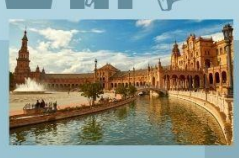


ANEXO VIII. *ESCAPE ROOM* SESIONES 15-16 SOBRE SEVILLA




ESCAPE ROOM VIII





CONTEXTO

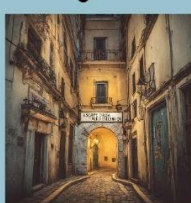
Los estudiantes son recibidos en el aula, donde se les presenta la premisa del escape room: Descubrirán los secretos mejor guardados de Sevilla resolviendo cuatro retos. Cada reto les llevará a conocer aspectos clave de la cultura, las costumbres y el gentilicio sevillano.



DESAFÍO I [8 MIN]

LA CULTURA EN CRUCIGRAMA

Se presentan imágenes de símbolos y monumentos emblemáticos de Sevilla. Los estudiantes deben identificar y asociar cada imagen con su respectivo nombre o significado.



DESAFÍO II [8 MIN]

EL GENTILICIO DESAFIANTE

Se presentan preguntas relacionadas con el gentilicio de los habitantes de Sevilla. Los estudiantes deben responder correctamente para avanzar en el escape room.



DESAFÍO III [8 MIN]

LA DESAFIANTE COSTUMBRE

Se muestran imágenes de costumbres típicas de Sevilla. Los estudiantes deben identificar y asociar cada imagen con su correspondiente costumbre. (Grupo de amigos celebrando una "velá" en la calle; Niños jugando a "la rayuela" en una plaza; Grupo de personas disfrutando de una "tapas" en una terraza...)



DESAFÍO IV [8 MIN]

EL LABERINTO HISTÓRICO

Se presenta un laberinto con hitos históricos de Sevilla. Los estudiantes deben seguir un camino específico, respondiendo preguntas sobre la historia de la ciudad. Cada respuesta correcta les acerca al final del escape room. (¿Quién fue el navegante sevillano que participó en la primera vuelta al mundo?; ¿Cuál es la leyenda asociada a la construcción de la Catedral de Sevilla?; ¿Cuál fue la importancia del Alcázar de Sevilla durante la Edad Media?...)



ANEXO IX. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS ANUNCIOS SESIONES 7-8 (COEVALUACIÓN)

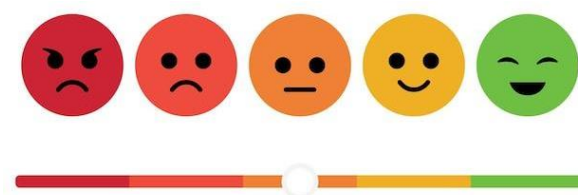
El alumnado debe valorar los tres mejores anuncios publicitarios que se hayan realizado en esta actividad.

Nombre del grupo _____

ASPECTOS PARA VALORAR DE LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS	
Actitud en la presentación	
Temática abordada en el anuncio	
Originalidad y creatividad de la propuesta	
Opiniones y apreciaciones acerca del anuncio elegido como uno de los mejores	
Aspectos positivos que destacar del anuncio	
¿Por qué consideras que es uno de los mejores anuncios?	
¿Qué cambiarías de este anuncio?	
Calificación numérica. Justifica tu respuesta	

El alumnado tendrá que tener en cuenta la siguiente puntuación para realizar la coevaluación de la actividad, que servirá de gran utilidad para evaluar y dar retroalimentación sobre el rendimiento del alumnado en esta actividad específica de la propuesta.

Excelente: 5 puntos; Bueno: 4 puntos; Aceptable: 3 puntos; Insuficiente: 2 puntos; No logrado: 1 punto.



ANEXO X. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS PÓDCAST SESIONES 9-10 (COEVALUACIÓN)

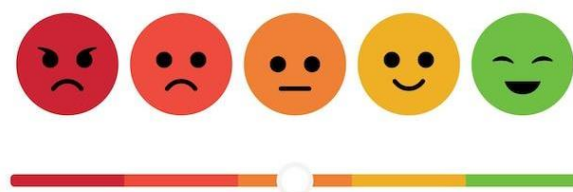
El alumnado debe valorar los mejores *Pódcast* que se hayan realizado en esta actividad.

Nombre del grupo _____

ASPECTOS PARA VALORAR DE LOS PÓDCAST REALIZADOS	
Actitud en la presentación	
Temática abordada en el anuncio	
Originalidad y creatividad de la propuesta	
Opiniones y apreciaciones acerca del anuncio elegido como uno de los mejores	
Aspectos positivos que destacar del <i>Pódcast</i>	
¿Por qué consideras que es uno de los mejores <i>Pódcast</i> ?	
¿Qué cambiarías de este <i>Pódcast</i> ?	
Calificación numérica. Justifica tu respuesta	

El alumnado tendrá que tener en cuenta la siguiente puntuación para realizar la coevaluación de la actividad, que servirá de gran utilidad para evaluar y dar retroalimentación sobre el rendimiento del alumnado en esta actividad específica de la propuesta.

Excelente: 5 puntos; Bueno: 4 puntos; Aceptable: 3 puntos; Insuficiente: 2 puntos; No logrado: 1 punto.



ANEXO XI. FICHA DE EVALUACIÓN ENTRE IGUALES PARA LOS CÓMICS SESIONES 9-10 (COEVALUACIÓN)

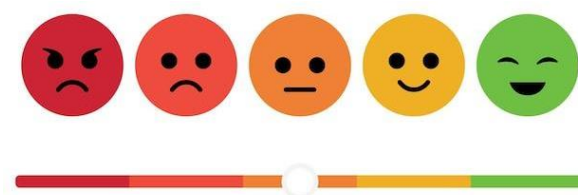
El alumnado debe valorar los mejores *cómics* sobre Jaén que se hayan realizado en esta actividad.

