

MENCIÓN HONORÍFICA:

*Gamificación en un proyecto de telecolaboración:
el uso de salas de escape (escape rooms) didácticas
en un intercambio virtual con estudiantes
de la UCM (University of Central Missouri)*

Coordinadora:

María Belén Labrador de la Cruz
Departamento de Filología Moderna
belen.labrador@unileon.es

Profesores participantes:

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje, una de las cuestiones iniciales que es importante plantear es el tipo de alumnado, sus características y necesidades. En este caso, el proyecto aquí descrito se ha realizado en la asignatura: “Lengua Inglesa Aplicada a la Enseñanza III” cuyos alumnos, estudiantes de tercer curso de la Mención de Inglés del Grado en Educación Primaria, han escogido esta especialidad para convertirse en profesores de inglés de niños y preadolescentes. Por lo tanto, cualquier experiencia docente en este grado conlleva no solo una aplicación directa en este grupo de estudiantes universitarios, sino una posterior repercusión en sus futuros alumnos.

Tanto el contacto virtual con angloparlantes como el uso de salas de escape didácticas son dos técnicas fáciles de adaptar al nivel educativo de Primaria. La innovación de este proyecto reside sobre todo en la combinación de ambas técnicas con el fin de concienciar a futuros profesores de inglés de la importancia de utilizar la lengua extranjera en situaciones comunicativas reales y de aprender jugando y resolviendo problemas en equipo. Otra de las razones por las que me pareció útil realizar un intercambio internacional fue la constatación, en años anteriores, de lo poco que suelen viajar los alumnos a países de habla inglesa y de su escasa experiencia en hablar inglés fuera del aula. También estimé conveniente incorporar recientes avances metodológicos, tales como las salas de escape didácticas, con el fin de mantener al día la asignatura y de acercar la universidad al mundo profesional, en este caso, el aula de Primaria.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA Y OBJETIVOS

Los dos pilares de este proyecto son la telecolaboración y la gamificación. La telecolaboración se ha llevado a cabo con un intercambio virtual entre los alumnos de 3º del Grado en Educación Primaria (Mención de Lengua Inglesa) de la Universidad de León y un grupo de estudiantes americanos que cursan una asignatura de español como lengua extranjera en la UCM (University of Central Missouri), en EEUU, con la profesora Dra. Julie Stephens DeJonge, coautora de este proyecto.

En cuanto a la gamificación, se ha implementado a través de salas de escape, que se caracterizan por estar compuestas de mecánicas y dinámicas propias de juegos: retos inmersos en un contexto, reglas, resolución de problemas, colaboración en el propio equipo y competición frente a los otros, paso de niveles, etc. Nuestro propósito al combinar ambas técnicas fue animar a nuestros estudiantes a salir de su zona de confort e incentivar su espíritu de superación. En mi caso, con estudiantes de Educación Primaria, futuros profesores de inglés, mis objetivos fueron en concreto los siguientes:

Impulsar la motivación y fortalecer varias competencias: habilidades de comunicación en lengua inglesa, trabajo en equipo, competencia digital con el uso de diversas herramientas *online*, competencia social e intercultural, tanto por el contenido de las actividades como por el contacto con un grupo de estudiantes extranjeros.

Facilitar la asimilación de metodologías propias de enfoques comunicativos basados en tareas mediante la práctica (*learning by doing*), con la incorporación de elementos lúdicos y motivadores, como las salas de escape didácticas, de modo que los estudiantes aprendan técnicas y herramientas útiles para la enseñanza del inglés.

3. METODOLOGÍA O PROCEDIMIENTO SEGUIDO

Se intentó propiciar la comunicación interlingüística e intercultural entre ambos grupos de alumnos con alguna actividad inicial para ‘romper el hielo’, que ayudase a ir ganando confianza o perder el sentido del ridículo y con la esperanza de que incluso algunos grupos llegasen a establecer relaciones de amistad y siguiesen en contacto una vez finalizado el proyecto. Por consiguiente, el primer paso fue de presentación en su propio idioma, para que les resultase más fácil vencer el miedo inicial:

Para ello, mis alumnos vieron un vídeo de presentación de la UCM, (<https://www.youtube.com/watch?v=MOJRWYzevLg>), que está situada en Warrensburg, en el estado de Missouri. Los alumnos americanos vieron un vídeo de presentación de la ULE (<https://youtu.be/Kcr-1-E8Xkg>). A continuación, cada uno de los alumnos, de ambas universidades, grabaron un vídeo de sí mismos en *Flipgrid*, una red social educativa, en su lengua materna, para presentarse brevemente a sus compañeros extranjeros; también vieron los vídeos de los demás y añadieron comentarios. Después se apuntaron en un documento compartido de Google con libertad para formar grupos de 2 alumnos americanos y 2 españoles e intercambiaron sus datos de contacto.

