Guernica, arte hecho símbolo. Un *breakout* educativo digital para el aula de ELE

Rosario Coca Hernando
Cursos Internacionales de la Universidad de Salamanca

1 Introducción

Un *breakout* educativo es una actividad de *aprendizaje basado en juegos* (ABJ) en la que el alumnado tiene que resolver enigmas, pruebas, puzles y diversos retos en torno a una trama argumental. La mecánica del juego, la temática y los objetivos pueden ser muy diversos, pero en un *breakout* siempre hay que conseguir unos códigos que sirven de comprobación de la resolución de los retos planteados. Además, el objetivo del alumnado será abrir una caja que simboliza el desenlace del juego para que los participantes reciban una recompensa o premio; normalmente, el alumnado cuenta con un tiempo limitado para conseguir abrir la caja.

El objetivo de este artículo es compartir con el profesorado de español como lengua extranjera (ELE) un *breakout* educativo digital titulado "Guernica, arte hecho símbolo" para trabajar el cuadro *Guernica* de Pablo Picasso en la clase de ELE. Las principales razones para crear este *breakout* fueron aumentar la motivación del alumnado y conseguir que adquiriera, mediante el juego, los contenidos, los conceptos y el vocabulario relacionados con el cuadro *Guernica*. El *breakout* fue creado para estudiantes de ELE de niveles B1-B2, en un programa de inmersión lingüística, que se encontraban matriculados en las asignaturas optativas Arte Español y Cultura Española de Cursos Internacionales de la Universidad de Salamanca. En estas asignaturas usamos el aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjeras (AICLE), un enfoque de enseñanza-aprendizaje que hace referencia a las situaciones en las que las materias, o parte de ellas, se enseñan a través de una lengua extranjera con un objetivo doble: el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera (Marsh 1994).

El *breakout* "Guernica, arte hecho símbolo" se creó con la herramienta digital Genially. Por ello, en este artículo, también se exponen las ventajas que ofrece esta herramienta para crear actividades interactivas digitales y para desarrollar, en la clase de ELE, el ABJ.

2 El *breakout* como actividad educativa

El juego conocido como *breakout* es una variante de los llamados juegos de *escape room* (Jonhson 2017). Este tipo de juego tiene su origen, por un lado, en los juegos de ordenador que se inspiraban en relatos de misterio y detectives y, por otro, en los videojuegos basados en superar retos para escapar de espacios de ficción como mazmorras, celdas, etc. (Brusi y Cornellà 2020). La diferencia más evidente entre un *escape room* y un *breakout* es que el primero consiste en escapar de una habitación cerrada mientras que un *breakout* se basa en abrir una caja para obtener una recompensa o premio. Y aunque los dos se usan como actividades educativas desde hace varios años, el *breakout* tiene un carácter educativo desde su origen (Brusi y Cornellà 2020). Ambos juegos pueden utilizarse como una práctica divertida de una asignatura o como una actividad de aprendizaje. Los dos se pueden desarrollar también en un formato digital; en este caso, el juego se ejecuta desde un ordenador, tableta o teléfono móvil.

El *breakout* ha aparecido en el panorama educativo en los últimos años, sobre todo en entornos de educación primaria, secundaria y bachillerato. De hecho, existen numerosos ejemplos de *breakouts* desarrollados y diseñados por docentes que los han compartido a través de la web. También podemos encontrar libros y artículos académicos que nos hablan sobre su diseño, puesta en marcha y resultados de aprendizaje (Negre y Carrión 2020). Asimismo, hay estudios que han comprobado que el juego *breakout* educativo mejora los índices de motivación y favorece el aprendizaje de conceptos (Corrales 2020; Tardáguila, Santos y Prieto 2020). Sobre su aplicación al ámbito de segundas lenguas y AICLE, existen algunos estudios (Sempere 2020) y, más concretamente, en el ámbito de ELE se pueden encontrar *breakouts* diseñados por diferentes docentes en sus páginas web[1]. Además, Arche (2020) explica el diseño y puesta en marcha de este tipo de juegos en el aula de ELE, aunque todavía no tenemos constancia de ningún artículo en el que se muestran sus resultados de aprendizaje.

Los expertos que han teorizado sobre este tipo de juegos educativos señalan que poseen múltiples ventajas para el desarrollo de capacidades y habilidades sociales y de pensamiento (Walsh 2017; Johnson 2017; Martín-Caraballo *et al*. 2018; Brusi y Cornellà 2020; Negre y Carrión 2020; Sempere 2020); entre ellas, podemos destacar algunas: promueven la colaboración y el trabajo en equipo; desarrollan el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas; ayudan al alumnado a superar retos, a insistir y a ser constantes; mejoran la competencia comunicativa; permiten poner en práctica el pensamiento deductivo y que el alumnado sea protagonista de su aprendizaje; ayudan a aprender a gestionar el tiempo y sirven para adquirir y aplicar los conocimientos; siempre motivan porque son generadores de diversión.