Nombre del grupo _____

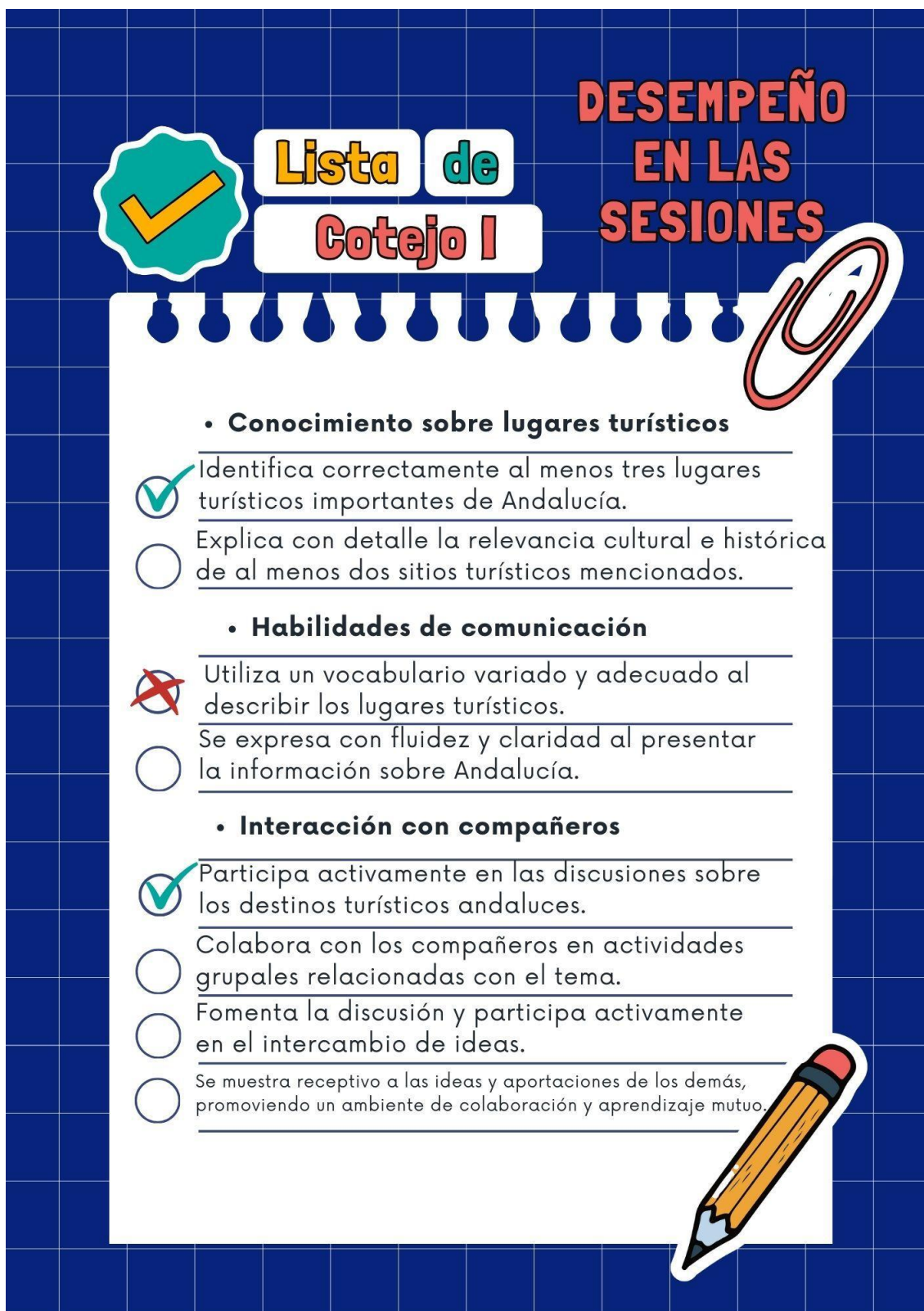
ASPECTOS PARA VALORAR DE LOS CÓMICS REALIZADOS	
Actitud en la presentación	
Temática abordada en el anuncio	
Originalidad y creatividad de la propuesta	
Opiniones y apreciaciones acerca del anuncio elegido como uno de los mejores	
Aspectos positivos que destacar del <i>cómic</i>	
¿Por qué consideras que es uno de los mejores <i>cómics</i> ?	
¿Qué cambiarías de este <i>cómic</i> ?	
Calificación numérica. Justifica tu respuesta	

El alumnado tendrá que tener en cuenta la siguiente puntuación para realizar la coevaluación de la actividad, que servirá de gran utilidad para evaluar y dar retroalimentación sobre el rendimiento del alumnado en esta actividad específica de la propuesta.

Excelente: 5 puntos; Bueno: 4 puntos; Aceptable: 3 puntos; Insuficiente: 2 puntos; No logrado: 1 punto.



ANEXO XII. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LAS SESIONES



The checklist is presented on a white notepad with a blue grid background. It features a green checkmark icon in a teal circle at the top left, a red paperclip on the right, and a yellow pencil at the bottom right. The title 'Lista de Cotejo I' is in a white box with orange and green text. The main title 'DESEMPEÑO EN LAS SESIONES' is in large, bold, orange letters. The checklist is organized into three sections: 'Conocimiento sobre lugares turísticos', 'Habilidades de comunicación', and 'Interacción con compañeros'. Each section contains a list of items with checkboxes. The first item in the first section is checked, the first item in the second section is marked with a red X, and the first item in the third section is checked.