Tras esa primera aproximación, se les ‘introdujo’ en la sala de escape digital, es decir, se les envió a todos ellos, alumnos españoles y americanos, el vídeo común con la narrativa del ‘escape room’: se encuentran en un futuro distópico, en el año 2119, en el que un dictador autoritario controla todos los medios y está destruyendo vestigios de historia y civilización, pero si colaboran entre sí lograrán rescatar gran parte de estos conocimientos y salvar el mundo. (<https://www.screencast.com/t/UhdXMrc7I>).

A partir de ahí, ‘entraron’ en un ‘escape room’ diferente, cada uno en su lengua extranjera y enfocado a cuestiones de la cultura extranjera. Desde el principio (anexo 1), realizaron, una tras otra, tres unidades en paralelo (‘escaparon de tres salas’), comunicándose para pedir ayuda y para debatir sobre los temas propuestos:

1. Geografía: nombres de estados o ciudades (ver anexo 2), su localización en el mapa; canciones sobre lugares de EEUU, grupos musicales con nombres de lugares, personas famosas procedentes de Missouri, etc.

2. Cultura americana: extractos de películas como *Gone with the Wind*, *Forrest Gump*, etc. (ver anexo 3) y canciones con alusiones a los movimientos sociales de los años 60, personajes famosos, sucesos históricos importantes, etc.

3. Comida y educación: horarios (ver anexo 4) y comidas típicas, la propina en EEUU, y cuestiones sobre la vida universitaria americana tales como la deuda de muchos estudiantes.

Estas unidades consistían en ir siguiendo las instrucciones dadas para cada reto, de forma que no podían avanzar hasta haber descifrado el código que abría cada candado y les permitía pasar al siguiente enigma/ problema/ misterio. Los códigos eran de varios tipos: de números, colores, formas, direcciones (flechas hacia arriba, abajo, derecha e izquierda) y letras (ver anexos 5 y 6 para un par de ejemplos); otros enigmas se basaban en resolver pictogramas, puzles, preguntas con respuestas cortas, etc.

La comunicación que establecieron con sus compañeros americanos fue síncrona (mediante videollamadas a través de *Skype* y *Hangout Meet* principalmente) y asíncrona (mediante emails, mensajes de audio y texto por *Whatsapp* y vídeos por *Flipgrid*). Con el fin de incentivar la motivación y de incluir algo físico y tangible en este ‘escape room’ virtual, añadimos otras pistas entre las actividades digitales para realizar una búsqueda de un tesoro ‘real’, que fue escondido en la facultad. El equipo más rápido encontró el tesoro: un cheque regalo de €25.

Los alumnos tenían que ir tomando nota de los enigmas y de sus conversaciones para entregar a) un trabajo después de cada unidad, por lo que podía ir realizando un seguimiento cercano de su progreso y b) un portafolio final, donde reflejaron sus evidencias de aprendizaje y reflexionaron sobre su experiencia en forma de redacción o ensayo. Asimismo, tuvieron que presentar sus conclusiones y opinión sobre el proyecto de forma oral, en una presentación realizada en clase.

4. TEMPORALIZACIÓN

El intercambio interlingüístico e intercultural con los estudiantes americanos y la realización de las actividades de gamificación se ciñeron a los meses de febrero, marzo y abril del curso 2018-2019, el tiempo de coincidencia de ambos períodos lectivos. Se dedicó aproximadamente un mes a cada unidad. Durante el mes de mayo los alumnos españoles se dedicaron a completar su portafolio y a realizar exposiciones orales sobre su experiencia en el proyecto y la reflexión de sus evidencias de aprendizaje. Los plazos se cumplieron bien, únicamente con la flexibilidad de permitir a algún alumno entregar alguno de los trabajos fuera de plazo por problemas personales que le habían surgido.

