

La gamificación aplicada al aprendizaje de la lengua española: *Escape room* en el aula de la ULPGC

M^a Nayra Rodríguez Rodríguez ^a, Cristina I. Elías González ^b,
Departamento de Filología Española, Clásica y Árabe;

^bDELLCOS – Doctorado en Estudios Lingüísticos y Literarios en Contextos Socioculturales,
C/ Pérez del Toro 1. 35003, Las Palmas, España. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

RESUMEN

La presente comunicación pretende realizar un estudio de campo sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como técnica para el desarrollo de la competencia lingüística. El objetivo principal de este documento se centra en investigar el popular juego de *Escape room*, así como sus posibles aplicaciones didácticas en el marco de la Enseñanza Superior, más concretamente, para un total de 30 alumnos de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Para ello, abordaremos sus principales características y comprobaremos la validez de este modelo como propuesta didáctica en las aulas de idiomas.

Los resultados que hemos podido recabar muestran un crecimiento de la participación cooperativa de los alumnos en clase, un aumento de la motivación e interés por la literatura y un aprendizaje significativo de los contenidos aprendidos durante el transcurso de este estudio.

Palabras clave: gamificación, competencia lingüística, estudio de campo, *Escape room*, Enseñanza Superior

1. INTRODUCCIÓN

Los profesores apuestan por ofrecer a sus alumnos experiencias de aprendizaje significativos, mediante la creación de situaciones reales, que faciliten el uso de los contenidos aprendidos en clase. Esto supone todo un reto para el profesorado universitario, debido a que los alumnos albergan expectativas muy altas, en cuanto a la enseñanza a este nivel se refiere y buscan nuevas formas de innovar y de atraer la atención de los discentes [1].

Por tanto, aprovecharemos la popularidad que han suscitado los *Escape rooms*, para elaborar una propuesta didáctica que favorezca la adquisición de contenidos lingüísticos, mediante el manejo de textos literarios para realizar actividades encaminadas a la asimilación de estas competencias, que han de desarrollarse en el marco de la Enseñanza Superior.

2. OBJETIVOS

El presente documento se centra en investigar el uso de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en adelante E-A, con el fin de favorecer la asimilación de contenidos lingüísticos. Asimismo, analizaremos las distintas metodologías que favorecen la adquisición de nuevos contenidos teóricos, como es el caso del aprendizaje cooperativo. Un último objetivo, consistirá en comprobar la idoneidad del uso de este juego mediante un estudio de campo a los discentes de la lengua española.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 ¿En qué consiste el *Escape room*?

El concepto *Escape room* o sala de escape es un modelo de gamificación grupal, en donde los participantes deben afrontar una serie de retos en un tiempo límite. La finalidad de este juego no es otro que la de aplicar los conocimientos y las habilidades de los jugadores para resolver los diferentes puzles y acertijos con el fin de conseguir «escapar» de la sala.

Su origen se remonta al año 2004, en Japón, cuando Toshimitsu Takagi diseñó un juego de ordenador, cuya finalidad consistía en resolver un enigma en un tiempo determinado [2]. Tres años más tarde, la compañía japonesa SCRAP, se encargaría de adaptar esta idea a una situación real, en donde los participantes estarían «encerrados» en una sala y

tendrían que poner en práctica sus habilidades, para solucionar los enigmas que esta dinámica guarda; con el fin de obtener la llave o el código del candado que les permita encontrar la salida.

En los últimos meses, hemos podido apreciar la popularidad que ha suscitado este juego, bien sea en el ámbito educativo como en el ámbito lúdico. Existen diversas razones por las que son muy populares en el campo académico. Esto se debe a que permite incluir cualquier contenido curricular pues, mientras los alumnos participan en la ambientación creada por el profesor, este puede introducir contenidos para el desarrollo de habilidades cognitivas. Este desarrollo de competencias mejora la competencia verbal, ya que los alumnos están obligados a intercambiar ideas, proponer soluciones o llegar todos a un acuerdo común. Del mismo modo, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que ofrece una experiencia única y significativa para el grupo, quien tiene un objetivo común [4]. Si a esta estrategia la extrapolamos al ámbito educativo, nos encontraremos con un amplio abanico de posibilidades de explotación lingüística para el alumnado, ya que este juego favorece las habilidades comunicativas e incentiva el trabajo cooperativo entre los discentes de español.