Lista de Cotejo I

DESEMPEÑO EN LAS SESIONES

- **Conocimiento sobre lugares turísticos**
 - ☒ Identifica correctamente al menos tres lugares turísticos importantes de Andalucía.
 - ☐ Explica con detalle la relevancia cultural e histórica de al menos dos sitios turísticos mencionados.
- **Habilidades de comunicación**
 - ☒ Utiliza un vocabulario variado y adecuado al describir los lugares turísticos.
 - ☐ Se expresa con fluidez y claridad al presentar la información sobre Andalucía.
- **Interacción con compañeros**
 - ☒ Participa activamente en las discusiones sobre los destinos turísticos andaluces.
 - ☐ Colabora con los compañeros en actividades grupales relacionadas con el tema.
 - ☐ Fomenta la discusión y participa activamente en el intercambio de ideas.
 - ☐ Se muestra receptivo a las ideas y aportaciones de los demás, promoviendo un ambiente de colaboración y aprendizaje mutuo.



Lista de
Cotejo I

**DESEMPEÑO
EN LAS
SESIONES**


• Tradiciones y aspectos culturales

☒

Menciona aspectos culturales y tradiciones emblemáticas de Andalucía.

☐

Demuestra comprensión de las festividades o eventos culturales relevantes en la región.

• Presentación de material adicional

☒

Aporta información adicional o curiosidades sobre lugares turísticos no mencionados.

☐

Comparte recursos visuales (fotografías, videos, etc.) para complementar la presentación.

• Creatividad

☒

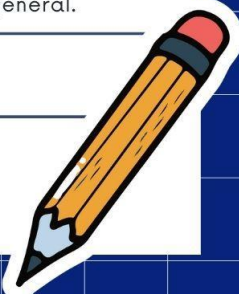
Incorpora elementos creativos en la exposición sobre los lugares turísticos de Andalucía, como el uso de imágenes, ejemplos visuales, anécdotas interesantes o recursos interactivos.

☐

Da ejemplos o anécdotas creativas que capten la atención y generen interés entre los demás estudiantes sobre los destinos turísticos andaluces.

☐

Introduce ideas o perspectivas originales sobre los sitios turísticos que añadan un valor único a la exposición general.



ANEXO XIII. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO



Lista de

Cotejo II

PARTICIPACIÓN



• Asistencia y puntualidad

☒

Asiste regularmente a todas las sesiones de turismo de Andalucía planificadas.

☐

Llega puntualmente a cada una de las actividades programadas sin retrasos significativos.

• Participación activa

☒

Proporciona ideas y aportes sustanciales durante las sesiones de turismo de Andalucía.

☐

Participa proactivamente en las dinámicas grupales, fomentando la participación y el intercambio de ideas entre sus compañeros.

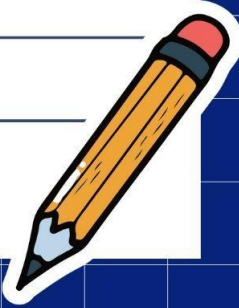
☒

Ofrece ayuda y apoyo a sus compañeros cuando lo necesitan durante las actividades, mostrando disposición para trabajar en equipo y colaborar en la resolución de desafíos planteados.