5. RECURSOS MATERIALES Y ECONÓMICOS UTILIZADOS

- *Moodle institucional de la ULE*: donde se colgaron todas las instrucciones, enlaces y avisos sobre el proyecto.

- Herramientas colaborativas de Google - *Google docs*, *Google forms*, *Google drawings* y *Google sites*: para la creación de las páginas web de las actividades, los documentos donde se registraban para crear los grupos y las presentaciones orales, etc.

- *Flipgrid*: donde los alumnos grabaron sus presentaciones iniciales. <https://info.flipgrid.com/>

- *Breakoutedu*: utilizada para crear la mayoría de los enigmas. <https://www.breakoutedu.com/>

- *Camtasia* y *Snagit*: para la creación de algunos de los vídeos, como el inicial, con la premisa del proyecto. <https://www.techsmith.com/video-editor.html>, <https://www.techsmith.com/screen-capture.html>

- *Flippity*: para crear ‘scavenger hunts’ o búsquedas del tesoro. <https://flippity.net>

- *Jigsaw Planet*: para descomponer imágenes en piezas de puzzles o rompecabezas. <https://www.jigsawplanet.com/?lang=es-ES>

6. PERSONAL QUE HA PARTICIPADO EN LA EXPERIENCIA

Participamos en la experiencia las dos profesoras y los dos grupos de estudiantes. La doctora Julie Stephens DeJonge es profesora de la UCM (University of Central Missouri) y una de sus asignaturas es de lengua castellana, con un número de alumnos matriculados similar al de la asignatura de “Lengua Inglesa Aplicada a la Enseñanza III”. El trabajo se realizó de forma extremadamente colaborativa y coordinada, tal y como pretendíamos que funcionasen nuestros grupos de alumnos. Manteníamos una comunicación muy fluida y frecuente, alternando entre lenguas y medios de comunicación: videollamadas, correo electrónico y *Whatsapp*, intercambiando ideas continuamente, creando los materiales (desde un par de meses antes del inicio del semestre), informándonos sobre los problemas que aparecían, buscando soluciones conjuntamente, compartiendo sugerencias y consensuando cambios.

7. RESULTADOS CUANTITATIVOS Y CUALITATIVOS

A través de sus redacciones y presentaciones, los alumnos mostraron un alto grado de satisfacción con el proyecto y sus evidencias de aprendizaje también se observan en los resúmenes de su actuación (en sus portafolios), donde resaltan las mejoras y avances en sus conocimientos sobre lengua, geografía, cultura, y sus

habilidades sobre el uso de herramientas digitales, gestión del tiempo, adaptación a formas nuevas de aprender, autoestima, negociación con los compañeros, etc. Como aspectos negativos mencionaron la dificultad y longitud de algunos de los retos, la cantidad de tiempo empleado, algunos problemas técnicos y, sobre todo, la participación desigual de sus compañeros: el grado de constancia y compromiso en sus comunicaciones varió bastante de un grupo a otro. No obstante, y a pesar de estas dificultades, estuvieron de acuerdo en considerar que la experiencia fue muy enriquecedora y las dos profesoras estuvimos continuamente pendientes de resolver las dudas, solucionar los problemas y animar a la participación. Los resultados y comentarios recibidos en la encuesta sobre la actividad docente realizada por la Oficina de Calidad reflejan también el éxito de la experiencia.

8. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS ENTRE EL PROFESORADO, ESTUDIANTES, ETC

Julie Stephens DeJonge y yo presentamos una comunicación en un congreso sobre telecolaboración organizado por mi compañero de departamento, Dr. Robert O’Dowd, en la Facultad de Ciencias Económicas en septiembre de 2019: *Virtual Exchange and 21st Century Teacher Education: the Final Conference of the European Policy Experiment ‘Evaluate’*. Nuestra comunicación ha sido aceptada para su publicación en las actas del congreso. También he contado la experiencia a tres compañeras del departamento encargadas de docencia en asignaturas de inglés de los otros tres cursos del Grado en Educación Primaria y hemos organizado un equipo de trabajo que pretende poner en marcha proyectos similares de innovación docente que abarquen todos los cursos del grado y la mención en Lengua Inglesa. La coordinación nos permitirá asegurar que haya una continuidad y uniformidad en prácticas docentes que incluyan intercambios virtuales y gamificación, pero a la vez variedad en los proyectos, materiales, herramientas y sistemas de evaluación para evitar repeticiones y ampliar el conocimiento y la experiencia de los alumnos sobre este tipo de métodos y técnicas de enseñanza de idiomas.