3 Los elementos que configuran un *breakout* educativo

Como cada vez son más los docentes que deciden introducir juegos de *escape room* y *breakout* en sus aulas, varios autores han elaborado guías y manuales en los que se explican las etapas y pasos que hay que seguir para que su creación y aplicación sean un éxito (Negre y Carrión 2020). Según las indicaciones de Brusi y Cornellà (2020), los elementos que no pueden faltar a la hora de planificar y diseñar un *breakout* educativo son los siguientes: objetivos, contenidos, competencias, habilidades, actitudes, destinatarios, narrativa, diseño, desenlace, recompensas, evaluación, materiales y recursos.

3.1 El objetivo del *breakout*

Antes de comenzar con el diseño y la creación de un *breakout*, es esencial que definamos su objetivo. Hay docentes que los crean como propuesta motivadora para empezar un tema y comprobar qué sabe el alumnado sobre él, pero también encontramos muchos *breakouts* como recurso didáctico para repasar los contenidos que ya se han desarrollado en el aula. Además, hay docentes que usan el *breakout* como una actividad práctica que complementa el tratamiento teórico de unos conceptos. Por último, también hemos observado que existen *breakouts* que sirven de actividad de evaluación (Martín-Caraballo *et al*. 2018).

[1] Algunos *breakouts* educativos digitales en enseñanza de ELE se pueden encontrar en: https://www.profe-de-espanol.de/; https://arche-ele.com/, https://bancodelele.blogspot.com/ y https://www.charococa.com/.

3.2 Contenidos, competencias, habilidades y actitudes

Los expertos señalan que es fundamental que el juego esté anclado en el currículo en cuanto a contenidos, competencias, habilidades y actitudes. No olvidemos que se trata de una actividad de aprendizaje y que, por lo tanto, un *breakout* educativo "solo tiene sentido cuando la experiencia se relaciona con los contenidos curriculares que se han estudiado o se van a trabajar en clase" (Palomo 2019, 46). En este sentido, "el tema elegido y los retos propuestos deben permitir desarrollar, profundizar o reflexionar sobre los conceptos" (Brusi y Cornellà 2020, 76). Como hemos apuntado en el apartado anterior, este tipo de juegos son idóneos para el desarrollo de competencias y habilidades como, por ejemplo, la competencia comunicativa, el trabajo en equipo o el desarrollo del pensamiento lógico.

3.3 Destinatarios

Los expertos también señalan la importancia de que "el relato, el nivel de los contenidos, la ambientación y la complejidad de los retos se adapten a las aptitudes, expectativas y motivaciones de los participantes a los que van dirigidos" (Brusi y Cornellà 2020, 76). En nuestro caso, como docentes de ELE, es esencial que tengamos en cuenta el nivel o niveles de lengua de nuestro alumnado. Por lo tanto, las actividades o los retos deben ajustar el léxico y las estructuras gramaticales al nivel de los estudiantes que van a realizar el juego. Para ello, deberemos consultar obras de referencia como el *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación* (*MCER*) (Consejo de Europa 2020) o el *Plan curricular del Instituto Cervantes* (*PCIC*) (Instituto Cervantes 2006).

3.4 La narrativa o trama argumental

La narrativa es el ambiente que rodea el juego, es decir, su contexto. Permite que el alumnado se sienta partícipe y protagonista de la actividad. Algunos expertos señalan que acertar en la temática es la clave del éxito (Palomo 2019) y aconsejan preguntar previamente al alumnado, a través de una encuesta, por sus intereses temáticos con el objeto de elegir una historia que los enganche. No obstante, crear una historia no es fácil. De hecho, los expertos señalan que es uno de los elementos que supone mayor dificultad a la hora de crear un *breakout* dado que el relato

> debe ser motivador y, a la vez, enlazar con los contenidos de aprendizaje sobre los que trata. Debe integrar también los elementos de guion capaces de sumergir a los participantes en la aventura o generar la suficiente tensión dramática, suspense o angustia frente al supuesto peligro que se avecina. Además, la historia debe convertir a los jugadores en protagonistas del desafío (Brusi y Cornellà 2020, 77).

Así pues, en el inicio del juego se presenta el relato. Algunos de los procedimientos más utilizados para presentar la historia son un breve vídeo, la lectura de un texto, la aparición de un personaje, un mensaje de voz grabado por el docente, etc.