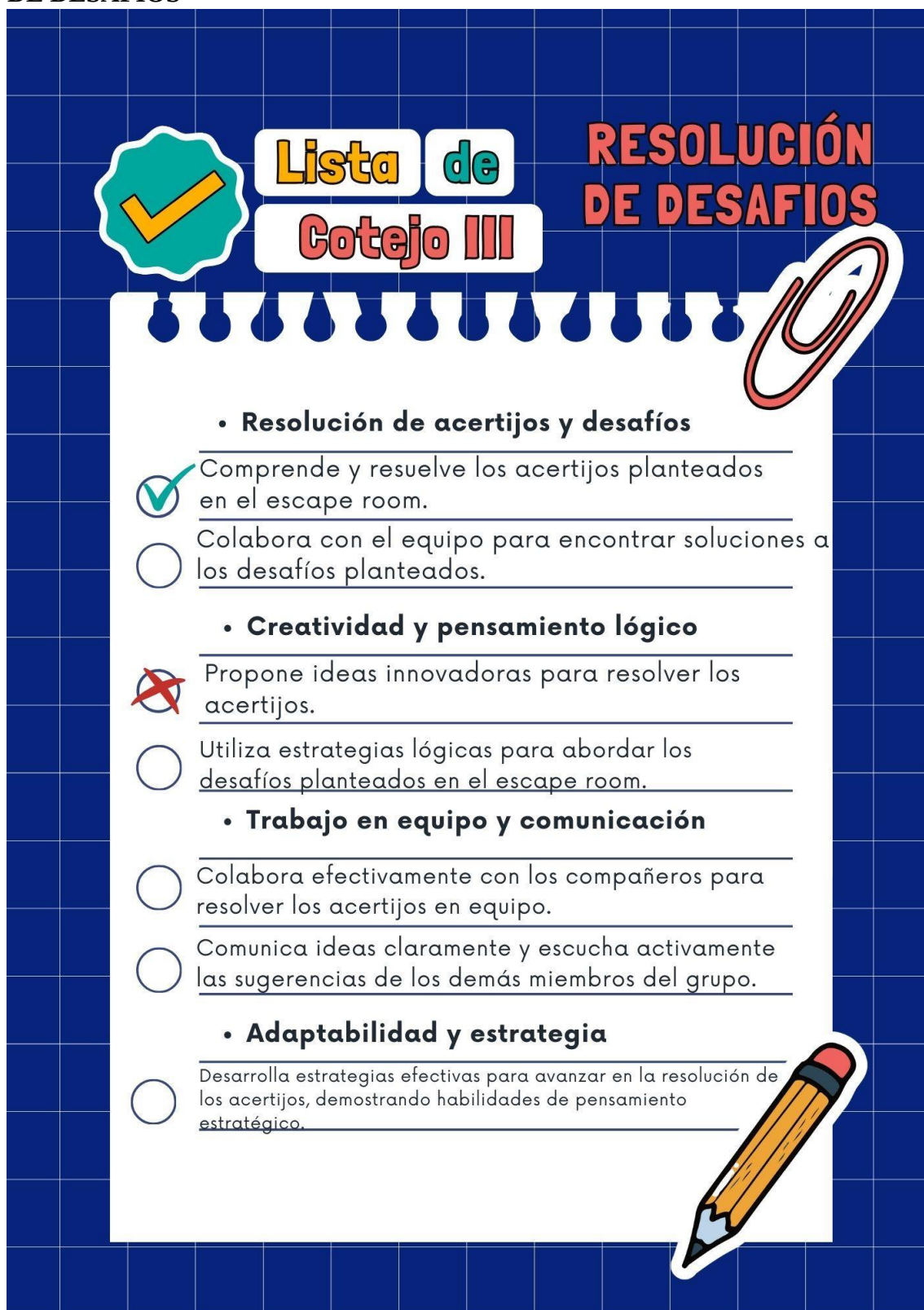
• Motivación y actitud positiva

☐

Muestra entusiasmo, interés y una actitud positiva durante las sesiones de turismo de Andalucía, reflejando motivación por aprender y participar activamente en las actividades propuestas.



ANEXO XIV. LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA RESOLUCIÓN DE DESAFÍOS



The checklist is presented on a white notepad with a blue grid background. It features a green checkmark icon, a paperclip, and a pencil. The title 'Lista de Cotejo III' is in a white box, and 'RESOLUCIÓN DE DESAFÍOS' is in large red letters. The checklist items are grouped into four categories: Resolution of riddles and challenges, Creativity and logical thinking, Teamwork and communication, and Adaptability and strategy.

Lista de Cotejo III

RESOLUCIÓN DE DESAFÍOS

- **Resolución de acertijos y desafíos**
 - ☒ Comprende y resuelve los acertijos planteados en el escape room.
 - ☐ Colabora con el equipo para encontrar soluciones a los desafíos planteados.
- **Creatividad y pensamiento lógico**
 - ☒ Propone ideas innovadoras para resolver los acertijos.
 - ☐ Utiliza estrategias lógicas para abordar los desafíos planteados en el escape room.
- **Trabajo en equipo y comunicación**
 - ☐ Colabora efectivamente con los compañeros para resolver los acertijos en equipo.
 - ☐ Comunica ideas claramente y escucha activamente las sugerencias de los demás miembros del grupo.
- **Adaptabilidad y estrategia**
 - ☐ Desarrolla estrategias efectivas para avanzar en la resolución de los acertijos, demostrando habilidades de pensamiento estratégico.

ANEXO XV. RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA PORTAFOLIOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (0-4)	SUFICIENTE (5-6)	NOTABLE (7-8)	EXCELENTE (9-10)
Participación activa	Participa poco o nada en el aprendizaje grupal.	Aunque participa en algunas actividades, su contribución es escasa o irregular.	Participa regularmente en la mayoría de las actividades y contribuye al aprendizaje del grupo.	Participa excepcionalmente en todas las actividades y contribuye significativamente al aprendizaje grupal.
Comprensión cultural	No establece conexiones significativas con el lenguaje, demuestra una comprensión limitada de la cultura andaluza.	Tiene una comprensión fundamental de la cultura andaluza, reconociendo algunos aspectos, pero no se enfoca en su relación con el lenguaje.	Identifica elementos clave de la cultura andaluza y los relaciona con expresiones lingüísticas pertinentes, demostrando una buena comprensión del idioma.	Demuestra una gran comprensión de la cultura andaluza al relacionar temas históricos, tradiciones y costumbres con expresiones y usos de la lengua.
Aplicación de las habilidades lingüísticas	Utiliza la lengua de manera insuficiente, cometiendo errores frecuentes y utiliza un vocabulario limitado.	Con un vocabulario limitado y algunas imprecisiones gramaticales, utiliza habilidades lingüísticas básicas.	Aplica sus habilidades lingüísticas de manera competente, utilizando un vocabulario adecuado y estructuras gramaticales precisas.	Utiliza un vocabulario variado y estructuras gramaticales de manera precisa y fluida, aplicando de manera excepcional sus habilidades lingüísticas en las actividades.
Originalidad y creatividad	La mayoría de las actividades carecen de creatividad y originalidad.	Aunque muestra cierta creatividad en algunas actividades, prefiere enfoques convencionales en otras.	Presenta algunas ideas y enfoques creativos y originales en las actividades.	Presenta ideas y enfoques creativos y originales en las actividades.
Organización del portafolio	El portafolio está organizado de manera confusa o desordenada, lo que dificulta su comprensión.	El portafolio está organizado de manera básica, pero hay algunos aspectos que podrían mejorarse para hacerlo más comprensible.	Realiza una organización competente del portafolio, con una presentación ordenada y una estructura lógica.	El portafolio está bien organizado, con una presentación clara, una estructura lógica y una navegación fácil.

ANEXO XVI. TARJETAS DE VOCABULARIO SESIONES 5-6

Entre las diferentes tarjetas de vocabulario para esta sesión, nos encontraremos:



Además, podremos encontrar más tarjetas con diferente vocabulario como:

Cultura y arte

- Arquitectura andaluza
- Influencia árabe
- Historia medieval
- Artesanía local
- Costumbres festivas
- Patrimonio cultural
- Folklore regional
- Identidad cultural

Monumentos históricos

- Catedral
- Palacio
- Generalife

- Capilla Real
- Monasterio
- Fuente

Propuestas adicionales de juego con tarjetas de vocabulario, para ampliar el conocimiento del alumnado. Estas actividades adicionales presentan un carácter innovador y creativo, que no solo aumentarán el vocabulario de los estudiantes sobre Granada, sino que también fomentarán la interacción y el aprendizaje activo en el salón de clases.