Otra consecuencia directa del proyecto ha sido la organización de un viaje de varios de estos estudiantes americanos a León, para conocer a sus compañeros españoles y asistir a un curso de español en el Centro de Idiomas de la ULE. Dicho viaje estaba ya programado y organizado para el mes de junio de 2020; puesto que no ha podido realizarse debido a las consecuencias derivadas del Covid-19, se ha postpuesto para junio del año 2021.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN O SEGUIMIENTO

Monitoricé la actuación de cada alumno (registro de su paso por todos los enigmas) y realicé un constante seguimiento durante todo el semestre, en clase, por correo electrónico y mediante avisos por Moodle. El proyecto constituyó la

parte de evaluación continua formativa, con un 30% de la calificación final. Cada alumno me envió:

- un trabajo (anexo 7) después de cada unidad (2% de la nota cada uno – total de 6%) con un resumen de los enigmas y sus soluciones y una breve reflexión de la sala de escape/ unidad. Les reenvié cada trabajo de vuelta con correcciones y comentarios que les ayudaron a mejorar la redacción de los trabajos posteriores;
- un portafolio final (anexo 8 – basado en las instrucciones escritas por el Dr. Robert O’Dowd para los portafolios del proyecto *Evaluate*, con modificaciones adaptadas a este proyecto). El porcentaje de la calificación final otorgado a este portafolio fue de 14%. El portafolio tenía que incluir: a) resúmenes de sus interacciones en grupo, incluyendo fechas y tipos de comunicación, ejemplos y capturas de pantalla y b) una redacción sobre su experiencia en el proyecto y reflexión de lo que habían aprendido.

Finalmente, los alumnos realizaron exposiciones individuales sobre el proyecto (10% de la nota final) durante las sesiones de B3. Evalué su habilidad de expresión oral, así como la riqueza de las reflexiones y contenidos presentados; también era importante que distinguiesen entre el lenguaje formal escrito de sus redacciones y el tipo de lenguaje más espontáneo, coloquial y kinésico de sus presentaciones orales. Les proporcioné las instrucciones y las rúbricas (anexos 9 y 10) el primer día de clase.

Asimismo, una vez finalizado el proyecto, las dos profesoras realizamos una autoevaluación teniendo en cuenta el *feedback* de los alumnos, y tomamos medidas de mejora que hemos aplicado durante este curso, 2019-2020:

- a) Les hemos dado al principio un ejemplo sencillo de ‘escape room’ para familiarizarles con la mecánica y que comprendiesen en qué consisten los enigmas y la lógica que deben emplear para resolverlos.
- b) Hemos modificado las unidades para ajustarnos más a los intereses de los alumnos: mantuvimos la parte dedicada a la geografía, pero reduciéndola y añadiéndola como actividad previa a las unidades, para contextualizar el lugar de procedencia de sus compañeros extranjeros. La unidad 1 ha consistido en temas relacionados con la comida: *food and meals, American eating customs and times, desserts, tipping, barbecue and food waste*. La unidad 2 estaba relacionada con la educación – los sistemas educativos, el sistema de acceso a la universidad y la vida en el instituto y la universidad: *high school and college*. Finalmente, la unidad 3 giró en torno al medio ambiente: *endangered species, pollution, plastic-free life, scarcity of water and zero waste* (página de inicio de la sala de escape en anexo 11).
- c) Con el fin de fomentar la colaboración y la comunicación entre los alumnos, en algunos casos y en especial en la unidad 3, hicimos que, al resolver los enigmas, no pudiesen obtener los códigos completos para abrir

los candados, sino que, cuando resolvían sus retos, los estudiantes de UCM obtenían la mitad del código y los de la ULE obtenían la otra mitad. Esta medida obtuvo un beneficio añadido, ya que les obligaba a ser puntuales con la realización de las actividades para no retrasar a sus compañeros, que les estaban pidiendo la otra mitad del código.

