CREANDO UN *BREAKOUT* LITERARIO PARA LA CLASE DE ELE

Isabel Amparo Paulo Selvi
IES Hort de Feliu (España).
ia.pauloselvi@edu.gva.es

Resumen

La integración de mecánicas y dinámicas propias de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos se practica desde hace tiempo, pero ha sido en los últimos años cuando el fenómeno ha adquirido una dimensión sin precedentes. Dentro de esta metodología, nuestra intención es la creación de un *breakout* para la clase de literatura de ELE. Se trata de un juego aplicado en clase apoyado por unos objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Consiste en una aventura física y mental, ya que el alumnado tiene que poner en marcha una serie de competencias como el pensamiento crítico, el pensamiento lógico-m atemático y la capacidad de inferencia, entre otras. Fomenta la creatividad, permite incluir contenido curricular, promociona la colaboración, mejora la competencia verbal, construye pensamiento deductivo y desarrolla el aprendizaje.

Se presenta el *breakout* dentro de una situación de aprendizaje completa para el nivel C1. Mientras se crea un *breakout* se fomenta tanto la práctica lingüística como la literaria y se sientan las bases de lo que constituirá la innovación docente de esta metodología en el aula.

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación, y en concreto el *breakout* educativo, supone una novedosa metodología de trabajo dentro de las programaciones de aula. El *breakout* permite aumentar la motivación de los estudiantes y crea diferentes ritmos de aprendizaje, además de ser importante para fomentar la creatividad y la imaginación.

El tratamiento del error cuando el alumnado diseña o experimenta el *breakout* es también estimulante, porque no es un fracaso sino un motivo para superarse. En ese sentido, el alumnado va predispuesto de antemano porque sabe que no será penalizado y que encontrará siempre la posibilidad de superar las tareas de manera satisfactoria.

La retroalimentación es también un factor positivo para el estudiante, pues es en tiempo real. Esto permite que el aprendizaje sea significativo desde el primer momento en que el discente se involucra en esta metodología de trabajo. No es una clase magistral unidireccional, sino una dinámica colaborativa donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje. Esta metodología forma parte de una construcción didáctica presentada como reto.

Cuando se analiza el campo de conocimiento de la disciplina de la didáctica de la lengua, uno se percata que esta tiene como objetivo "el complejo proceso de enseñar y aprender lenguas con el fin de mejorar las prácticas y adecuarlas a las situaciones cambiantes" (Camps et al. 2010, pág.71). Estos autores también señalan la interrelación entre los saberes lingüísticos y las prácticas sociales para comprender el papel de la Lengua y la Literatura en la construcción del conocimiento. Actualmente, esta disciplina (Didáctica de la Lengua y la Literatura) ofrece perspectivas novedosas que permiten una mayor comprensión de los factores implicados en el proceso del aprendizaje y de la enseñanza.

Ante esta situación cambian los papeles de los discentes y de los docentes, cuando se pretende que el alumnado desarrolle progresivamente las competencias para ser buenos lectores, y sobre todo, si se quiere que adquieran una segunda lengua desde la complicidad literaria. El disfrute del placer de la lectura, el dominio de las habilidades lectoras, el uso de las convenciones literarias para crear sentido a la lectura y la relación de la lectura con el contexto son un claro ejemplo de esa capacitación que se debe trasladar al alumnado de ELE.

Esta visión de la literatura como una forma de comunicación social ha favorecido la formación cognitiva y afectiva del sujeto, pero, además, el uso de una metodología innovadora supone que el estudiante entre a formar parte de los lectores que leen por placer. Esta estrategia favorece un desarrollo de las dinámicas de aula y descubre un camino hacia la animación lectora. Este objetivo en el enfoque comunicativo de la lectura es evidente en la formación de los lectores de ELE, pero también en el fomento de su pensamiento crítico.

2. LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

2.1. La importancia de la metodología en la innovación docente

El enfoque de una didáctica que tenga en cuenta el disfrute del alumnado por la materia y por el aprendizaje lingüístico-literario ha hecho que se opte por metodologías activas que favorezcan la adquisición de conocimientos de manera lúdica. En la actualidad, con numerosos cambios en la metodología, la innovación docente se presenta como necesaria para construir prácticas educativas significativas (Castillo et al. 2014; Hernández et al. 2016; Marín, 2018; Molina et al. 2018). Esta innovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje se consolidan mediante la colaboración y comunicación como ejes de los procesos educativos. El concepto de innovación docente se ha ido consolidando desde el punto de vista discursivo, y aunque esta innovación se puede abordar desde muchos enfoques paradigmáticos y modelos, es verdad que se tiende a relacionar la innovación docente con un paradigma evidentemente tecnológico, es decir, que cuando se habla de innovación educativa se vincula a la integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el aprendizaje académico.