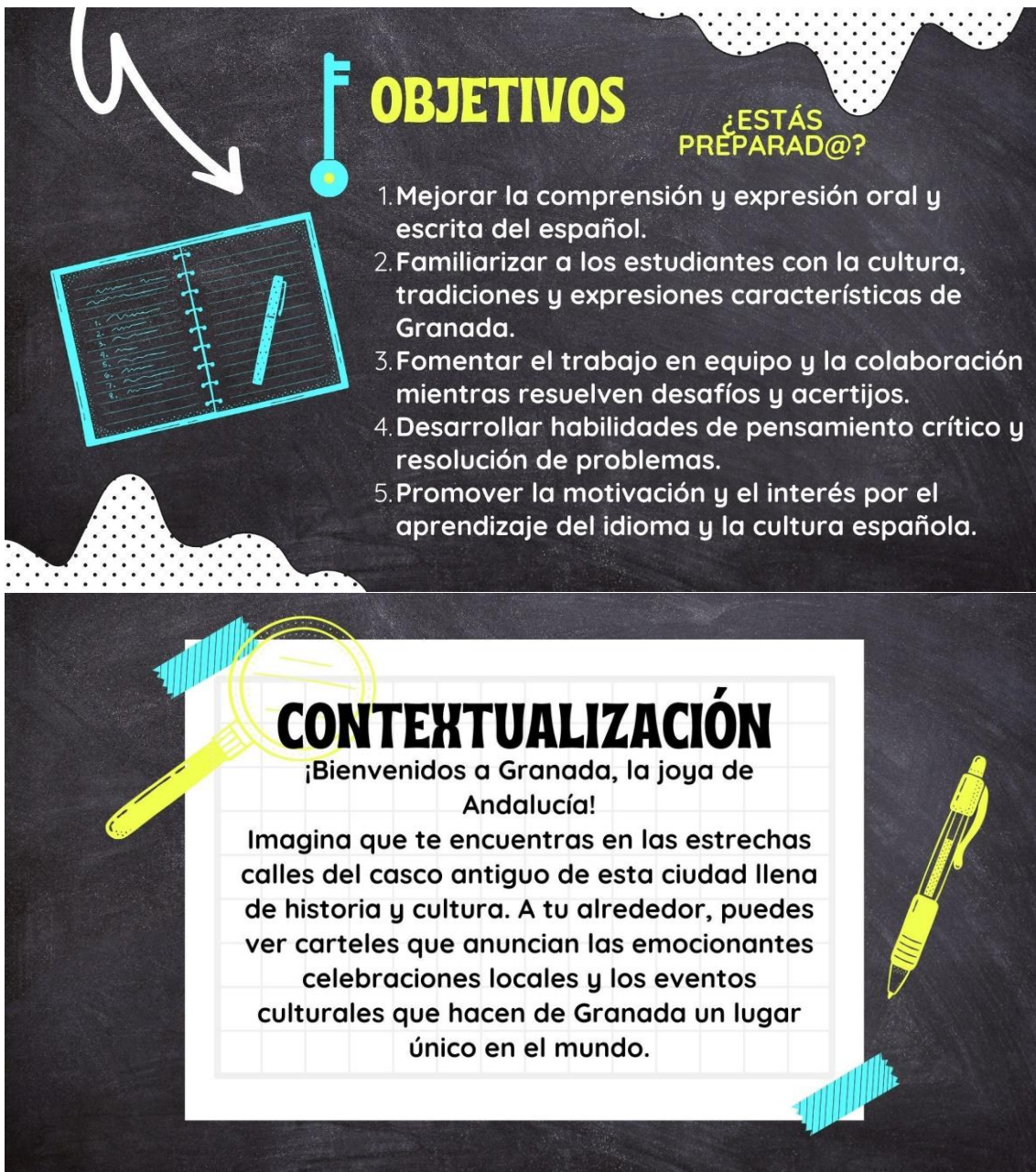
1. **Juego de asociación de palabras:** tarjetas que presentan nombres de monumentos históricos, expresiones culturales y términos relacionados con el arte de Granada. Por ejemplo, se puede mencionar "Alhambra", "Flamenco", "Arquitectura mudéjar", entre otros. Dividiremos a los estudiantes en grupos y asignaremos un conjunto de tarjetas a cada grupo. Luego, los estudiantes deberán relacionar cada término con su correspondiente descripción. Se puede comparar "Alhambra" con "Palacio andalusí en Granada", por ejemplo.
2. **Juego de adivinanzas:** Se crearán a partir de esas tarjetas descripciones breves de varios aspectos culturales, históricos y artísticos de Granada. Por ejemplo: "En Granada se encuentra un monumento islámico que es reconocido por sus jardines y fuentes" y los estudiantes deberán descubrir el lugar.
3. **Crear historias o descripciones:** Se le dará a cada estudiante las tarjetas con diferentes palabras relacionadas con Granada. Luego les pediremos que escriban de manera creativa una historia corta o que describan un lugar emblemático de Granada con esas palabras.

ANEXO XVII. MAPA INTERACTIVO DE GRANADA



ANEXO XVIII. ACERTIJOS Y PISTAS PARA EL *ESCAPE ROOM*
(Material para el alumnado)





OBJETIVOS

¿ESTÁS PREPARAD@?

1. Mejorar la comprensión y expresión oral y escrita del español.
2. Familiarizar a los estudiantes con la cultura, tradiciones y expresiones características de Granada.
3. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración mientras resuelven desafíos y acertijos.
4. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.
5. Promover la motivación y el interés por el aprendizaje del idioma y la cultura española.

