

Roxana GAIȚĂ
(Universidad de Oeste
de Timișoara) | **La gamificación en el aula:
¿qué es y cómo aplicarla?**

Abstract: (Gamification in the classroom: what is it and how to apply it?) In the educational context, gamification is the use of "game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage, motivate and promote learning and problem-solving" (Kapp et al. 2014, 4). Gamification uses psychology and education techniques to increase students' engagement and motivation, capturing their interest in continuing to learn, generating results with a positive impact on their behavior in the classroom. The purpose of this research is to make a theoretical review of the benefits of the use of gamification and to know its application in the educational context.

Keywords: *effective learning; E-learning; feedback; motivation; video games.*

Resumen: En el contexto educativo, la gamificación es el uso de "mecánicas, estéticas y pensamiento basado en juegos para involucrar, motivar y promover el aprendizaje y la resolución de problemas" (Kapp et al. 2014, 4). La gamificación usa técnicas de la psicología y de la educación para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes, captando su interés por seguir aprendiendo, generando resultados con un impacto positivo en su comportamiento en el aula. El propósito de este trabajo de investigación es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo.

Palabras clave: *aprendizaje efectivo; E-learning; motivación; retroalimentación; videojuegos.*

Introducción

Vivimos en un mundo de alta tecnología, con un ritmo de vida muy alerta. Nuestra sociedad evoluciona a pasos agigantados, dando brincos enormes en muchas de las variables sociales como la educación, la tecnología, la innovación en todas sus formas, la comunicación, el urbanismo, infraestructura, e incluso en los modelos familiares.

La nueva generación de nativos digitales necesita estrategias de enseñanza-aprendizaje que se opongan a los patrones tradicionales, permitiendo a los jóvenes comunicarse y colaborar. Los nativos digitales tienen habilidades multitarea y atención breve; les gusta compartir, socializar y crear; necesitan acceso inmediato a información; prefieren el juego; predomina el aprendizaje audio-visual.

El uso de las tecnologías modernas en las escuelas o universidades debe formar parte de la evolución natural del aprendizaje como una solución normal para los desafíos modernos a las necesidades de la educación de los alumnos. Su integración en

el proceso tradicional de enseñanza-aprendizaje-evaluación es una oportunidad para integrar las innovaciones tecnológicas modernas con la forma tradicional de conocer.

Los modelos de enseñanza que resultan básicos para el aprendizaje de los nativos digitales, son: *la gamificación, el aula invertida (en inglés: Flipped Classroom), storytelling, inteligencias múltiples, aprendizaje basado en problemas, realidad aumentada, mundos virtuales, etc.*

Las metodologías activas son uno de los enfoques más interesantes para desarrollar el aprendizaje cooperativo y la implicación del estudiante en el aula a través del juego. Según Imma Marín (2018, 68), las experiencias de juego cobran sentido al estimular procesos complejos de motivación y automotivación, autoconfianza, comunicación, colaboración, esfuerzo, superación de retos, cooperación, imaginación, creatividad, adquisición de estrategias y toma de decisiones, así como otros elementos que contribuyen al desarrollo personal y social.

Resulta obvio que en el presente estudio no se pueden abarcar todos estos ámbitos de innovación didáctica, pero sí que me gustaría acercar a la metodología de la gamificación, y en concreto, a las claves y el trasfondo pedagógico que se oculta tras su éxito.

Este estudio tiene como objetivo evaluar el impacto del breakout educativo en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes del primer curso de Lenguas Modernas Aplicadas. Específicamente, los objetivos de este estudio son: (1) interpretar el impacto del uso del breakout educativo en relación con el estado de flujo en el aula, el rendimiento académico, el clima del aula y el comportamiento de los estudiantes; (2) evaluar las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje de la lengua española a través del breakout educativo.

Definiciones de la gamificación

Imma Marín (2018, 69) declara que *la gamificación* proviene del término anglosajón *gamification*, que nace de la raíz *games*, es decir “juegos”. Las palabras derivadas de juego se forman a partir de la raíz latina *ludus* y siguiendo los consejos lingüísticos de la Fundéu, se creó el término “ludificación”. Pero no se sigue la etimología y la palabra gamificación es la que se impone en las conversaciones, artículos y debates.