3.5 Diseño

Una vez que tengamos definida la historia, deberemos pensar en las reglas y la mecánica del juego. Las instrucciones deben ser muy claras y sencillas. El docente, como diseñador del juego, debe definir cómo se va a jugar: por parejas o por equipos formados por más de dos personas. Hay que pensar también cómo será su estructura: "En algunas experiencias, las normas del juego implican unos roles que deben asumir los participantes y que facilitan que todos tengan su papel. En otras se plantean actividades que deben ser resueltas en colaboración" (Brusi y Cornellà 2020, 78). Otro aspecto importante es su duración; en este sentido, no se recomienda que dure más de una sesión de clase.

Asimismo, debemos pensar en las reglas de comportamiento y si vamos a introducir penalizaciones. En este sentido, algunos expertos recomiendan proporcionar consejos que eviten que los alumnos se queden atascados en alguno de los retos.

La elaboración de los retos es la parte más importante en el diseño del juego, puesto que los retos están conectados con los objetivos seleccionados y deben servir para ayudar a introducir o practicar los contenidos de aprendizaje. Los expertos señalan que los retos deben atender a diferentes niveles de complejidad para que todo el alumnado tenga la sensación de sentirse ganador. Además, habrá más posibilidades de éxito si la complejidad de los retos va en aumento a medida que se desarrolla el juego (Palomo 2019).

3.6 Desenlace y recompensa

Como hemos comentado anteriormente, un *breakout* es un juego que consiste en resolver retos y conseguir recompensas para lograr el objetivo final: abrir una caja cerrada con un candado. La apertura del candado es un premio en sí mismo; "otras veces, la meta final se alcanza tras haber obtenido clasificaciones, puntos, trofeos, niveles" (Brusi y Cornellà 2020, 78). El premio o recompensa final dependerá del modo de juego que decidamos: en el modo cooperativo el premio lo recibirá toda la clase; en el modo competitivo el premio será para el grupo o la pareja que haya abierto antes la caja.

Palomo (2019) señala que el desenlace es el final de la historia planteada, en la que la superación de los retos permite salvar algún objeto o a alguien, o resolver un misterio. Es conveniente que el premio sea solo simbólico para que los esfuerzos de los alumnos estén motivados por los retos y no por el deseo de ganar.

3.7 Evaluación

Si asumimos que un *breakout* educativo es una actividad de aprendizaje, debe ser evaluada como tal (Brusi y Cornellà 2020). Por lo tanto, el docente deberá pensar si va a evaluar solo los conocimientos o también las competencias o las destrezas demostradas; si opta por una evaluación cuantitativa o cualitativa; o si va a valorar individual o grupalmente a los jugadores. Asimismo, y como en cualquier actividad de aprendizaje, en un *breakout* también hay que definir qué criterios y qué mecanismos e instrumentos de evaluación usaremos.

3.8. Recursos y materiales

Dado que los recursos y materiales para crear un *breakout* educativo son muchísimos, no creemos conveniente extendernos en este apartado. Para los *breakout* y *escape room* analógicos, recomendamos seguir la guía de Negre y Carrión (2020) con el fin de encontrar ideas, recursos y materiales. Para los *breakout* digitales, aunque existen muchas herramientas y recursos digitales para crearlos, recomendamos usar, por su facilidad, la plataforma Genially, a la que dedicamos el siguiente apartado.

4 Genially, una herramienta para el desarrollo de un *breakout* educativo digital

Genial.ly —o Genially—[2] es una plataforma en línea creada en España en 2015 que permite desarrollar y diseñar contenidos interactivos y animados sin necesidad de saber programación o diseño web. Para acceder por primera vez, se necesita un correo electrónico para crear una cuenta.

Ofrece a sus usuarios múltiples plantillas para crear todo tipo de contenidos: presentaciones, infografías, lecciones, imágenes interactivas, videopresentaciones y juegos. Dentro de los juegos, Genially ofrece también plantillas para crear *breakouts*.

Al estar alojada en la nube, todas las creaciones que se hacen con Genially generan un enlace para compartir. La opción de "usuario de pago" permite que todas las creaciones sean privadas y solo se compartan con las personas que se desee. Además, esta opción también permite descargar la creación para poder visualizarla o jugar, por ejemplo, si se trata de un *breakout*, sin conexión a Internet.

Además, Genially permite usar otras plantillas externas a la plataforma, como las del colectivo de docentes franceses S'cape, cuyo sitio web[3] ofrece plantillas gratuitas para usar con Genially con el fin de crear y diseñar actividades interactivas con retroalimentación. Estas plantillas son ideales para preparar los retos de *breakouts* digitales de forma sencilla. Además, S'cape presenta tutoriales para conocer su funcionamiento[4]. Asimismo, en España el colectivo de docentes Sandbox Educación[5] ofrece al profesorado numerosas plantillas y extensiones gratuitas para utilizar con Genially.