d) Otras medidas nuevas implantadas en el sistema de evaluación durante este curso fue pedirles un vídeo de 5 minutos de una conversación con sus compañeros americanos y elaborar un enigma dirigido a alumnos de Primaria, con el fin de que utilizaran las herramientas, no solo como usuarios (alumnos) sino también como diseñadores de materiales didácticos (futuros profesores), aprendiendo a desarrollar actividades adecuadas al currículo de primaria (ver anexo 12 con las instrucciones generales dadas al principio del curso).

e) También se incluyeron más herramientas digitales: p.e. *Padlet* (para subir *posts* y comunicarse realizando una presentación conjunta) y *Doodly* (para la creación de vídeos en algunos de los enigmas) y otros materiales, tanto accesibles por Internet (p.e. charlas TedTalk, vídeos de youtube, páginas web) como creados *ad hoc* (p.e. entrevistas a alumnos de instituto y estudiantes universitarios).

10. PROYECCIÓN: POSIBILIDADES Y ÁMBITOS DE GENERALIZACIÓN

Este proyecto es fácilmente replicable a cualquier otro grupo, materia, curso o centro, con la única salvedad de contactar con alumnos extranjeros hispanohablantes, si lo que se pretende es un intercambio cultural pero no lingüístico, en un proceso de telecolaboración internacional. Los contenidos susceptibles de integrarse en salas de escape pueden pertenecer a cualquier disciplina.

11. COMPROMISO INSTITUCIONAL

El proyecto estaba incluido en la guía docente de la asignatura, por lo que contaba con el visto bueno del coordinador del grado. Como sugerencia, se podría facilitar el acceso a recursos como licencias de software, kits de materiales de Escape Rooms, etc.

La biblioteca de la Facultad de Educación adquiere directamente un ejemplar de cualquier libro que se incluya en las guías docentes; sin embargo, resulta más laborioso y complicado la adquisición de otro tipo de recursos tales como la suscripción al uso de herramientas digitales u otro tipo de materiales didácticos.

12. DESCRIPTORES Y FUENTES DE LOCALIZACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE LA ACCIÓN

En cuanto a la telecolaboración, partí de mi experiencia previa del curso anterior con la Universidad de Varsovia (intercambio virtual que formó parte del proyecto *Evaluate* codirigido por el profesor Robert O'Dowd). La profesora Julie Stephens DJonge y yo estuvimos de acuerdo en incorporar salas de escape a un intercambio virtual para incentivar la comunicación entre los dos grupos de estudiantes al darles unos objetivos comunes y unos temas de los que hablar en torno a los desafíos presentados.

Algunas de las fuentes de información e inspiración fueron:


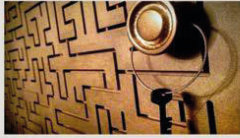
- Clarke, S., et al. (2017) EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games for Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games* 4 (3), 73-86.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- O'Dowd, R.; Sauro, S. & Spector-Cohen, E. (2019). The Role of Pedagogical Mentoring in Virtual Exchange. *TESOL Quarterly*.
- Pappas C. (ed.) (2014). Free eBook - How Gamification Reshapes Learning.
<http://stowarzyszeniestop.pl/e-processinelearning/en/wp-content/uploads/sites/2/2016/12/Gamification-reshaping-e-Learning.pdf>
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital Game-based Learning*, 5, 1-05.

13. ANEXOS

Anexo 1. Página de Inicio






Can you escape by solving a series of mysteries, enigmas and puzzles? Here is your mission...



1. First, click on the image of the maze (el laberinto) and key to learn your mission.

Anexo 2. Pictograma con el nombre de una ciudad y un estado de EEUU

(Solución: Minneapolis and Minnesota)

Anexo 3. Inicio de varios enigmas relacionados con películas clásicas americanas

Below are images from classic American films.
All are at least 20 years old.

Be sure to ask your American partners if they
have seen any of these films.

Scroll down for instructions.