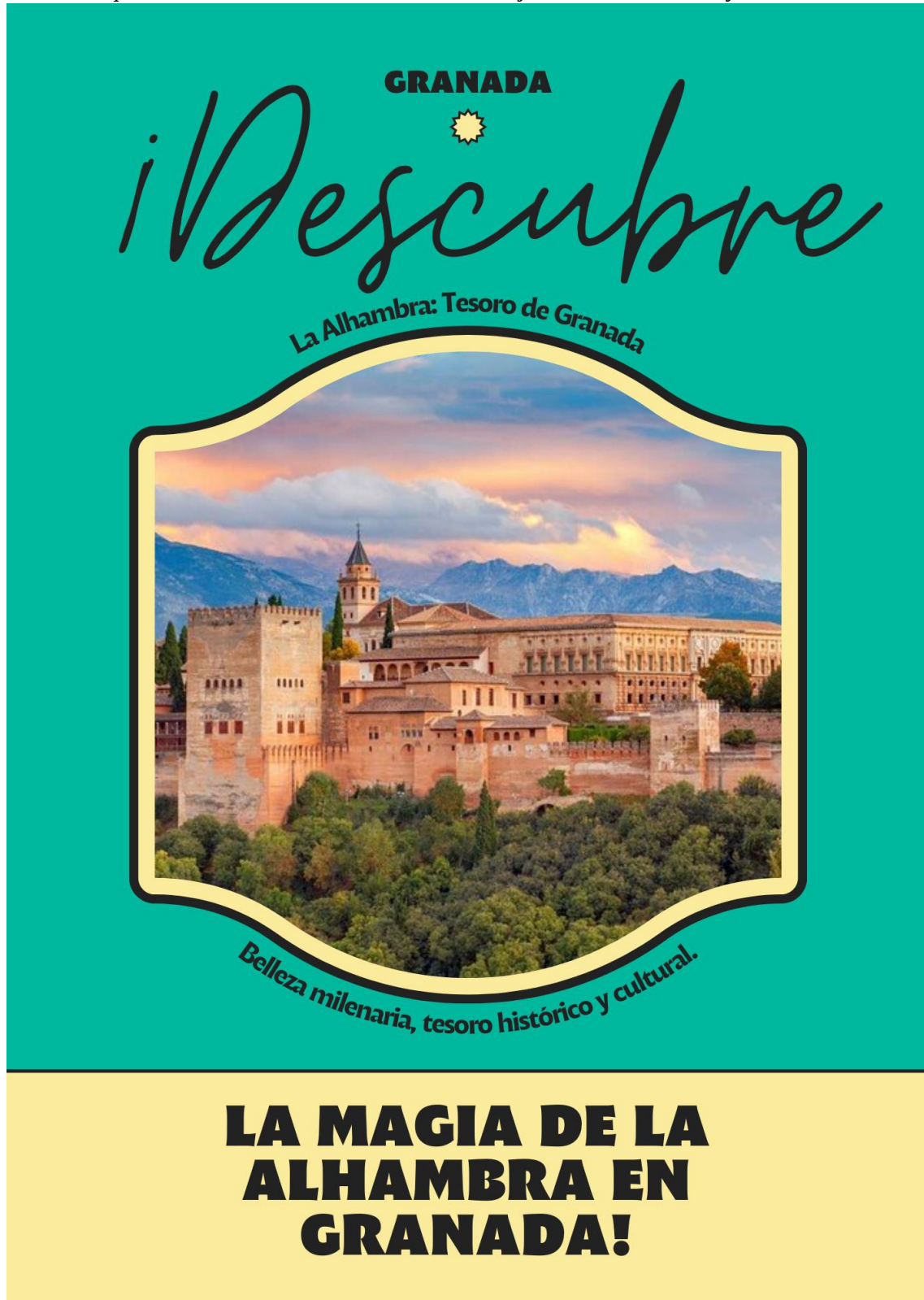
CONTEXTUALIZACIÓN

¡Bienvenidos a Granada, la joya de Andalucía!

Imagina que te encuentras en las estrechas calles del casco antiguo de esta ciudad llena de historia y cultura. A tu alrededor, puedes ver carteles que anuncian las emocionantes celebraciones locales y los eventos culturales que hacen de Granada un lugar único en el mundo.



Carteles que decoran el aula, ambientándola junto con música y otra decoración:



GRANADA

ilínete

Descubre la esencia del flamenco: Arte que corre por sus venas.



El flamenco en Granada: Pasión que se baila y se siente.

**A LA FIESTA DE
FLAMENCO EN LAS
CALLES DE GRANADA!**

GRANADA

¡Disfruta

Granada se viste de fiesta para celebrar el Corpus



Vive la magia del Corpus en Granada

**DE LA FERIA DEL
CORPUS EN EL
CENTRO HISTÓRICO
DE GRANADA!**

DESAFIO 1: DESCUBRE LA TRADICIÓN: EL DESAFÍO DEL MIRADOR DE SAN NICOLÁS EN GRANADA

BIENVENIDA

¡Bienvenidos al desafío de costumbres! En este desafío, tendrás la oportunidad de explorar una tradición típica de esta ciudad.

ETAPA 1

El desafío comienza con una pregunta:

¿Cuál es la costumbre típica de Granada que se celebra en el famoso Mirador de San Nicolás?

Para descubrir la respuesta, viaja a la historia de este lugar y descubre la tradición que lo rodea.

El Mirador de San Nicolás es conocido por ofrecer unas vistas espectaculares de la Alhambra y las montañas de Sierra Nevada.

También es un lugar donde se lleva a cabo una costumbre especial que ha sido parte de la vida de los granadinos durante muchos años.

DESAFIO 1: DESCUBRE LA TRADICIÓN: EL DESAFÍO DEL MIRADOR DE SAN NICOLÁS EN GRANADA

INVESTIGA

Investiga y descubre la tradición del Mirador de San Nicolás.

¿Qué es lo que la gente suele hacer cuando visita este lugar? ¿Cuál es la costumbre?

Una vez que hayas descubierto la respuesta, ¡estarás un paso más cerca de completar este desafío de costumbres en Granada!

¡Buena suerte!



DESAFIO 2: "TAMBORADAS Y FUEGO: DESCIFRA EL MENSAJE OCULTO DE LA FIESTA DE ENERO EN GRANADA"

BIENVENIDA

¡Prepárate para sumergirte en la emoción y el misterio de una festividad única!