Para crear y diseñar un *breakout* educativo digital en poco tiempo y sin necesidad de ser un experto en tecnología educativa digital, recomendamos la plantilla de *Breakout* de Sandbox Educación[6] para Genially, puesto que es sencilla, fácil de utilizar y gratuita.

A pesar de que Genially es una herramienta educativa de reciente creación, ya se ha publicado un estudio cuantitativo que ha medido la efectividad de su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Castro-Salinas y Ochoa-Encalada, Genially favorece

> la comprensión, asimilación y retención de conocimientos en los alumnos debido a que, al permitir mayor interacción, participación y Gamificación crea un ambiente propicio e idóneo para la transmisión de conocimientos debido a que los alumnos sienten mayor motivación e interés por aprender (2021, 19).

[2] Enlace de acceso: https://genial.ly/es/para-educacion/.
[3] Enlace de acceso: https://scape.enepe.fr/.
[4] En España el profesor Francisco Martínez ofrece videotutoriales en español para aprender a usar las plantillas de S'cape en https://gamificacionvillamates.wordpress.com/.
[5] Enlace de acceso: https://sandboxeducacion.es/.
[6] Enlace de acceso: https://sandboxeducacion.es/plantilla-itinerarios.

5 La experiencia de desarrollar y diseñar *Guernica, arte hecho símbolo*

La actividad de aprendizaje "Guernica, arte hecho símbolo" es un *breakout* educativo digital que fue diseñado y creado por la propia autora[7]. Su objetivo es ofrecer un aprendizaje basado en el juego sobre el cuadro *Guernica* de Pablo Picasso al alumnado de ELE. El juego se concibió también como una actividad de evaluación formativa y sumativa: por un lado, se considera formativa porque durante la realización del juego la docente pudo identificar qué contenido relacionado con el cuadro no había quedado suficientemente claro y qué tipo de vocabulario y estructuras, que se habían trabajado en la unidad didáctica, había que volver a revisar y repasar, ya que algunos de los estudiantes tuvieron más dificultades para superar los retos; por otro, se concibe como sumativa porque la recompensa del juego era parte de la nota final del curso.

El juego fue creado con la plataforma digital Genially con la intención de jugar tanto en una clase presencial como en línea de forma síncrona. Para crearlo, se utilizó el itinerario que se incluye en la plantilla de *breakout* de Sandbox Educación. Los retos fueron creados con varias plantillas de S'cape y de Sandbox Educación para Genially.

El juego se probó con 20 alumnos procedentes de Japón, China, Estados Unidos, Brasil, Noruega y Gran Bretaña que estaban matriculados en un curso presencial, trimestral o mensual, de lengua y cultura españolas en Cursos Internacionales de la Universidad de Salamanca. Todos eran adultos, muchos estaban realizando estudios universitarios en su país de origen y tenían entre 19 y 55 años. Para jugar los alumnos se agruparon en parejas. La docente decidió que cada miembro de la pareja tuviera distinto nivel y nacionalidad con el fin de fomentar la cooperación, la comunicación y la interacción en español.

Se jugó en la clase en la que se impartía normalmente la asignatura, ya que la mayoría del alumnado disponía de tableta u ordenador personal que ese día llevaron a clase.



Imagen 1. Portada del *breakout* "Guernica, arte hecho símbolo"

[7] Coca Hernando (2021): *Guernica, arte hecho símbolo. Breakout educativo digital para estudiantes de ELE*. Enlace de acceso: https://view.genial.ly/610d40acab3f780da28b51f8/interactive-content-breakout-guernica.

5.1 Objetivos del juego

El objetivo general es conseguir que el alumnado de ELE adquiera y repase mediante el juego el contenido, los conceptos y el vocabulario sobre el cuadro *Guernica*. Antes de jugar, el alumnado ya había realizado las actividades de una unidad didáctica titulada "Guernica, arte hecho símbolo", creada también por la propia autora. Aparte de este objetivo general, se plantearon los siguientes objetivos:

1. Potenciar el aprendizaje colaborativo.
2. Fomentar la interacción.
3. Divertirse mediante el juego.
4. Fomentar en el alumnado el gusto por el arte y el respeto al patrimonio cultural.
5. Enseñar a mirar el arte como documento social.
6. Aprender a describir una obra de arte.
7. Tomar conciencia sobre el papel social del arte.
8. Comprender la influencia de *Guernica* en el presente.
9. Comprender el contexto histórico que se relaciona con el cuadro.