The Graduate (1967)



Gone With the Wind
(1939)



The Godfather
(1972)



Raiders of the Lost Ark (1981)



One Flew Over
the Cuckoo's Nest
(1975)



Guess Who's
Coming to
Dinner? (1967)



Rocky (1976)



Rear Window (1954)



Forest Gump
(1994)



It's a Wonderful Life (1946)



To Kill a Mocking Bird (1962)



The Shining
(1980)



The Color Purple (1985)

Click on the image of the clapper to see a video on
classic films from the 1930s, 40s, 50s, and 60s. Or
scroll down to watch the film embedded on this page.



Click on the lock to go
to the locked room. You
will need the video in
order to unlock the
locks.

Anexo 4. Enigma con horario de comidas típico en EEUU



Americans typically eat three meals a day. At what times do many people eat those meals? Look at the following image. Use the clues to figure out 3 times. Use them in order from breakfast to dinner. Ask your partners for help. Assume an average workday (9:00-5:00). Use only the first numbers in the time before the colon. For example for 4:00, you would use only the number "4".

Meal Time

Meals	Hint
	Why was 6 afraid of 7? ... Because 7 8 9  <small>(The joke contains a play on words with one of the numbers)</small>
	<ol style="list-style-type: none">1. Pick a number between 1 and 10.2. Now, add 5.3. Now, add 2.4. Subtract the number you started with.5. Add 5.
	Rhymes with... 

[Open in new window](#)

Anexo 5. Candado de formas y captura de imagen del vídeo en el momento en el que aparece una de las formas

The University of Central Missouri is very close to the metropolitan area of Kansas City. Many UCM students are from Kansas City. Kansas City is known for its barbecue. Watch this video on barbecue.
<https://www.screencast.com/t/vrH3M6rAwnHM>
Review the image and as you watch the video look for the five quotations given here. Note the shape next to each one. To unlock the lock, put the shapes in the order in which they appear.


Kansas City barbecue

Follow and be quizzed from the video.
Write down the shape next to each quotation.
Put them in the order in which they appear in the video.


"Slow and low is the key to our style."
"The real gang to decide who makes the best barbecue in Kansas City."
"You could eat at a different K.C. barbecue joint every day for three and a half months and never go to the same place twice."
"Arthur Bryson's and Gator!"
"Our barbecue heritage goes back to the city's jazz heyday and the father of K.C. barbecue, Henry Perry."

[Open in new window](#)

SELECT THE SHAPES THAT WILL OPEN THE LOCK.



SELECTED COMBINATION



Anexo 6. Candado con código alfabético

LEÓN ACTIVITY 2A: FILMS 3OS 4OS 5OS

Solve these puzzles about classic American films.



Rewatch the video about the films. Below are synonyms of words that are either spoken or sung in the video. There is one for each film. Write the word you hear in the video that is the synonym of the word in the table. Use the circled letters to unlock this lock. Keep them in the same order.

First, an example

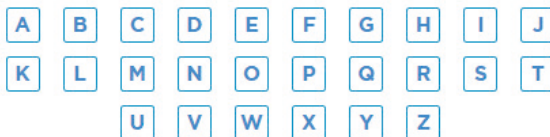
- The film **The Graduate**
- The word in the video
- The word in the table: **indecipherable**

In the video, the student says "I can't read the words on the screen". The word in the table is **indecipherable**.

Film	Synonym of the word in the video	Word used in the film
Grease with the Walrus	swell	_____ (C)
It's a Wonderful Life	know	_____ (S)
Rear Window	Whatcha see?	_____ (S) out
The Kid & Pigeonhole	obscure	_____ (S)
The Graduate	opaque	_____ (S) _____ (S) _____ (S)
Grease with the Walrus	unbreakable	_____ (S) _____ (S)

Open in new window

SELECT THE LETTERS THAT WILL OPEN THE LOCK



SELECTED COMBINATION



Clear

Anexo 7. Instrucciones para el trabajo de la Unidad/ sala de escape 1 sobre Geografía

Activity 1: Geography Assignment

Your name: _____

Instructions

- ❖ You can complete the puzzles alone, with your classmate, and/or with help from your UCM partners. If you get stuck, you are encouraged to contact your UCM partners for help.
- ❖ Even if you do not need help, as you complete the activities and puzzles for Activity 1, ask your partners 3-4 questions about any aspect of the topics. You can ask questions about language (words / phrases you don't understand) or any topic you saw in the videos or activities. You can contact your partners via whatsapp or other forms of communication. You are encouraged to use video whenever possible. If you cannot video chat at the same time, you can leave video messages for one another. Try to use both Spanish and English in your communication.