Para que la innovación educativa consiga su objetivo formativo es necesario que se cumplan diferentes aspectos: primero, debe responder a unas necesidades; segundo, debe ser eficaz y eficiente; tercero, debe ser sostenible en el tiempo; y cuarto, debe tener resultados transferibles aunque se haya aplicado en un determinado contexto. En ese sentido, una metodología pensada desde la innovación garantiza la implicación y la complicidad del alumnado (Negre et al. han trabajado este tema y tienen una guía didáctica al respecto de las metodologías activas).

La innovación educativa es importante en cualquier contexto. Fidalgo Blanco (2015) clasifica tres tipos: la innovación institucional, la innovación basada en proyectos I+D+i, y la innovación en el aula. Nuestra atención, como se ha dicho anteriormente, estará centrada en una metodología de aula, concretamente en la clase de literatura para alumnado del nivel C1 de ELE.

2.2. Un abanico de posibilidades metodológicas

El docente tiene a su alcance muchas posibilidades metodológicas para trabajar la literatura en sus clases de ELE. La estrategia metodológica que se utilice en el aula será aquella fundamental y adecuada al perfil de su alumnado y nunca debe ser improvisada o muy novedosa si esa no corresponde a las necesidades de sus discentes. Es evidente que el profesor o profesora debe planificar las unidades de programación con situaciones de aprendizaje motivadoras y conocer de antemano los métodos didácticos que más se ajusten para evitar fracasos indeseados o frustrantes por ambas partes. Además, debe ser consciente de que la metodología puede ser diversa en cada una de las situaciones que programe, debe marcar los objetivos que quiere conseguir, cuáles son las competencias que quiere desarrollar (tanto las competencias clave como las específicas) y tener presente los criterios evaluativos.

Las metodologías giran alrededor de teorias de aprendizaje basadas en el conductismo, cognitivismo, constructivismo y conectivismo con diferentes actividades (Castejón et al, 2017). Algunas de las metodologías activas enfocan su mirada en un aprendizaje basado en proyectos (ABP) donde los alumnos elaboran proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real, otras metodologías inciden en el trabajo cooperativo donde el alumno es el protagonista e interacciona con los demás para realizar las tareas que se han programado (De la Torre,2021). El modelo pedagógico de la clase invertida (*Flipped Classroom*) invierte los papeles del docente y del discente, ya que los materiales son estudiados por el alumnado en casa y la clase se convierte en un espacio de debate y de resolución de problemas (Sánchez, 2017). El pensamiento de diseño (*Design Thinking*) es un método que tiene su origen en el diseño y se extrapola al mundo educativo. Se basa en un modelo que permite identificar los problemas individuales de cada alumno y generar la creación y la innovación a través del dibujo (Arias, 2019; Moreno, 2022). Otro aprendizaje innovador lo constituye la metodología basada en el pensamiento (*Thinking Based Learning*) cuya finalidad es la de adquirir destrezas a través de la memorización y trabajando la argumentación para solucionar el problema o la tarea propuesta (Mora, 2021).

Como se está viendo, todo aprendizaje tiene como objetivo la adquisición de conocimiento, el desarrollo de las habilidades y la consolidación de los hábitos de trabajo. En este sentido, un aprendizaje basado en competencias representa un conjunto de estrategias que focaliza y logra esta finalidad. En esta vorágine de metodologías activas se abre paso la gamificación con la integración de dinámicas propias de juegos y videojuegos. Dentro de esta metodología se engloban tanto los *Escapes rooms* como los *Breakouts* educativos.

La idea de esta metodología parte del uso de las técnicas del juego en entornos no lúdicos y con objetivos de aprendizaje establecidos donde no se trata de ganar, sino de aprender. Es decir, no es un mero juego creado, sino una metodología donde se une el aspecto emocional y educativo; en este sentido se puede hablar de los siguientes objetivos propuestos:

- Incrementar la participación del alumnado, además de cambiar su comportamiento y estimular la innovación.

- Incrementar la motivación del alumnado, además de generar experiencias memorables y atender a la diversidad.