3.2 Las características del *Escape room*

Existen diferentes elementos que conforman este modelo lúdico. Para ello, tenemos que tener en cuenta nuestro objetivo y la finalidad que queremos conseguir con ello. Dentro de los elementos que tener en cuenta, nos encontramos con:

- a) La habitación: es el espacio o lugar donde queremos organizar nuestro juego. La decoración y la música juegan un papel importante para recrear la historia relacionada con el juego. Esta habitación estará «sellada», bien por un código o por una llave.
- b) El maestro de juego: en este caso, el docente se encargará de dirigir y de animar a los alumnos a que resuelvan las pistas. Su labor se centra en guiar a los participantes durante la partida, así como la de recordarles el tiempo que queda antes de que se acabe el juego.
- c) Las pruebas: quizás el elemento más importante de este juego, ya que los jugadores necesitarán resolver las diferentes adivinanzas, jeroglíficos, puzzles o acertijos, para desvelar el misterio que esconde esta dinámica. Según Wiemker, Elumir y Clare [7], estas pruebas pueden ser físicas o mentales y suelen combinarse para crear experiencias completas.
- d) El tiempo: aunque sí es cierto que esta actividad tiene una duración aproximada de 60 minutos, es una dinámica fácil de adaptar a cualquier temporalización que desee el profesor. De tal manera que se puede ajustar a la duración de una o dos sesiones de clase.
- e) El grupo: en el contexto académico, contamos con un largo número de estudiantes que, para el éxito de nuestra dinámica, deberán estar divididos en pequeños grupos. De este modo, permitimos que todos los alumnos tengan su momento de protagonismo al permitirles participar de manera equitativa.

3.3 La gamificación en el aula de idiomas

Los nuevos paradigmas educativos están diseñados para promover la participación del grupo y aumentar la motivación de los estudiantes. Uno de estos modelos es el concepto de gamificación, que viene del inglés '*gamification*' y pretende implementar la metodología del juego en el proceso de E-A.

3.4 El género literario como material didáctico en el aula de español

Los textos literarios son un recurso con un gran potencial didáctico para los profesores universitarios, ya que ofrecen la posibilidad a los discentes de desarrollar tanto las destrezas comunicativas como la competencia lingüística, en un contexto cultural significativo. Por este motivo, los docentes tratan de explotar las numerosas salidas pedagógicas que estos textos pueden ofrecer [3].

En consecuencia, pretendemos defender con esta comunicación el enorme potencial que albergan los textos literarios, ya que es un recurso que se presta a la explotación de actividades y que cobra mayor popularidad debido a su versatilidad en el aprendizaje de variedades del español.

4. METODOLOGÍA

Nuestra metodología se fundamenta, por un lado, en el concepto de aprendizaje cooperativo, que facilita la asimilación de contenido y, por otro, en el uso de los textos literarios como recurso en un contexto de gamificación.

4.1 El aprendizaje cooperativo

Si analizamos detenidamente la metodología del aprendizaje cooperativo, podemos observar que se trata de un modelo de trabajo en grupo, que se centra en cuatro principios: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal, la participación igualitaria y la interacción simultánea. A través de este concepto, se puede apreciar que se trata de un modelo de trabajo grupal con un objetivo en común y que se centra en crear un ambiente cooperativo, en donde se pone en práctica el uso de las habilidades sociales de los estudiantes [5].