Para Kapp (2012, 9) la gamificación consiste en usar mecánicas y estrategias basadas en el juego (ya sean videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa o entornos digitales) en un entorno no-lúdico con el fin de animar a los estudiantes, motivarlos hacia la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas.

Michel Matera (2018, 23) afirma que la gamificación consiste en aplicar las técnicas más motivadoras de los juegos en contextos no relacionados con el juego, como la clase. La gamificación incluye elementos de la teoría del juego, del pensamiento de diseño y de la alfabetización informativa.

Foncubierta y Rodríguez (2014, 2) definen la gamificación aplicada en educación como: “la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”.

Imma Marín (2018, 91) afirma que la gamificación puede transformar completamente el aula al añadir elementos del juego en el currículo escolar/universitario. Lo importante es que todos los estudiantes entren en el juego o sean incluidos, poco a poco. En el ámbito educativo se han creado plataformas como *ClassCraft*, *Guadalingo*, *Class Dojo*, *Toovari*, *Kahoot!*, *Blooket*, *Duolingo*, etc. para convertir el aprendizaje en un reto, donde cada estudiante tiene una misión y elige su propio itinerario, visualizando su progreso. Según Hamari et al. (2014), las actividades gamificadas tienen como objetivo influir el comportamiento de los estudiantes al tiempo que aumentan el disfrute del aprendizaje, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Recientemente, dos propuestas educativas de juegos en equipo que cumplen con los requisitos mencionados anteriormente son los Escape Rooms y Breakouts. Ambos son juegos que requieren resolver acertijos y rompecabezas para alcanzar el objetivo final: escapar de una habitación cerrada, en el caso de un Escape Room, o abrir una caja cerrada con una serie de candados, en el caso de un Breakout (Cornellà et al. 2020, 11). Las dos propuestas requieren que los jugadores tomen decisiones que los llevarán al éxito o al fracaso. El renombrado diseñador de juegos Sid Meier define los juegos como “una serie de decisiones interesantes”. Ambos tipos de juegos tienen un elemento extra: el tiempo limitado para llegar a la meta final. Aunque los juegos de Escape Room se han popularizado como oferta de ocio en ciudades de todo el mundo, cada vez se utilizan más como actividades de aprendizaje. Los Breakouts requieren menos materiales y, por lo tanto, son más comunes en las escuelas/universidades.

Elementos de la gamificación

Es imprescindible conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles corresponden a las actividades didácticas que se diseñen. Ferran Teixes (2015, 45) clasifica estos elementos en tres categorías: las mecánicas, las dinámicas y la estética.

Se entienden por mecánicas los sistemas que hacen que el progreso en el juego sea visible y que el jugador pueda participar en el mismo. Las dinámicas son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los alumnos. Conforme a Ferran Teixes (2015, 68) la estética se refiere a las respuestas emocionales que la participación en un juego provoca en el jugador. El componente estético de los juegos está relacionado con el ámbito de las experiencias. En el estudio elaborado por Robert

Hunicke et al. (2004, 2) se presenta una taxonomía con las sensaciones y experiencias ligadas con los juegos.

En las siguientes tablas se presentan ejemplos de mecánicas, dinámicas y estética:

Mecánicas	Puntos	Valores numéricos que se consiguen tras llevar a cabo una misión
	Medallas	Representaciones gráficas de los logros; son coleccionables
	Clasificaciones	Representaciones gráficas que ordenan a los jugadores según su progresión y logros
	Retos y misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y obstáculos que los jugadores deben superar
	Avatares	Representación visual del jugador
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Bienes virtuales	Objetos o bienes intangibles que los jugadores compran o ganan

Dinámicas	Recompensas	Beneficios por logros
	Estatus	Reconocimiento por parte de terceros
	Logros	Representaciones reales o virtuales de que se ha conseguido un objetivo
	Autoexpresión	Bienes virtuales y avatares que permiten a los jugadores diferenciarse con respecto a los demás
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Altruismo	Entrega de bienes o servicios a los demás sin una compensación

	Retroalimentación	Permite a los jugadores conocer cuál es su grado de progreso
	Diversión	Entretenimiento