I. Answer summaries:

Summarize the answers (briefly) to each of the puzzles.

II. Your questions and the answers you received:

Write the questions that you asked your UCM partners and summarize their answers.

III. Reflection

Summarize and reflect upon what you learned and what additional questions you have. Write at least 100 words.

Anexo 8. Instrucciones para el portafolio

INSTRUCTIONS FOR THE PORTFOLIO

What are the objectives of your project?

You have been given the opportunity to take part in this project with your Virtual Exchange Partners because it will help you to achieve the following aims:

- Improve your ability to communicate with members of other cultures in English
- Become more aware about how to communicate online with people from different cultures
- Learn how to use online technologies, especially 'escape rooms' for teaching and learning foreign languages

What should this portfolio contain?

This portfolio is a tool where you can think about what you learned from your project and you can also show examples of your work:

- Collect and organize all the information you have learned during your exchange
- Present some examples of your interactions with your online partners
- Write some reflections on what you have learned about the other culture, communicating online and about the foreign language

How should you complete this portfolio?

- You should complete the portfolio in English.
- As you communicate with your partners each week, add different examples, comments and ideas about the different puzzles and conversations. Try to keep track of what you do. Otherwise, you will probably forget what you have done.
- You can cut and paste little extracts of the messages or screen shots in order to show examples of different problems or interesting learning moments in your exchange.
- **There are TWO parts in this portfolio:**

A. A report of your exchange – summaries of all the group interactions:

- Specify the number and dates of your interactions and a title or brief descriptor of the contents and the channel, before the summary, as in the following example (this is just an example – you do not need to use these exact words):

1. *Date: 11th February. Introduction, greetings and agreement on a date for a hangout meeting. Via Whatsapp.
Summary: We...*
2. *Date: ... Working out the first puzzle together and a debate about...*
3. *Date:...*

B. An essay: "What I have learned from our Virtual Exchange with the students in Missouri" (500 words)"

- This essay should contain what you have learned about language and cultural differences between the USA and Spain. You can also include what you have learned about using online technologies to teach and learn foreign languages, and more specifically, about the use of 'escape rooms' as an educational tool. You can use examples from your exchange to show your ideas.
- When your exchange is over, you can complete the portfolio, and submit it through Moodle by **17 May 2019**. Please name your file (either doc or pdf) using **your last name, an underscore and your first name** like this: Labrador_Belen.pdf

How will your portfolio be assessed?

- Please note that both the contents of your portfolio and your writing skills will be considered for marking. See the file with the rubric that will be used.
- At least one of the interactions (and preferably more of them) should be synchronous, i.e. a video chat.
- Try to be explicit about your and your partners' contributions.
- Your portfolio will account for 14% of your final mark (7% each part)