DESCRIPCIÓN

Durante la famosa celebración de la Noche de San Antón que se celebra enero en Granada, se lleva a cabo una tradición misteriosa.

En medio de la oscuridad de la noche, la gente se reúnen alrededor de hogueras encendidas para realizar rituales que incluyen saltos sobre el fuego y la escritura de deseos en papeles que luego se queman.

Sin embargo, este año, un antiguo pergamino que contiene la clave para entender el significado oculto de estos rituales ha sido encontrado cerca de una de las hogueras. Tu misión es descifrar los enigmas y pistas ocultas en el pergamino para revelar el verdadero propósito de estos rituales y así avanzar en el desafío.

DESAFIO 2: "TAMBORADAS Y FUEGO: DESCIFRA EL MENSAJE OCULTO DE LA FIESTA DE ENERO EN GRANADA"

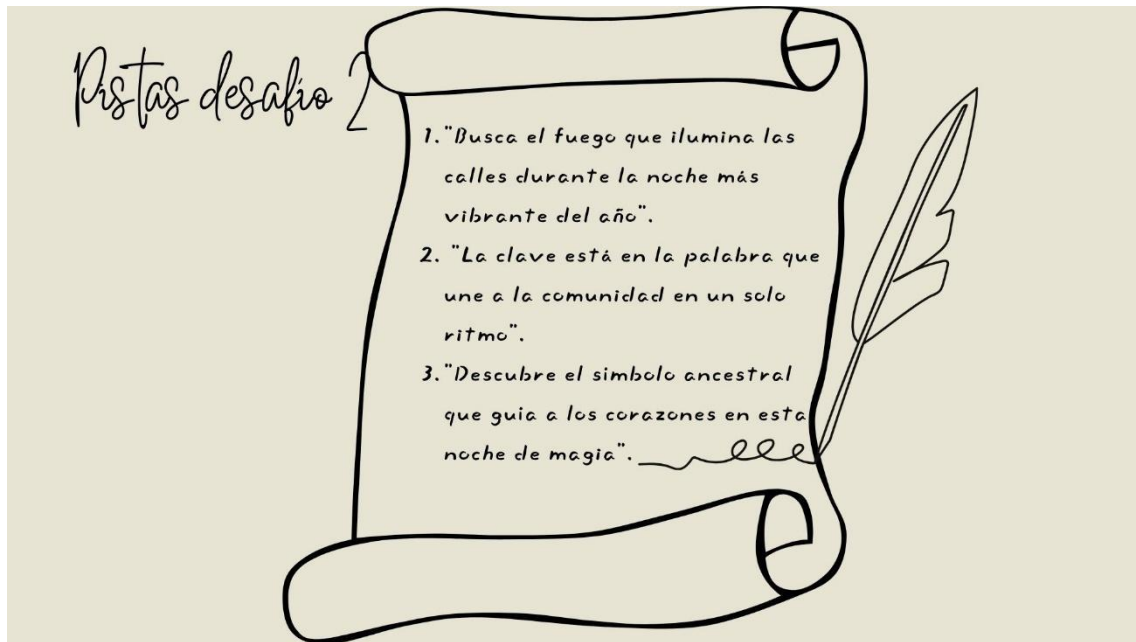


INSTRUCCIONES

- Lee e investiga sobre la historia y significado de la celebración de la Noche de San Juan en Granada

- Busca pistas en los pergaminos y en la información proporcionada sobre la festividad para descifrar el mensaje oculto.
- Una vez que hayas descifrado el mensaje, podrás avanzar al siguiente desafío o etapa del escape room.





DESAFIO 2: "TAMBORADAS Y FUEGO: DESCIFRA EL MENSAJE OCULTO DE LA FIESTA DE ENERO EN GRANADA"

ASOCIADA PISTA 1



INFORMACIÓN DE LA FESTIVIDAD

Imagina una noche llena de misterio y alegría en las estrechas calles de Granada, iluminadas por las hogueras.

El sonido de los tambores suena mientras la gente celebra alrededor del fuego, compartiendo risas, canciones y bailes.

Son muchos sonidos y emociones que une corazones al ritmo de la música y el fuego que ilumina la noche



DESAFIO 2: "TAMBORADAS Y FUEGO: DESCIFRA EL MENSAJE OCULTO DE LA FIESTA DE ENERO EN GRANADA"

ASOCIADA PISTA 2



INFORMACIÓN DE LA FESTIVIDAD

La palabra "COMUNIDAD" es muy importante. Todos los participantes, desde los más jóvenes hasta los más mayores, se unen en un espíritu festivo compartido.

Cada persona suena con el sonido de los tambores y el calor de las hogueras, creando un lazo que nos une a todos en esta comunidad.

Es un recordatorio de que, a pesar de nuestras diferencias, todos somos parte de algo más grande, unidos por la alegría y la celebración.



DESAFIO 2: "TAMBORADAS Y FUEGO: DESCIFRA EL MENSAJE OCULTO DE LA FIESTA DE ENERO EN GRANADA"

ASOCIADA PISTA 3

INFORMACIÓN DE LA FESTIVIDAD

Durante esta fiesta, destaca la figura de "La Candelaria", una representación tradicional que representa la protección y la energía positiva.

Esta figura, está adornada con colores vivos y con una vela encendida, simboliza la luz que guía a la comunidad a través de la oscuridad y brinda protección contra cualquier mal.

Su presencia es un recordatorio de la fuerza y el espíritu de la comunidad que se encuentra durante la celebración y une a todos los participantes mientras disfrutan de la fiesta.



DESAFIO 3: "DESCUBRE EL SABOR DEL LENGUAJE GRANADINO"

BIENVENIDA

¡Bienvenidos al Desafío del Tapeo! Prepárate para descubrir el sabor del lenguaje granadino mientras exploramos las expresiones típicas de esta región.