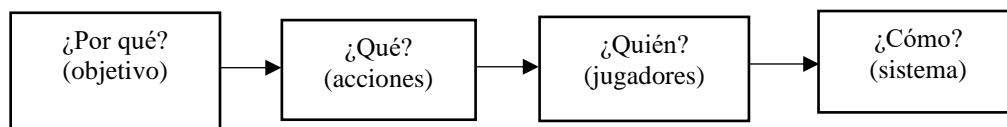
Estética	Sensación	El juego como un placer empírico
	Fantasia	El juego fantasía o recreación
	Narrativa	El juego como un relato
	Reto	El juego como carrera de obstáculos
	Camaradería	El juego como un marco social
	Descubrimiento	El juego como un mapa por descubrir
	Expresión	El juego como un autodescubrimiento
	Sumisión	El juego como un pasatiempo

Muestras de mecánicas, dinámicas y estética (Ferran Teixes, 2015, 45)

¿Cómo diseñar un sistema gamificado?

En la realización de un proyecto gamificado exitoso, es importante que el diseño del sistema sea correcto y completo. A continuación, presentaré algunos modelos de buenas prácticas de la literatura especializada.

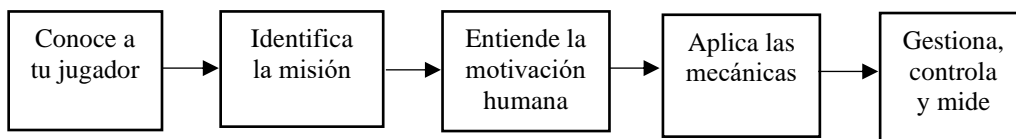
Víctor Manrique, autor del blog *Epic Win*, desarrolló un modelo para diseñar experiencias gamificadas para estimular la motivación y la diversión.



La primera pregunta se refiere a la razón (o no) de aplicar la gamificación para conseguir un objetivo. Una serie de ejemplos de objetivos que se pueden conseguir a través de la gamificación son: mejorar el rendimiento académico, incrementar la implicación, aumentar la motivación por el aprendizaje, favorecer la adquisición de conocimientos, hacer más amenas las asignaturas, aumentar la atención y la concentración, etc. La segunda pregunta se refiere a qué acciones van a realizar los jugadores, es decir, cómo influir su comportamiento para lograr nuestro objetivo. La

tercera pregunta consiste en analizar para qué tipo de jugador diseñamos el sistema. En la cuarta pregunta se refiere al diseño e implementación del sistema gamificado.

Janaki Kumar y Mario Herger (2013) plantean un sistema de gamificación centrado en el jugador:



La primera etapa consiste en conocer a los jugadores. Este será el factor determinante para las siguientes etapas: establecer las misiones (objetivos), elegir el tipo de motivación, aplicar las mecánicas y, al final, controlar y medir los resultados del modelo implementado.

La aplicación de la gamificación en el aula

A continuación, presentaré la implementación de un breakout educativo, llamado *La llave de Granada* (inspirado en la actividad creada por la profesora Kasia -colorELE) que se realizó con los estudiantes del primer curso, en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas.

En este breakout educativo los alumnos se convierten en aventureros que viajan por el tiempo y tienen que cumplir una misión muy importante: buscar la llave de Granada para que los Reyes Católicos puedan conquistar la ciudad. El diseño del breakout hace referencia a aquel acto histórico de otorgar las llaves de la ciudad a los reyes por Boabdil, el último gobernante musulmán. Gracias al breakout los alumnos tienen la posibilidad de conocer la Alhambra, ver los lugares emblemáticos como el Patio de los Leones, familiarizarse con la historia del monumento, conocer el vocabulario relacionado con el tema (y varios arabismos), así como practicar los tiempos pasados (Pretérito Perfecto Simple e Imperfecto).