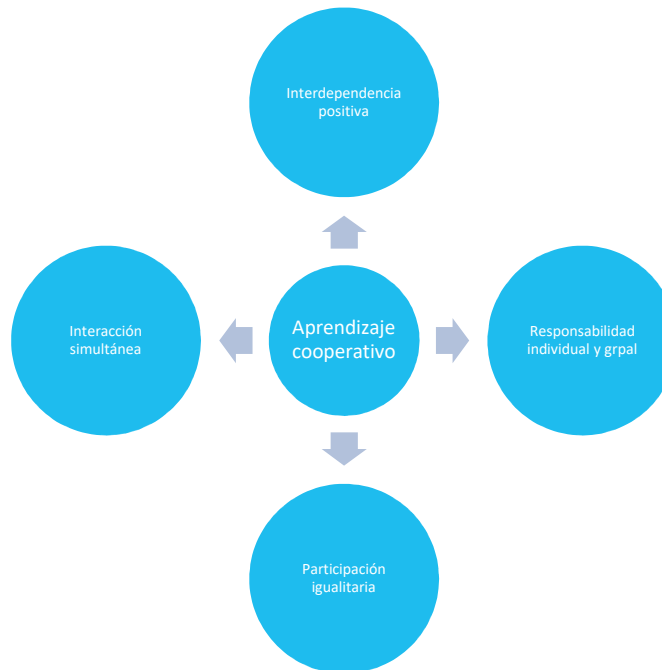


Figura 1. Los cuatro principios que forman el aprendizaje cooperativo.

4.2 El diseño de un *Escape room*

A partir de este momento, el docente deberá pensar en una trama de misterio que envolverá el juego, como un asesinato sin resolver, un secuestro o un dispositivo a punto de estallar. Con el fin de cumplir con nuestro objetivo inicial, el profesor se basará en uno de los textos literarios trabajados en clase para crear la historia de este juego.

Según Wiemker, Elumir y Clare [7], el escape room tiene una serie de instrucciones que los alumnos deberán seguir y se encontrarán con tres elementos que no pueden faltar en este juego:

- Una caja fuerte: el reto que los estudiantes deban superar.
- Una combinación: el código con la solución que abrirá nuestra caja fuerte.
- Una recompensa: el contenido de nuestra caja y que será en forma de llave para salir de la sala o el premio por haber resuelto el enigma.

En esta versión, optaremos por un diseño lineal del escape room, en otras palabras, colocaremos los enigmas de manera ordenada. Un enigma que nos dará la solución y que nos conducirá al siguiente acertijo. Esta forma de distribuir las pruebas es mucho más sencilla y ofrece una experiencia guiada para los jugadores [5].

MODELO LINEAL

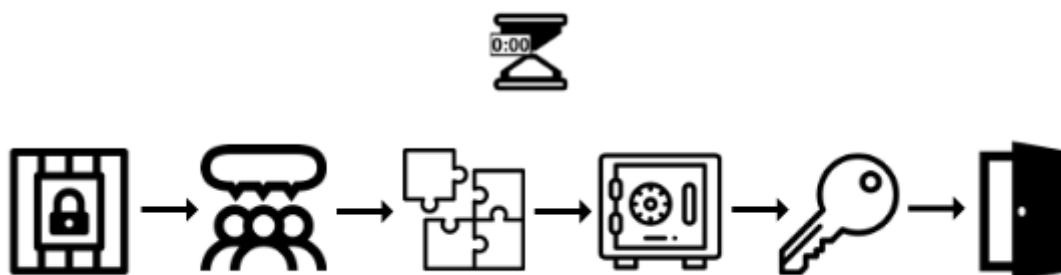


Figura 2. Ejemplo del modelo lineal del *Escape room*.

4.3 La implementación de la literatura en el *Escape room*

La finalidad de esta propuesta didáctica se centrará en introducir el cuento de «El guayete», de los escritores canarios, Luis y Agustín Millares Cubas [6], en nuestro *Escape room*. Con el fin de conseguir nuestro propósito, aplicaremos el género literario en el ámbito de la gamificación. Esta no es otra que la adaptación del ambiente y del contexto que la rodea, que nos permitirá crear una trama con los elementos de nuestra historia. La idea es hacer creer a los alumnos que están atrapados en el libro y que, para salir de él, tendrán que resolver los enigmas para encontrar la «salida».

Para ello, deberán resolver las diferentes pruebas que el profesor haya elaborado y escondido en distintas partes de la clase. Estas pruebas pueden ser acertijos relacionado con el libro, así como cualquier otro enigma que ponga en práctica los conocimientos y habilidades previas del alumno.