En esta metodología se favorece una relación sociocultural y se cubren ciertas necesidades, por ejemplo, permite el trabajo de temas difíciles, desarrolla las destrezas, trabaja los tiempos (tanto de espera como de acción), etc. Como el juego está formado por una narrativa y unas reglas, esto favorece el sistema de habilidades sociales del alumnado.

2.3. La gamificación: el *breakout*

El término de gamificación se acuñó en el 2008, pero no se generalizó hasta el 2012 (Contreras y Eguía, 2017, pág.7). Los principios de gamificación fueron descritos por Mark van Diggelen (2012, citado por Contrertas y Eguía, 2017, pág.13). Estos principios pueden ser resumidos en 10 puntos:

- Tipos de competición.
- Presión temporal.
- Escasez de elementos para aumentar el reto.
- Puzzles: problemas que indican la existencia de una solución.
- Novedad: los cambios presenten nuevos retos.
- Niveles y progreso.
- Presión social.
- Trabajo en equipo.
- Cualquier cosa puede ser intercambiada por otra.
- Permite añadir elementos que motiven al jugador.

Cuando hablamos de gamificación aplicada al aula, esta es una buena oportunidad de trabajar dentro de un contexto escolar y de programar la materia para los discentes de otra forma metodológica. Para Ramírez (2014), la gamificación es la aplicación de estrategias de juegos en contextos ajenos al juego para adoptar ciertos comportamientos. Marín y Hierro (2013) amplían el concepto porque consideran que es a la vez una técnica, un método y una estrategia que transmite conocimiento y motiva un cambio de comportamiento. Para Contreras y Eguia (2017, pág.15): "Gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación, exploración y narración y que busca la consecución de objetivos a medida de una organización". Siguiendo esta estela, Molina et al. (2018) ven la gamificación desde la perspectiva del *Game Thinking*:

> Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado. (Molina, pág.39).

La gamificación puede aplicarse a cualquier materia para que los estudiantes participen de manera activa (Vázquez-Cano et al., 2020). El objetivo, por tanto, es el de potenciar los componentes del juego y la dinámica psicológica, ya que los estudiantes aprenden de manera colaborativa. En este sentido, la gamificación es una estrategia motivadora en el proceso del aprendizaje, y en este caso, adaptada al aprendizaje del español como lengua extranjera.

2.3.1. Claves para contruir un breakout

A la hora de construir un *breakout* se tiene que tener bien clara la planificación y, sobre todo, qué tipo de estructura se elige. Por una parte, existe una estructura lineal donde las pruebas se van sucediendo de manera ordenada y respetando los números naturales. Este tipo de estructura es sencilla y no requiere ningún tipo de soporte externo para la realización de las pruebas que deben ser intuitivas, asequibles y fáciles de llevar a cabo. Por otra parte, existe una estructura compleja que sigue un itinerario y requiere soporte externo, es decir, el alumnado necesita algunas pistas para resolver el enigma y superar la prueba. Con este tipo de estructura, el docente puede aumentar la complejidad de las pruebas si tiene bien diseñados los soportes o las ayudas, porque si no lo hace así, puede suceder que el discente se sienta defraudado y afloren los sentimientos de desesperanza ante la adversidad.

Las ayudas o pistas pueden también restar puntos, así los discentes verán que requiere concentración y trabajo colaborativo para ir solucionando las tareas y no caerán en la tentación de solicitar pistas en demasía. Este tipo de ayudas pueden realizarse a través de *Google Form*, páginas externas o URL, documentos pdf que se suben a la web, redirigir a otras páginas web, crear cubos de información con realidad aumentada, y un sinfín de posibilidades.

Para crear un *breakout* se tiene que tener presente la gestión del tiempo, pues a través de él se debe mantener la presión y la tensión, para que el alumnado no decaiga en el ritmo y esté motivado en la resolución de los enigmas planteados. Sobre todo hay que calcular el tiempo de cada prueba y tener presente la heterogeneidad: no se pueden diseñar muchas pruebas largas y difíciles de manera continuada. En todo momento se deberán adaptar las pruebas al nivel de competencia del discente de ELE.

La duración óptima podría oscilar entre 60 a 90 minutos, pero si las clases son de menos tiempo se deberá reducir a 45 o 60 minutos. En *Youtube* se pueden encontrar muchos vídeos con cuenta atrás[1] para ajustarlo al *breakout*, e incluso se puede crear uno nuevo[2].