Metodología

La metodología es el aspecto más importante a considerar al diseñar y realizar una investigación. Desde mi punto de vista, la opción más adecuada sería combinar varias metodologías de aprendizaje para poder cumplir con los requisitos educativos de los estudiantes. Esta investigación propone las siguientes metodologías:

- El método de la simulación. Activará el estado cognitivo y afectivo de los estudiantes mediante la simulación de situaciones del mundo real. De esta forma, los estudiantes pueden aprender de sus propios errores, evaluar los efectos y hacer deducciones a partir de sus acciones. En este experimento, el breakout educativo se

utilizará para crear un contexto inmersivo, donde los estudiantes investigarán y completarán una serie de misiones y desafíos.

- El aprendizaje a través del descubrimiento, el ejercicio y la resolución de problemas. Se diseñarán una serie de tareas con el objetivo de practicar los conocimientos adquiridos pero también asimilar la nueva información, con el fin de crear un aprendizaje significativo. Este breakout educativo estimulará el aprendizaje a través del descubrimiento para que los estudiantes sean autónomos y desarrollen una serie de habilidades superando las misiones. El profesor será una guía en su proceso de aprendizaje, proporcionándoles la información necesaria para completar las misiones. Además, las misiones tendrán un grado de complejidad progresivo para que la motivación de los estudiantes aumente a medida que avancen en su resolución.

Contexto	Narrativa	Componentes
<p><u>Estudiantes</u> Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, primer curso</p> <p><u>Disciplina</u> Habilidades de traducción</p> <p><u>Nombre de la actividad</u> <i>La llave de Granada</i></p> <p><u>Fecha</u> 09.01.2023</p> <p><u>Materiales/Herramientas digitales</u> Fichas, móviles/portátiles, conexión al Internet, Google Classroom, Genially, EdPuzzle, YouTube</p>	<p>Los estudiantes se convertirán en viajeros del tiempo durante 90 minutos. Su misión es ayudar a los Reyes Católicos a encontrar la llave del palacio de la Alhambra, para que puedan conquistar la ciudad de la ocupación árabe. Los estudiantes tienen que superar 6 misiones, y después de cada misión resuelta con éxito, recibirán un número. Para poder abrir la caja fuerte, donde está la llave, necesitarán la combinación de los 6 números recibidos. En la caja fuerte estará la recompensa del equipo ganador (será el que consiga resolver todas las misiones en el menor tiempo) que contiene la llave del palacio de la Alhambra, monedas antiguas, joyas, objetos antiguos de plata, abanico español, etc.</p>	<p><u>Soporte del breakout</u> Una semana antes del breakout educativo, se pedirá a los alumnos que miren un vídeo desde la plataforma Edpuzzle, sobre la influencia de la cultura y la civilización árabe en la Península Ibérica y que respondan a algunas preguntas de tipo elección múltiple. El objetivo de esta actividad es despertar el interés de los estudiantes y completar con éxito las misiones que se encontrarán en el breakout.</p> <p>Enlace: <i>La herencia árabe en España</i>: https://www.youtube.com/watch?v=Xx3VREIAokY&t=329s</p> <p>Además, para introducir aún más a los estudiantes en la narrativa del breakout, les ofreceré a cada uno de ellos una entrada al Palacio de Alhambra y prepararé música árabe-andaluza con el fin de crear una</p>
<p>Tiempo</p> <p>90 minutos</p>	<p>Jugadores</p> <p>Nivel A2 20 estudiantes</p>	