¡A disfrutar y a aprender!

DESCRIPCIÓN

En Granada, el 'tapeo' es una tradición muy antigua, pero:

¿sabías que también existe una expresión típica para referirse a ello?

En este desafío, debes descifrar y relacionar frases o expresiones típicas de la región que están relacionadas con la cultura del tapeo.

¿Estás preparad@?

BLAH

Algunas expresiones pueden ser difíciles de entender si no estás familiarizado con el habla local, ¡así que prepárate para sumergirte en el lenguaje de Granada y descubrir su encanto único!





DESAFIO FINAL



¡Enhorabuena, aventurero! Has llegado al desafío final en su búsqueda del tesoro oculto en Granada. Después de recorrer las estaciones anteriores y descubrir los secretos de esta ciudad encantada, ahora es el momento de combinar toda la información aprendida para descifrar la ubicación exacta del tesoro.

La pista final para encontrar el tesoro es la siguiente:

"La clave para encontrar el tesoro está en un lugar que resume la esencia de Granada, donde se encuentra su historia, cultura y alegría"



DESAFIO FINAL

Con esta pista en mente, reflexiona sobre lo que has aprendido sobre la historia, la cultura y las tradiciones de Granada.

Utiliza tu ingenio y conocimiento adquirido, encuentra la ubicación del tesoro y prepárate para la última aventura de esta búsqueda.

Recuerda los monumentos históricos, las festividades locales, las expresiones típicas y las costumbres de la ciudad.

¿Hay algún lugar que represente todos estos elementos?



¡Que comience la búsqueda del tesoro en Granada!

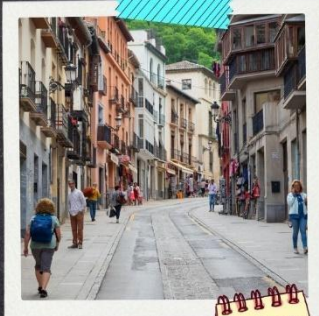
ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA PARA FINALIZAR LA EXPERIENCIA GRANAÍNA



¡Hola aventureros! Después de nuestra emocionante búsqueda del tesoro en el Escape Room sobre Granada, ¡es hora de dejar volar vuestra imaginación y crear cuentos mágicos inspirados en todo lo que hemos descubierto en esta ciudad maravillosa!

Hoy, nos convertiremos en escritores y escribiremos nuestras propias historias sobre Granada. ¿Recuerdan todos los lugares emocionantes y las personas que conocimos durante nuestra aventura? ¡Vamos a poner esas experiencias en palabras y crear cuentos llenos de magia y aventura!

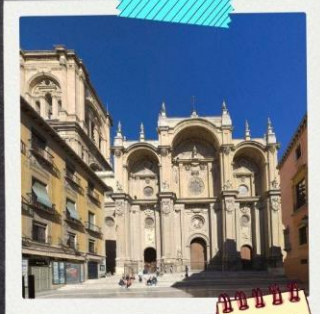
ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA PARA FINALIZAR LA EXPERIENCIA GRANAÍNA



Cada uno recibirá una hoja de papel y todos los materiales que necesitan: lápices, bolígrafos y cuadernos de historias encantadoras. Ahora, cierran los ojos y piensen en su lugar favorito en Granada: puede ser un castillo antiguo, una plaza llena de risas o un jardín secreto lleno de flores coloridas.

¡Ahora es el momento de escribir! Usa tu imaginación para crear una historia mágica que tenga lugar en Granada. Puedes inventar personajes, describir lugares asombrosos y hacer que sucedan cosas emocionantes. Deja volar tu creatividad y escribe la historia más emocionante que puedan imaginar.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA PARA FINALIZAR LA EXPERIENCIA GRANAINA



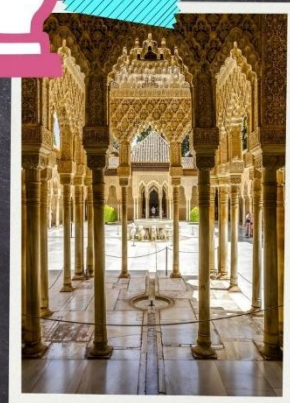
Cuando termines, lee la historia en voz alta y cuenta qué te inspiró a escribirla. Después, vamos a unir todas las historias en un libro mágico de cuentos de Granada que podremos leer y disfrutar siempre que queramos.

¡Así que saca tus lápices y cuadernos y vamos a escribir cuentos mágicos de Granada juntos!

DESPEDIDA

¡Ha sido genial explorar juntos los secretos de Granada en este Escape Room! Espero que se hayan divertido descubriendo todos los misterios y desafíos que esta ciudad tan bonita tenía para vosotros. Ha sido emocionante ver cómo trabajaron en equipo, resolvieron acertijos y usaron su creatividad.

Ahora que hemos terminado nuestra aventura, quiero agradecerles por ser tan dedicados y valientes durante todo el juego. Han sido verdaderos exploradores, listos para enfrentar cualquier desafío y encontrar los tesoros ocultos de Granada.



DESPEDIDA

Espero que guarden buenos recuerdos de esta experiencia y que sigan explorando el mundo con la misma pasión. Recuerden que la aventura está en todas partes, solo tienen que abrir los ojos y dejarse llevar por la magia que nos rodea.

¡Hasta la próxima aventura, exploradores! Sigán buscando, descubriendo y creando historias maravillosas. Nos vemos pronto, pero recuerden que siempre llevarán a Granada en su corazón y en sus mejores recuerdos. ¡Adiós por ahora!



¡HABÉIS CONSEGUIDO LLEGAR HASTA EL FINAL!

¡Enhorabuena
aventur@s! "¡Hasta
pronto! Que la magia de
Granada los acompañe
siempre en su camino."