Anexo 9. Rúbrica para el portafolio

Portfolio rubric

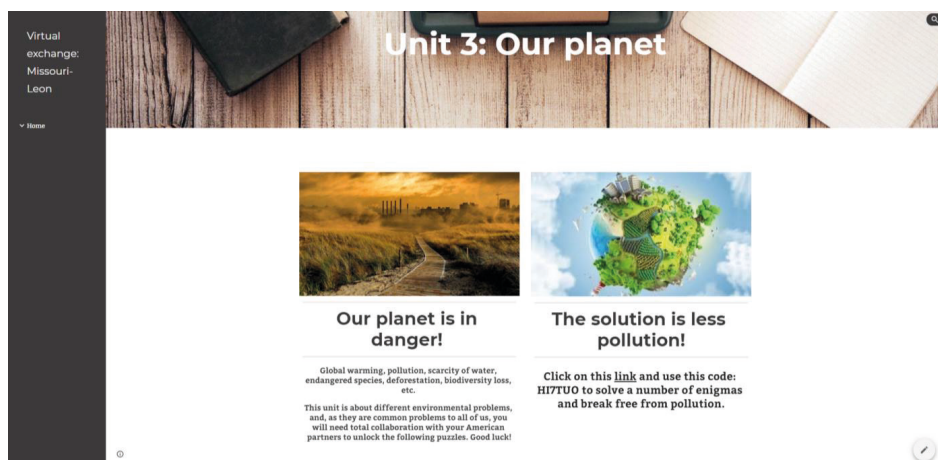
Contents	Mark *	Language	Mark
Excellent account of the exchange / essay with a large number of details/ examples. No or hardly any important elements are missing. Deep and personal reflection and outstanding ideas that show advances in the learning process. Well-organized and neat layout.	6/7	Very well written. Interesting to read and easy to follow. No issues with grammar or spelling. Hardly any mistakes. Richness of vocabulary. Advanced use of the language.	6/7
Good description. Some minor elements are missing or not completely accurate. Acceptable organization and range and depth of ideas but with some room for improvement.	4/5	Grammar and spelling are adequate. There are no serious spelling and/or grammar errors. Appropriate though not very rich vocabulary.	4/5
The necessary elements are present but there are too few or not clearly shown. Some inconsistencies. Not comprehensible. Some lack of coherence or personal ideas.	2/3	Basic grammar and vocabulary. Quite a lot of spelling and/or grammar errors.	2/3
Important problems regarding lack of elements or coherence. Chaotic or badly-organized description of the learning evidences. Considerable lack of coherence or personal ideas.	0/1	Too many problems with grammar, vocabulary and spelling, which often interfere with comprehension. Very poor use of English. Not sufficiently explained.	0/1

Mark (for each part) – total mark for the portfolio: 14*

Anexo 10. Rúbrica para la presentación oral

NAME:	Outstanding/ very good: 3 Good: 2 Poor/ unsatisfactory: 1	Observations/ comments
<p>1. <u>Contents:</u> Organization, clarity, relevant ideas, appropriate depth and breadth, level of detail, conciseness, overall treatment of topic.</p>		
<p>2. <u>Fluency:</u> Fluent speech pattern, familiarity with the material, communicative skills, kinesics (body language, gestures, eye contact, audibility, tone, energy).</p>		
<p>3. <u>Accuracy:</u> Language use (grammar, vocabulary, idiomatic expressions), pronunciation (word phonetics and sentence phonetics)</p>		
Participation	1	
Total number of points out of 10		

Anexo 11. Inicio de la sala de escape 3, sobre el medio ambiente



The screenshot shows a virtual exchange interface. On the left, a dark sidebar contains the text 'Virtual exchange: Missouri-Leon' and a small 'Home' button. The main content area has a wooden background with the title 'Unit 3: Our planet' at the top. Below the title are two columns of content. The left column features an image of a polluted landscape with a path leading away from it, titled 'Our planet is in danger!'. Below the image is a paragraph of text: 'Global warming, pollution, scarcity of water, endangered species, deforestation, biodiversity loss, etc. This unit is about different environmental problems, and, as they are common problems to all of us, you will need total collaboration with your American partners to unlock the following puzzles. Good luck!'. The right column features an image of a globe with green patches representing clean areas, titled 'The solution is less pollution!'. Below the image is a paragraph of text: 'Click on this link and use this code: HI7TU0 to solve a number of enigmas and break free from pollution.' There is a small search icon in the top right corner and a circular icon in the bottom right corner.

Anexo 12. Mensaje inicial con las instrucciones generales enviadas al principio del curso 2019-2020

What you have to do for the Telecollaborative Exchange with Missouri:

1. Sign up for the project in this [file](#) to form groups of 4 students (2 UCM students and 2 ULE students) on a first-come first-served basis.
2. Watch the Flipgrid videos that your American partners have posted in your group's Padlet and reply to them (introduce yourselves, comment on their posts and add new information).
3. Sign up for your presentation choosing a day and a time in a B3 session in this file on a first-come first-served basis: [here](#)
4. You will receive a link to the escape room activities – read the instructions in each case and solve the enigmas together.
5. By the end of the project you will have:
 - a. finished a padlet with a variety of posts (team work but personal contributions will be assessed for each participant)
 - b. submitted a 5-minute recording of a videochat with your American partners (although it is a group conversation, each student will have to submit a recording – it can be the same or a different extract to those submitted by your partners and each student's participation will be assessed separately)
 - c. submitted an essay (individual – one per person)
 - d. designed your own puzzle (team work – one per group)