	Equipos de un máximo de 3 estudiantes	experiencia misteriosa y propia de la época. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=62tSUV0d-bM
El rol del profesor Guía (guiará todo el proceso, explicará las misiones y ofrecerá ayuda si se solicita) El rol de los estudiantes Viajeros del tiempo	Nivel/XP Dificultad creciente a medida que se completan las misiones.	<u>Evaluación</u> Todas las misiones son autocorregibles. Si la respuesta es incorrecta, el estudiante debe rehacer la misión; si la respuesta es correcta, el estudiante puede resolver la siguiente misión. Además, evaluaré la participación y la colaboración de cada equipo, la interacción entre los miembros del equipo, la distribución de las tareas dentro del equipo y las tareas realizadas durante el breakout con la ayuda de una rúbrica de evaluación del trabajo en equipo.
	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> encontrar las respuestas a las 7 preguntas relacionadas sobre el Palacio de Alhambra en Granada (<i>El nombre de la Alhambra deriva de la palabra árabe al-Hamra lo que significa: la roja; Los jardines en la Alhambra se llaman: Generalife etc</i>); reconocer palabras de origen árabe (<i>aceite, alfombra, ojalá, naranja etc.</i>); descubrir la palabra secreta resolviendo un crucigrama (<i>Boabdil</i>); identificar la ubicación siguiendo las instrucciones en el mapa (<i>Patio de los Leones</i>); ordenar cronológicamente los acontecimientos históricos; leer la leyenda del soldado fantasma y elegir la forma gramatical del verbo según el contexto (<i>preguntaba/ preguntó</i>); Contenidos <ul style="list-style-type: none"> Gramaticales: el contraste de los tiempos pasados (Pretérito Perfecto Simple e Imperfecto); <ul style="list-style-type: none"> Lexicales: arabismos; Socioculturales: la influencia de la cultura y civilización árabe en la Península Ibérica (711-1492); información sobre el Palacio de Alhambra en Granada; 	<u>Elementos</u> Desafíos, reglas, misiones, narrativa, estética, libertad para equivocarse, retroalimentación, restricción de tiempo, sorpresa, códigos QR, desbloqueo de contenido, progreso, lugares escondidos, juegos de rol, cooperación, competición, recompensas, sorpresa, emoción (curiosidad/felicidad/frustración);

- El aprendizaje activo fomentando el trabajo en equipo. Quiero crear un clima agradable en el aula y estimular la comunicación, el pensamiento crítico y la escucha activa durante las sesiones de trabajo. Esta propuesta no tendrá como objetivo generar competitividad o sentimientos negativos entre los estudiantes.

- La clase invertida. A través de esta metodología de enseñanza, los profesores dedican menos tiempo a la introducción de nuevos temas, centrándose en la exploración y aplicación del conocimiento. Además, los estudiantes desarrollan habilidades para un

aprendizaje independiente y una comprensión más profunda. En este experimento usaré la plataforma Edpuzzle, que permite transformar cualquier video en una lección. Por lo tanto, elegiré un video de YouTube sobre la influencia de la cultura y civilización árabe en la Península Ibérica y luego crearé 11 preguntas de tipo elección múltiple, que pondrán a prueba las habilidades auditivas y de comprensión de la información presentada en el video.

El diseño del breakout educativo

Los estudiantes se dividen en 7 grupos de 2/3 personas. Antes de comenzar la actividad, explicaré las reglas necesarias para realizar el breakout. Las reglas son sencillas y muy claras: los estudiantes tienen que encontrar la caja que contiene la llave del palacio de la Alhambra y devolvérsela a los Reyes Católicos. Además, presentaré la narrativa a través de la cual entraron en el breakout y crearé un ambiente adecuado. Durante 90 minutos los alumnos deben colaborar y resolver con éxito las 6 misiones.

A continuación, presentaré el diseño del breakout educativo de *La llave de Granada* según el modelo Gamification Canvas (Jiménez Palmero, 2019, 48):