5.2 Contenidos, competencias y destrezas

En esta actividad de aprendizaje se abordan los siguientes contenidos de arte y cultura españolas:

1. Conocer los estilos artísticos de Picasso.
2. Conocer el Museo Centro de Arte Contemporáneo Reina Sofía.
3. Reflexionar sobre la Guerra Civil como conflicto internacional.
4. Entender el cuadro *Guernica* como icono mundial contra la guerra.
5. Comprender el contexto histórico, la descripción, la interpretación y el análisis formal de *Guernica*.

Por su parte, algunos de los contenidos de lengua y comunicación que se abordan en esta actividad de aprendizaje son:

1. Repasar los pasados.
2. Aprender a usar los marcadores temporales.
3. Comprender la diferencia entre *tardar* y *durar*.
4. Adquirir recursos lingüísticos para describir un cuadro.
5. Aprender vocabulario sobre sobre disciplinas artísticas.
6. Aprender vocabulario sobre pintura.
7. Asociar imágenes a palabras.
8. Aprender vocabulario específico sobre el cuadro *Guernica*.

Así pues, este juego está diseñado para trabajar las competencias comunicativa, estratégica, sociocultural y digital. Con él, además, se practican todas las destrezas de forma integrada.

5.3 Nivel de español de los destinatarios

Nuestro *breakout* se diseñó específicamente para estudiantes de ELE con un nivel de lengua B1 y B2 en un contexto de inmersión lingüística. Sin embargo, ha sido también puesto en práctica con alumnos con un nivel de lengua más cercano al A2. Tanto el vocabulario como las estructuras lingüísticas están adaptados a los niveles B1 y B2 de acuerdo con *PCIC*.

5.4 Narrativa o hilo argumental

La trama de "Guernica, arte hecho símbolo" sitúa a los estudiantes en marzo de 1939 en París. En el inicio del juego aparece un mensaje de Pablo Picasso, en el que informa de que los nazis, por orden de Franco y Hitler, han robado el cuadro *Guernica*, que estaba guardado en su taller, y quieren destruirlo para que no se convierta en un símbolo contra la guerra. Picasso les pide a los estudiantes que le ayuden a recuperar el cuadro; solo sabe que los nazis lo han ocultado en un vagón de tren que lo llevará a un lugar secreto para destruirlo allí.

La misión de los estudiantes es encontrar el código que abre el candado del vagón. Para ello, deberán superar cinco retos. Cada reto les proporcionará una cifra del código que abre el candado del vagón donde han escondido el cuadro. Para conseguir el código y abrir el candado disponen de 50 minutos.

5.5 Diseño

En cada uno de los cinco retos con los que ha sido diseñado el juego aparecen una o varias actividades prácticas e interactivas relacionadas con los contenidos de cada parte de la unidad didáctica. En la Tabla 1 se puede observar cómo fueron diseñados y los recursos digitales que fueron utilizados para su creación.

Tras superar cada reto, el alumnado consigue como recompensa una cifra que forma parte del código que abrirá el candado del vagón. En su diseño se buscó que la complejidad de los retos vaya en aumento a medida que se desarrolla el juego.

RETO	TEMA(S)	TIPO DE ACTIVIDAD	RECURSO DIGITAL UTILIZADO
RETO 1	Ficha del cuadro (autor, título, año, ubicación y estilos)	Actividad: completar espacios en blanco con la información adecuada.	Plantilla de S'cape para Genially: https://scape.enepe.fr/le-couise.html
RETO 2	¿Por qué pintó Picasso el cuadro? Contexto histórico del cuadro	Actividad 1: marcar la respuesta correcta. 10 preguntas de opción múltiple. Actividad 2: localizar en un mapa ciudades relacionadas con el cuadro.	Plantilla de S'cape para Genially: https://scape.enepe.fr/cac-cruz.html Plantilla de mapa de Genially
RETO 3	¿Qué vemos en el cuadro? Descripción de los elementos e interpretación de los símbolos	Actividad 1: juego *Memory* o de asociar una imagen con palabras. Actividad 2: relacionar cada personaje del cuadro con su descripción. Actividad 3: arrastrar y soltar para relacionar cada símbolo con su interpretación.	Plantillas de S'cape para Genially: https://scape.enepe.fr/memory.html https://scape.enepe.fr/x-fil-et-d-fil.html https://scape.enepe.fr/dndgenial.html