La narrativa es la parte esencial del *breakout*, por eso es aconsejable una introducción con un vídeo motivador. Hay ciertos programas o aplicaciones que se pueden utilizar para esta finalidad (crear un *Powerpoint*, la aplicación del *Spreaker studio*, la herramienta de *Utellstory*, la plataforma digital *Voice Thread*, una web que genera videos con plantillas y exportarlo a *Youtube* como es *Powtoon*, etc). Si el docente tiene más tiempo puede incluso utilizar imágenes propias retocadas.

Como la narrativa es el hilo conductor del *breakout*, se puede generar además todo un sinfín de pruebas a través de elementos, como por ejemplo un ticket de transporte, una noticia generada en un periódico de tirada local, nacional o internacional, una entrada para un baile, un concierto, un partido de fútbol, un musical… todo ello adaptándolo a la idea que se quiere generar y para construir la trama.

Lo aconsejable es crear identidades falsas con personajes que han desaparecido o enigmas por resolver a través de pistas falsas: un mensaje solicitando el rescate donde se puede incluir generadores de conversaciones grabadas. Si la narrativa transcurre en otro espacio y en un tiempo muy alejado de nuestra actualidad se puede recurrir a carteles de búsqueda, a mensajes encriptados en lugares recónditos, mensajes iluminados y pergaminos para los enigmas que solamente se pueden encontrar si son verdaderamente aventureros. También se pueden generar mapas para encontrar las pistas o planos del transporte interurbano donde suceden los acontecimientos. Incluso se pueden hacer fotomontajes y *gifs* para hacer la trama más interesante y divertida[3].

Una vez establecida la trama es importante la tipología de las pruebas. Tienen que ser motivadoras para que el alumnado mantenga el interés en todo el desarrollo del *breakout*, además de variadas, ya que servirán también como instrumentos evaluadores, y sobre todo realizables en el tiempo que se han marcado. Se puede pensar en pruebas que escondan mensajes a través de puzzles[4], sopa de letras y crucigramas[5], generadores de laberintos[6], webs con codificadores de colores o de espejo[7], poemas acrósticos, fotografías, o también generadores de videojuegos[8]. La realidad aumentada y virtual puede formar parte de algunas de las pruebas, por ejemplo con *Coespaces*, *WallaMe*, *Phonopaper* o *Merge Cube*.

Finalmente, una vez creadas las pistas y el desarrollo de la trama, hay que pensar muy bien los criterios de evaluación con los instrumentos pertinentes y adecuados al nivel de lengua y a los conocimientos literarios que tengan que tener los discentes de ELE.

---

1 Video con cuenta atrás de 45 minutos: https://www.youtube.com/watch?v=hrbc1PuJhgQ
Video con cuenta atrás de 60 minutos: https://www.youtube.com/watch?v=UiS9LMziSt8&t=25s

2 Vímeo: https://vimeo.com/128008873; Diferentes timers para distintos grupos a la vez: https://rb.gy/hz3srf;
Contador online que se puede generar de manera personalizada y que contiene penalización en caso de respuesta incorrecta por parte del alumnado: https://learninglegendario.com/contador-online-escape-room-educativa/;
Reloj con cuenta regresiva personalizable que se puede insertar en cualquier web: https://www.timeanddate.com/clocks/freecountdown.html;
Contador online personalizable con forma de bomba con contraseña y penalización por error: https://berickcook.itch.io/fullscreen-bomb-countdown;
Web con distintos cronómetros: https://www.classtools.net/timer/
Apertura de caja fuerte con tiempo: http://www.flashkit.com/movies/Utilities/Time/Bomb_Cou-Damien_L-9449/index.php

3 Webs para simular tickets de avión: http://omatic.musicairport.com/
Webs para crear periódicos con noticias falsas: https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp
Web para gifs con texto de máquina de escribir: http://wigflip.com/screedbot/es/
Web para generar plano de ciudad fantástica: https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator
Web para generar fotomontajes: https://m.photofunia.com/

4 Web para generar puzzles: https://puzzel.org/; https://im-a-puzzle.com/;

5 Web para generar crucigramas: https://crosswordpublisher.com/;
https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/word-search

6 Generador de laberintos: https://laberintos.onlinegratis.tv/generador-laberinto-para-imprimir/
https://www.olesur.com/educacion/generar-laberintos.asp

7 Codificadores: https://www.instructables.com/Best-Codes/;https://www.traductormorse.com/;
https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/