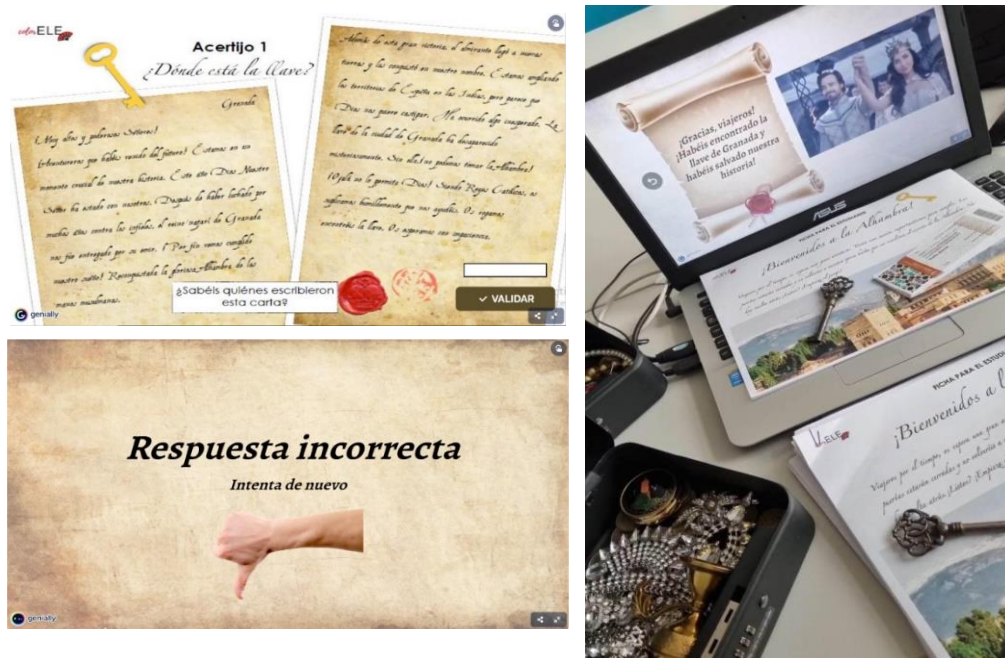




Ilustración 1 Breakout educativo - La llave de Granada

Instrumentos

Al realizar este experimento utilicé técnicas cuantitativas y cualitativas. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: la observación participante, la entrevista (entrevisté 15 estudiantes), el análisis de documentos, el diario de campo, la grabación audio y video y el cuestionario.

La estructura de la entrevista incluyó los siguientes aspectos: relatar la experiencia después de la participación en el breakout educativo, mencionar las habilidades desarrolladas a través del breakout, especificar los puntos fuertes y débiles de la estrategia, etc. Intenté que las entrevistas tomaran la forma de conversaciones naturales, para generar un clima agradable y de confianza en el que los entrevistados se sientan cómodos y relajados al hablar.

Creé dos cuestionarios en español utilizando la herramienta Google Forms. El primer cuestionario solicitó el permiso de los estudiantes para grabar, video y audio, todo el breakout educativo y las entrevistas, asegurando su anonimato. El segundo cuestionario se adaptó del modelo *Game Experience Questionnaire* para evaluar la percepción de los estudiantes acerca de la sesión en la que participaron y constaba de 10 preguntas cerradas. Estas preguntas fueron formuladas con dos posibles respuestas: sí o no. Se eligieron estas opciones de respuesta porque no requieren un esfuerzo relativamente grande por parte de los encuestados, lo que también requeriría un tiempo prolongado destinado a completar el cuestionario. Debido a la complejidad de la sesión y al importante número de misiones, el tiempo dedicado a este cuestionario fue limitado. Este cuestionario se rellenó una vez finalizada la sesión e incluye las

siguientes escalas de evaluación: eficiencia, autonomía, estimulación, inmersión y generación de emociones positivas y negativas.

Resultados y discusión

Una semana antes del breakout educativo, se pidió a los alumnos que miraran un vídeo, desde la plataforma Edpuzzle, sobre la influencia de la cultura y la civilización árabe en la Península Ibérica y que respondieran a 11 preguntas de tipo elección múltiple. El objetivo de esta actividad es despertar el interés de los estudiantes y completar con éxito las misiones que se encontrarán en el breakout. Con la ayuda de Edpuzzle, se obtienen datos en tiempo real sobre quién vio el video, cuántas preguntas respondieron correctamente y cuántas veces vieron el video para poder personalizar el aprendizaje y ver los problemas que enfrenta cada estudiante. En este caso, los resultados fueron los siguientes: 17 estudiantes vieron el video completo y 12 estudiantes no lo vieron en absoluto, 2 estudiantes tuvieron 8 respuestas correctas, 7 estudiantes tuvieron 9 respuestas correctas y 8 estudiantes tuvieron 10 respuestas correctas.

Assignment ID	Progress	Score	Attempts	Due Date	Status	Options
[Redacted]	[Green bar]	73/100	5/1	Jan. 7th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	73/100	5/1	Jan. 4th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 9th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 8th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 8th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 8th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 8th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 7th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	82/100	5/1	Jan. 8th	✓ On time	...
[Redacted]	[Green bar]	95/100	5/1	Jan. 9th	✓ On time	...