RETO 4	¿Cómo pintó el cuadró? Análisis formal del cuadro (composición, disposición, colores, luz, etc.)	Actividad 1: completar un texto con huecos. Cada hueco ofrece un desplegable de tres opciones. Actividad 2: buscar con una lupa la frase incorrecta sobre la creación del cuadro.	Plantillas de S'Cape y Sandbox Educación para Genially: https://scape.enepe.fr/magnum.html https://sandboxeducacion.es/spot
RETO 5	Conceptos, vocabulario y posicionamiento de las figuras en el cuadro	Actividad 1: juego Pasapalabra sobre el cuadro. Actividad 2: puzle del cuadro.	Plantillas de S'Cape y Sandbox Educación para Genially: https://scape.enepe.fr/peuzeul.html https://sandboxeducacion.es/pasapalabra

Tabla 1. Diseño de los retos

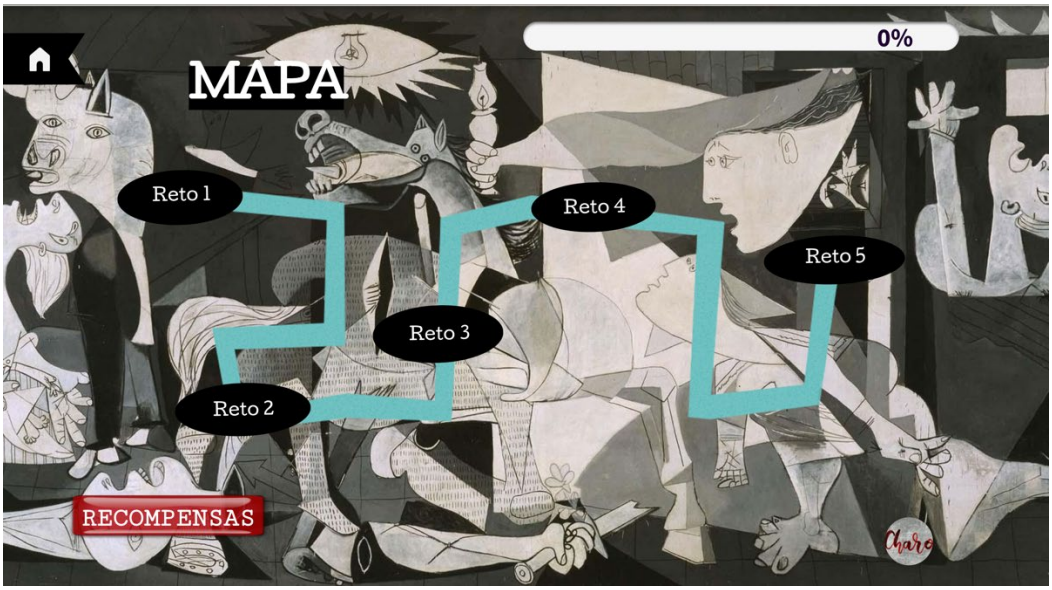

Imagen 2. Itinerario con los 5 retos de *Guernica, arte hecho símbolo*

5.6 Desenlace

Cuando la pareja de estudiantes termina los cinco retos debe introducir el código que aparece en la pantalla para que se abra el candado del vagón. Con su apertura finaliza la misión y se obtiene el premio: salvar el *Guernica*. La recompensa son 5 puntos de la nota final. Se optó por un modo de juego que mezclara lo competitivo y lo cooperativo. De este modo, todas las parejas que consiguieron abrir el candado en el tiempo acordado obtuvieron una puntuación de 5 puntos de la nota final de la asignatura. Sin embargo, la primera pareja que lo abrió, además de los cinco puntos, recibió un punto extra.

Todos los alumnos que experimentaron el juego pudieron llegar al final en el tiempo acordado. Hubo parejas que lograron superarlo en 35 minutos mientras que otras tardaron 45. Para trabajar la cooperación entre el alumnado, los primeros en terminar ayudaron a los que iban más rezagados para que pudieran terminar a tiempo y conseguir los 5 puntos de la nota final.

5.7 Organización de la clase y el papel del docente

El alumnado accedió al enlace al juego a través de la plataforma virtual de la Universidad de Salamanca en la que estaba abierto un curso. Como había estudiantes de distintos niveles (desde A2 a B2), la profesora distribuyó al alumnado por parejas formadas por alumnos de distinto nivel y nacionalidad.

Una vez formadas las parejas, accedieron al enlace con un ordenador o tableta. La docente estableció dos roles dentro de cada pareja: un miembro era el responsable de manejar el ordenador (el alumno de nivel más bajo) y el otro se encargaba de buscar en la unidad didáctica la información que podía ayudarles a superar cada reto del juego. Observamos que el estudiante de nivel más bajo recibió un *feedback* positivo del estudiante que tenía un nivel más alto, ya que recordaba la palabra o había comprendido mejor el contenido o el concepto. Por otro lado, al ser cada uno de distinta nacionalidad, solo podían comunicarse en español.