8 Mensajes codificados: https://www.askix.com/mensaje-secreto-en-audio.html#title
www.acrosticpoem.org

3. UN BREAKOUT PARA LA CLASE DE LITERATURA DE ELE

La aplicación del *breakout* que se propone es para una clase de ELE de nivel C1 donde el alumnado ya es capaz de tener una competencia lingüística para descifrar los mensajes y resolver las pruebas. Antes de empezar es necesario que se haya hecho una lectura previa de la obra, en este caso los discentes leerán los primeros capítulos de la novela negra *Ful* de Rafa Melero Rojo. El autor es un policía en activo que escribe generalmente sobre casos ocurridos de su trabajo, por tanto, su estilo se inscribe en el género de la novela negra creando un retrato psicológico de los personajes con un lenguaje directo y un uso de la primera persona como técnica narrativa. Ful es un buscavidas de poca monta que consigue el botín de unos narcos cuando atraca un banco, a partir de ahí se desarrollan una serie de peripecias con final feliz. El espacio donde se sitúa la acción es urbano y la historia relatada sirve también como crítica social.

Para desarrollar un *breakout* se puede elegir cualquier obra íntegra o bien una selección de capítulos de una novela, una selección de poemas, microrrelatos, cuentos o cualquier tipo de género literario que se crea conveniente para llevarlo al aula. Los pasos que hay que seguir para aplicarlo son cuatro básicamente:

- El diseño de los elementos.
- La selección de los recursos y las pruebas.
- La aplicación del proyecto.
- La evaluación el proyecto.

Para el diseño del *breakout* lo más aconsejable es elaborar una ficha que contenga una serie de aspectos: primero, el título del *breakout* (“Jugando a detectives”); segundo, los objetivos que se quieren realizar (comprender la novela de *Ful* a través de su género literario, fomentar la comunicación interactiva, plantear retos alcanzables para mejorar la cooperación y colaboración); tercero, la duración del proyecto (en este caso, 60 minutos); y cuarto, el nivel competencial de los discentes para adaptar las pruebas (discentes de un nivel de C1, anexo 1).

Antes de pensar en la selección de recursos digitales y en el desarrollo de las pruebas, hay que tener bien presente la narrativa, en este caso el relato de *Ful* presenta a un buscavidas desgraciado que encuentra su estabilidad laboral, por puro azar, al final de la obra.

Los recursos deben ser los pertinentes a la trama, es decir, adaptados a la creación de las pruebas. En este caso de *Ful* se inició con un vídeo introductorio que ya contenía una pista sobre el personaje protagonista y que correspondía al trailer de *Pulp Fiction*, película estadounidense de 1994 de Quentin Tarantino. Además, la primera prueba venía acompañada con un mensaje de audio y otro mensaje encriptado que los discentes debían descifrar para pasar a la siguiente prueba. Una vez superada, el alumnado llegaba a una página donde había puertas, si habían elegido una de las ruedecillas de la puerta adecuada, les llevaba a la reseña de la obra. El siguiente paso era un laberinto que llevaba a una página de *Internet* con la biografía del autor de *Ful*. Otro enigma por resolver era la afición del personaje, si habían leído la obra sabían que era la pasión por el cómic. Tecleando en el margen derecho se abría un recurso audiovisual para que los alumnos identificaran el texto multimodal.

Se requiere, por tanto, una diversidad de recursos con elementos motivadores para que el alumnado progrese y no desfallezca en el intento[9].

Para la aplicación del *breakout* se tuvo en cuenta la infraestructura del centro, ya que la actividad necesita de un aula que tenga ordenadores o que los discentes compartan el suyo propio. Se organizó el *breakout* en grupos de cuatro estudiantes ya que las pruebas a veces necesitaban controlar diversos aspectos y era conveniente superarlas en un límite de tiempo. Todo el proyecto se realizó a través de *Genially* básico que permite tanto la creación de candados y otros elementos con enlaces a páginas web, como el mismo desarrollo del breakout de manera gratuita. Existe también una versión *Genially prémium* para complicar algunos enigmas, pero no es imprescindible, y la versión básica es suficiente para progresar en la trama y en los objetivos de la narrativa, además este programa es adecuado para el discente porque es muy intuitivo. El *breakout* que se realizó tuvo dos partes diferenciadas para aplicar los conocimientos tanto del género narrativo como del discurso literario de manera lúdica.

[9] Véase la primera parte en el *Genially*: https://view.genial.ly/6245b736aadbf700123a4e13/interactive-content-breakout-ful. Para visualizar la segunda diapositiva es la siguiente contraseña: FulcomoTravolta. El número de los triángulos es 24. El tercer número es el 6. La Clave para el candado digital es el número 246. Después se llegará a las puertas, entonces, se elegirá la puerta número 2.