Núm. de la prueba	Descripción de la prueba	Respuesta	Tipo de elemento	Habilidades y destrezas trabajadas	¿Consiguieron superar la prueba?
1	Descubrir el año de producción del cuento «El guayete».	1907	Caja fuerte con combinación.	Entre las diferentes habilidades y destrezas trabajadas, podemos destacar:	Sí
2	Buscar los autores del cuento «El guayete».	Luis y Agustín Millares	Acertijo.	Manejo de tensiones y estrés.	Sí
3	Buscar los canarismos en el cuento y relacionarlos con su significado. Explicar si su uso hace un uso vulgar de la lengua española.	Por ejemplo: Guayete. Su significado hace referencia a un niño o joven.	Rompecabezas.	Toma de decisiones. Trabajo cooperativo. Pensamiento crítico. Comunicación asertiva. Solución de problemas y conflictos.	Sí

Tabla 1. Relación de las diferentes pruebas llevadas a cabo en el *Escape room*.

El docente acompañará en todo momento al grupo, para indicarles el tiempo que les queda y para apoyarles ante cualquier duda o dificultad que tengan. Tras superar todas estas pruebas, los ganadores son aquellos que, tras trabajar en grupo y aplicar correctamente sus conocimientos, conseguirán una combinación que les permitirá «salir» de esa sala.

4.4 La implementación del *Escape room* en el marco de la Educación Superior

En nuestro estudio, situamos nuestra intención de elaborar un modelo similar al que hemos explicado anteriormente, con el fin de favorecer a los alumnos la adquisición de conocimientos de la lengua española.

Para ello, y para fomentar este aprendizaje cooperativo, hemos agrupado a un total de 30 alumnos de manera aleatoria en grupos de 3, 4 y 5 alumnos, formando un total de 10 equipos. Después de que la profesora informará a los alumnos sobre cómo funciona el *Escape room*, estos comenzaron a trabajar en grupos y a leer detenidamente las instrucciones que les llevaría a la primera pista y a la solución de la primera prueba. Tras descifrar un total de 3 pruebas, los alumnos consiguieron «salir» con éxito de la sala, gracias a la aplicación de sus conocimientos previos y uso de sus habilidades sociales.

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tras finalizar el periodo de investigación, los datos que obtuvimos se consiguieron a través de la observación por parte de la profesora y de la entrevista oral que se hizo a los alumnos, para corroborar la validez de nuestra dinámica. Al preguntar a los estudiantes si habían adquirido los conocimientos necesarios durante este proceso y si les había parecido útil, para aplicarlo en futuras sesiones, el 100% de los candidatos mostraron su satisfacción con el *Escape room* como recurso para la asimilación de contenido y desarrollo de competencias.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de nuestro periodo de estudio, pudimos comprobar el éxito que tiene este tipo de dinámicas en el aula, ya que facilita la motivación y produce un interés en aquellos que lo practican. Su aplicación didáctica en el aula ayuda a desarrollar las destrezas y poner en práctica las habilidades adquiridas durante el curso, lo que produce una satisfacción por parte del alumnado, que puede comprobar el progreso de sus conocimientos. Del mismo modo, este juego favorece el trabajo en grupo y permite repasar todos los contenidos de una forma original y significativa. Destacamos la funcionalidad del género literario como recurso idóneo en el aula de lenguas, bien por su variedad de aplicaciones educativas, así como el valor indiscutible que presenta en el uso de la gamificación como la que hemos abordado hoy.

REFERENCIAS

- [1] Ausubel, D. "Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva", Barcelona: Paidós, (2002).
- [2] Corkill, E. "Real Escape Game brings its creator's wonderment to life. Japan times," (2009).
- [3] Granero, A. "La literatura en el aula de ELE. Actas del II Encuentro de Profesores de Español en Sofía, Bulgaria," (2017).
- [4] Kagan, S. "Cooperative Learning: Seventeen Pros and Seventeen Cons Plus Ten Tips for Success," San Clemente, CA, Kagan Publishing. Kagan Online Magazine. (1999).
- [5] Mátraházi, N. (2013). "El método cooperativo aplicado en la clase de ELE en la enseñanza secundaria obligatoria y en la enseñanza de adultos en Hungría, " Actas del I Congreso Internacional de Didáctica de Español como Lengua Extranjera del Instituto Cervantes de Budapest.
- [6] Millares, L. y A. [El guayete], J. Martínez, Calle de Viera y Clavijo núm. 13, 174-184 (1907).
- [7] Wiemker, M., Elumir, E., Clare, A. "Escape Room Games. Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?, " 2015, <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf> (10 septiembre 2018).