El papel de la docente consistió en supervisar, ofrecer pistas a aquellas parejas que se quedaban atascadas e identificar y tomar nota de las dificultades que tuvieron algunos alumnos para superar los retos. El juego también fue concebido como una actividad de evaluación formativa y, por lo tanto, tras el juego, se revisaron algunos conceptos, contenido y vocabulario que no habían quedado suficientemente claros para algunos alumnos.

5.8 Evaluación y valoración de la actividad

"Guernica, arte hecho símbolo" se puso en práctica en dos clases de dos asignaturas optativas que impartimos en Cursos Internacionales de la Universidad de Salamanca para estudiantes de ELE: Arte Español y Cultura Española. En las dos asignaturas se siguen las siguientes metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje basado en tareas (ABT) y aprendizaje basado en el juego (ABJ). Los elementos de evaluación y su peso porcentual se pueden encontrar en la Tabla 2. Optamos por una evaluación cuantitativa: la participación en el juego y resolverlo con éxito tiene un peso del 5% del total de la nota final de la asignatura.

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	PESO PORCENTUAL DE LA NOTA FINAL
Exámenes	20 %
Proyectos en grupo	20 %
Entrega de tareas finales	40 %
Participación en juegos (*Breakout* "Guernica, arte hecho símbolo")	20 % (5 %)

Tabla 2. Evaluación de las asignaturas Arte Español y Cultura Española

Al terminar el juego, pedimos a los estudiantes participantes en la experimentación que completaran una encuesta para valorar la actividad [8]. Todos los estudiantes encuestados afirmaron que el juego les ayudó a comprender mejor el cuadro *Guernica* y a entender mejor los conocimientos abordados en la unidad didáctica. Asimismo, todos

[8] Enlace de acceso: https://forms.gle/HrgPkFnx1AE4eki38

consideraron este juego una experiencia divertida, motivadora y memorable. Finalmente, todos se mostraron partidarios de jugar más *breakouts* en la clase de ELE. Las palabras o frases que más repitieron, como se puede ver en algunos comentarios de la Imagen 3, a la hora de valorar la actividad fueron: *divertida*, *bueno*, *aprendí mucho de Guernica*, *gracias*.

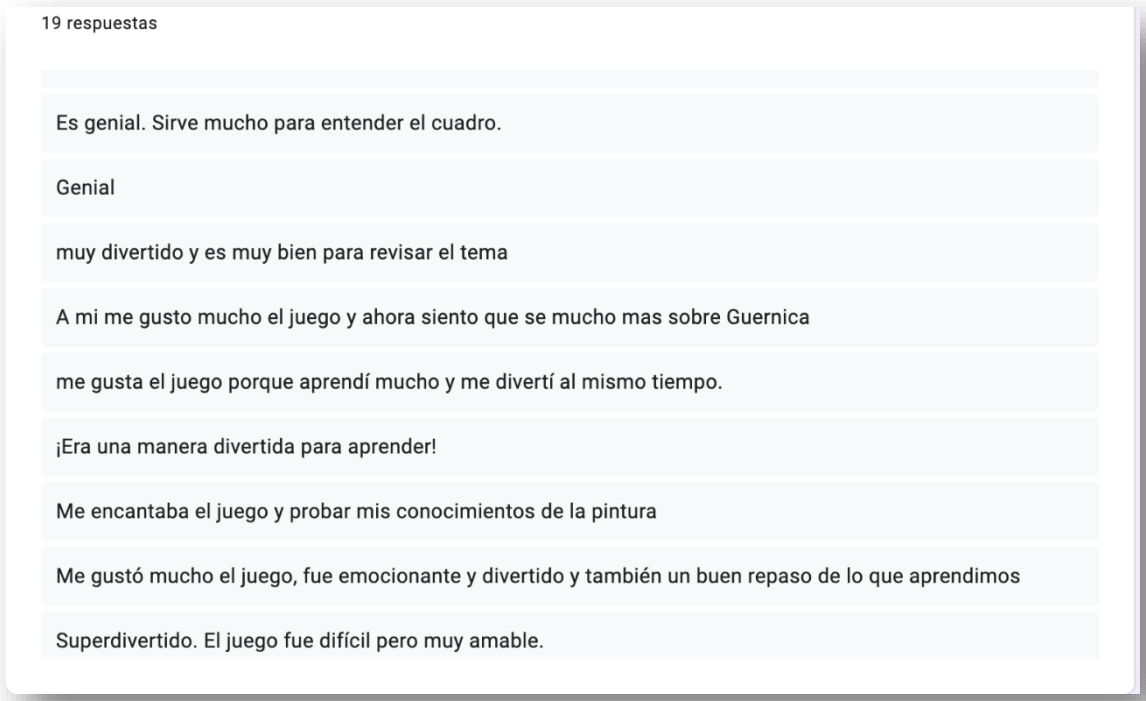

Imagen 3. Valoración de "Guernica, arte hecho símbolo"