Start date: Jan. 4th 12:00am
Due date: Jan. 9th 10:00am
Prevent skipping:
Turn on CCs:
Update on Google Classroom
You need to change the due date to a date that hasn't already passed in order to post this assignment.

Ilustración 2 Edpuzzle- Evaluación de los estudiantes

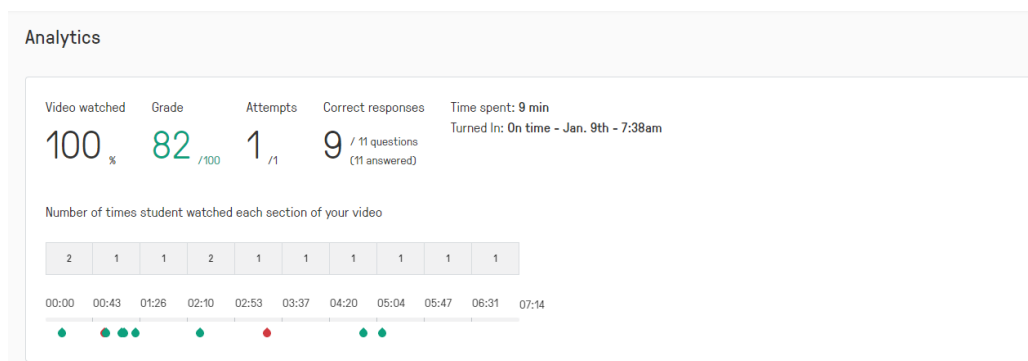


Ilustración 3 Edpuzzle - Evaluación individual del estudiante

En cuanto a la evaluación de los estudiantes, en este breakout educativo inserté un sistema de evaluación autocorregible que ofrecía retroalimentación instantánea a los estudiantes. Si la respuesta ofrecida por el estudiante es incorrecta, debe volver a hacer la misión, y si la respuesta es correcta, puede resolver la siguiente misión. También creé una rúbrica de evaluación del trabajo en equipo con la ayuda de la cual observé y analicé la exactitud de la resolución de las tareas, la participación, la colaboración, la distribución equitativa de las tareas dentro del equipo, la finalización de las tareas en un determinado plazo de tiempo, la interacción entre los miembros del equipo y la asunción de roles y responsabilidades.

Los resultados obtenidos han sido analizados en base a las opiniones de los estudiantes participantes. Tras de finalizar las misiones, los estudiantes rellenaron el segundo cuestionario, elaborado en Google Forms, compuesto por diez preguntas. Los aspectos valorados fueron, por un lado, los correspondientes del propio breakout educativo, como su organización, su dinámica y sus componentes, y por otro lado, los contenidos objeto del juego, como la motivación y la interiorización de los contenidos aprendidos.

Las variables utilizadas para la valoración han sido: la motivación, el flujo, la utilidad de las actividades de aprendizaje, el sentimiento de bienestar y de autonomía, la pérdida de la noción del tiempo, el desarrollo de la capacidad crítica y el diseño del breakout. En general, la valoración ha sido bastante positiva en todos los aspectos.

De los resultados obtenidos, se puede destacar que el presente breakout educativo es un recurso didáctico bastante útil y que produce un acercamiento práctico de materias que en esencia son puramente teóricas. Este hecho provoca que en el alumnado crezca el interés y la dedicación por su estudio, ya que además se divierten aprendiendo.

El desarrollo del pensamiento crítico o la habilidad de resolver problemas se manifiesta en las dificultades o impedimentos a la hora de superar los retos, seleccionar entre lo verídico y lo falso, entre lo relevante y lo secundario, entre las verdaderas pistas y aquellas para despistar.

El alumnado con el que se ha trabajado no está acostumbrado a obtener un aprendizaje por medio de recursos innovadores y que se desvinculan un poco de las clases tradicionales. Además, esta actividad se complementa con el factor diversión, lo que provoca que los contenidos sean aprendidos y asimilados de forma más significativa.

Según los estudiantes entrevistados, el breakout fue divertido, les ayudó a aprender y/o repasar los contenidos aprendidos, y les gustó mucho trabajar en equipos porque les desarrolla la confianza en sí mismos y las destrezas orales en español. Los estudiantes también mencionaron que podían evaluar sus conocimientos de manera lúdica, sin tener miedo a dar una respuesta incorrecta.

Por otra parte, desde el punto de vista de la implementación de la experiencia del breakout requirió mucho trabajo y esfuerzo a la hora de su organización y diseño, que desde mi punto de vista sería el único inconveniente de esta actividad que para que tenga éxito y se diseñe bien se requiere mucho tiempo de diseño y de montaje. No obstante, como ya he dicho, los resultados fueron bastante satisfactorios, lo que provoca que ese esfuerzo tenga su merecida recompensa.

Conclusiones

Una vez expuestos los resultados, valorando esencialmente las opiniones del alumnado participante, puedo verificar la aceptación y éxito de lo aprendido relacionado con la metodología de gamificación, concretamente con el breakout educativo. Es importante no dejar de lado el alto nivel de contestaciones positivas a la pregunta de si volvería a repetir la experiencia en clase, que me hace pensar que es una actividad que ha agradado a la mayoría del alumnado, potenciando sus intereses, habilidades y competencias.

En cuanto a la utilidad del estudio, los resultados son relevantes para los representantes del medio académico que investigan el tema abordado en este artículo. El límite de esta investigación es el tamaño reducido de la muestra que se debe a mi intención de evaluar el impacto del breakout educativo solo en uno de los grupos a los que enseño la lengua española. Además, tengo que mencionar que trabajo con cada grupo de estudiantes de manera diferente, dependiendo del nivel del idioma y del plan de curricular.

Partiendo de la base del concepto que presenta Bruner (1984) hay que resaltar la idea de que al alumnado siempre se le debe de proporcionar un sentimiento de entusiasmo que acompañe al aprendizaje. Se debe transformar al alumnado en el propio y principal protagonista de su aprendizaje, empezando de la base de los conocimientos previos obtenidos y en sus gustos, consiguiendo así alcanzar un aprendizaje significativo.

Bibliografía

Libros:

- Bruner, Jerome. 1984. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Jiménez Palmero, D. 2019. *La gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas* (tesis doctoral). Sevilla.
- Kapp, K., Blair, L., Mesch, R. 2014. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Wiley.
- Kapp, Karl. 2012. *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Marín, I. 2018. *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
- Rodríguez, F., Santiago, R. 2015. *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (Innovación educativa) Kindle Edition. Madrid: Grupo Océano.
- Zichermann, G., Cunningham, C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media.

Artículos:

- Cornellà, P., Estebanell, M., Brusi, D. 2020. *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología*, in “Enseñanza de las Ciencias de la Tierra”, ISSN: 1132-9157. Girona.
- Koivisto, J., Hamari, J. 2019. *The rise of motivational information systems: A review of gamification research*, in “International Journal of Information Management”, vol. 45, pp. 191-210.
- Rodrigues da Silva, R., J., Gouveia Rodrigues, R., Pereira Leal, C., T. 2019. *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review*, in “Brazilian Administration Review”, vol. 16, nr. 2, art. 3.
- Seaborn, K., Fels, D., I. 2015. *Gamification in theory and action: a survey*, in “International Journal of Human-Computer Studies”, vol. 74, pp. 14-31.
- Zainuddin, Z., Kai Wah Chu, S., Shujahat, M., Perera, C., J. 2020. *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*, in “Educational Research Review 30”, 100326.

Webografía:

- Arfanakis, M., Duckworth, S., Galanis, M. 2016. *10 Reasons to Play BreakOutEdu*. Disponible en: https://www.pinterest.com.mx/pin/53058101839540858/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true, última consulta el 02 de diciembre de 2022.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. 2011. *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011, mayo 7-12, Vancouver, BC, Canada. ACM 978-1-4503-0268-5/11/05. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/303018696_Gamification_Toward_a_definition, última consulta el 11 de noviembre de 2021.
- Kasia. 2020. *La llave de Granada*. Disponible en: <https://www.colorele.es/la-llave-de-granada-version-interactiva/>, última consulta el 15 de diciembre de 2022.
- Zichermann, G. (2012). Changing the game in education. [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Axk5-i8oTIU>, última consulta el 22 de noviembre de 2021.