5 Conclusiones

El *breakout* "Guernica, arte hecho símbolo" busca contribuir a la didáctica de ELE con una metodología de aula activa: ABJ o aprendizaje basado en el juego. Después del desarrollo de esta práctica AICLE podemos extraer algunas conclusiones. En primer lugar, observamos que el alumnado se siente más motivado cuando se utilizan metodologías activas en comparación con los métodos más tradicionales de enseñanza de ELE. Tras jugar, observamos que esta actividad de aprendizaje había generado una emoción asociada al éxito, ya que todo el alumnado había llegado al final en el tiempo dado. Además, se habían divertido intentando salvar el *Guernica* de los nazis.

En segundo lugar, observamos que la metodología ABJ promueve que el alumnado no solo disfrute y se divierta aprendiendo, sino también que adquiera conocimientos e interactúe en español con sus compañeros. Así pues, la mayoría indicó en la valoración de la actividad que había aprendido mientras jugaba. Además, los miembros de cada pareja colaboraron para superar los retos. Observamos que el alumnado de nivel más bajo de la pareja recibía *feedback* de su compañero o compañera de nivel más alto: por ejemplo, le explicaba cómo se escribía una palabra o algún concepto necesario para superar el reto que no le había quedado claro cuando trabajaron la unidad didáctica y que el alumno de nivel más alto había comprendido mejor.

Por último, queremos subrayar que Genially es una herramienta digital que permite al profesorado de ELE, quien puede no ser un experto en programación, elaborar

actividades de aprendizaje interactivas digitales basadas en juegos. En este sentido, animamos al profesorado de ELE a usarla para crear experiencias de aprendizaje memorables.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arche, R. (2020). Creación de un Breakout digital para el aula de ELE con Thinglick. En Instituto de Nueva Delhi (Ed.), *Actas del X Encuentro Práctico de Profesores de Español en Nueva Delhi* (pp. 56-67). Nueva Delhi: Instituto Cervantes. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/delhi_2020/06_arche.pdf

Brusi, D y Cornellà, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de Terra sísmica. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28, 74-88. Recuperado de: https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372926/466567.

Castro-Salinas, D. y Ochoa-Encalada, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología con Genially. *CIENCIAMATRIA*, 7(3), 249-272. https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.579.

Coca Hernando, R. (2021). Guernica. Arte hecho símbolo. Breakout educativo digital para estudiantes de ELE. En *ELEconCharo* [en línea]. Recuperado de: https://www.charococa.com/about-5

Consejo de Europa (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Estrasburgo: Servicio de publicaciones del Consejo de Europa.

Corrales Serrano, M. (2020). Experiencia de evaluación de aprendizaje de historia del arte a través de *Breakout* en educación secundaria. En E. Colomo Magaña, E. Sánchez Rivas, J. Ruíz Palmero y J. Sánchez Rodríguez (Coords.), *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 213-218). Málaga: Universidad de Málaga Editorial. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7832659.

Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español.* Madrid: Instituto Cervantes/ Biblioteca nueva.

Jonhson, H.E. (2017). *Breaking into Breakout Boxes: Escape Rooms in Education*. Luxemburgo: Createspace Independet Pub.

Marsh, D. (1994). *Bilingual education & content and language integrated learning.* International Association for Cross-cultural Communication, Language Teaching in the Member States of the European Union (Lingua). París: Universidad de la Sorbona.

Martín-Caraballo, A.M., Paralera, C., Segovia, M.M., y Tenorio, A. F. (2018). Evaluación y breakout. *Anales de ASEPUMA*, 26, 0-6. Recuperado de: http://bit.ly/2LAcNYy.

Negre, C y Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Barcelona: Paidós.

Palomo, A. (2019). Escape Room en el aula. Aprender a través del desafío. *Campus Educación Revista digital docente*, IV (14), 44-48. Recuperado de: https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/escape-room-en-el-aula-aprender-a-traves-del-desafio/.

Sempere Pla, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 16, 5-40. https://doi.org/10.51302/tce.2020.437.

Tardáguila, L.E, Santos, M.J y Prieto, C. (2020): No te escapes. En C. López Esteban (Ed.), *Aulas innovadoras en la formación de los futuros educadores de Educación Secundaria* (pp. 135-155). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. https://doi.org/10.14201/0AQ0290.

Walsh, A. (2017). *Making Escape rooms for Educational Purposes: A Wordbook*. Huddersfield: Innovative Libraries.