Figura 1. Creación del *breakout* de literatura para ELE.1ª parte. Fuente propia.

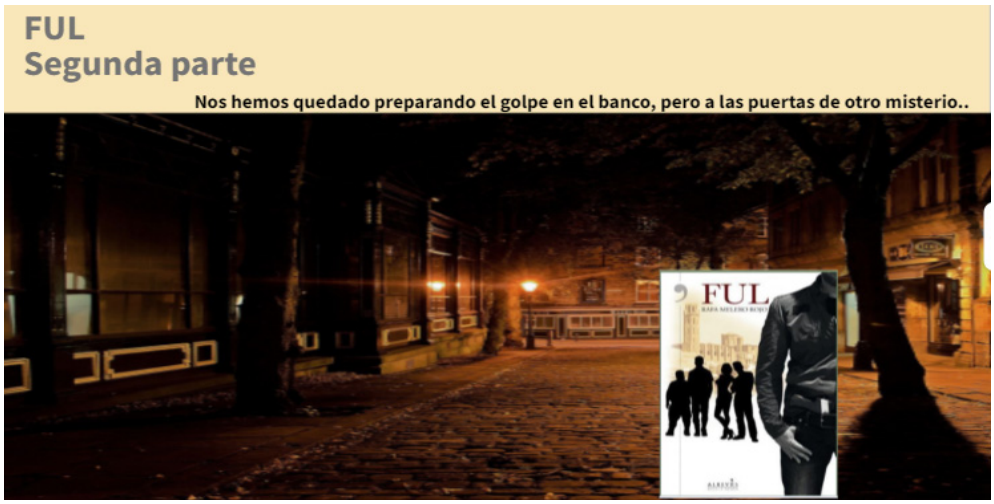

Figura 2. Creación del *breakout* de literatura para ELE.2ª parte. Fuente propia.

Los enigmas que van resolviendo siempre tienen que tener un hilo conductor con el desarrollo del cuerpo argumentativo de la novela para que les sirva siempre de anclaje, por ejemplo, una vez resueltos los primeros enigmas había cuestiones de detalle de la trama, de los personajes principales o secundarios, del espacio y del tiempo en que se desarrollaban los acontecimientos, pero también se abría paso a cuestiones teóricas sobre técnica narrativa, costumbres de la sociedad barcelonesa, crítica de las clases sociales retratadas. Por ejemplo, se insertaba una noticia del robo en un periódico ficticio para que los alumnos de manera interactiva buscaran información cercana de una noticia de similar contenido (https://elpais.com/espana/2023-07-06/la-policia-mata-de-un-disparo-al-atracador-de-un-banco-en-burgos-con-un-botin-de-6000-euros.html), se daban pistas para averiguar cuáles podían ser las características básicas de la novela negra y los pasos para escribir una (https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/como-se-escribe-una-novela-negra-se-puede-freir-un-huevo-sin-romperlo--0/html/ffe3fe12-82b1-11df-acc7-002185ce6064_1.html). Después, se iniciaba la caracterización del contexto barcelonés a partir de esta página web (https://www.barcelonasiempre.com/es/costumbres) y se pedía al alumnado que elaboraran una lista de costumbres locales que reflejaba la novela y la diferenciaran de otros lugares.

Para tratar la caracterización de las clases sociales, los discentes tenían que leer una noticia en el periódico (https://www.epe.es/es/activos/20240109/clase-baja-media-alta-estatus-social-espana-salarios-sueldos-dv-96710232) y elaborar una lista con diferencias y similitudes entre las clases sociales. Todo ello, a través de enlaces que tenían en las páginas gamificadas del programa *Genially*. Las últimas tareas consistían en crear una historia con un personaje similar al protagonista y en elaborar un texto expositivo-argumentativo sobre el destino final de Ful.

La evaluación del *breakout* fue la parte más costosa y también la más interesante, porque, por una parte, se evaluaba el proyecto a través de una rúbrica donde figuraban tanto los problemas que habían surgido como sus soluciones; pero, por otra parte, se constataba si los discentes habían superado satisfactoriamente las pruebas y habían alcanzado tanto los objetivos como las competencias que se habían establecido previamente (anexo 2). Se propuso una escala de valoración de esta situación de aprendizaje con cuatro descriptores vinculantes (anexo 3). El profesorado puede elaborar una lista de control en la que puede aparecer el nivel de adquisición de las com-

petencias específicas que está marcado por los criterios de evaluación e incluye también los saberes básicos que tendrá que aplicar para la consecución de las competencias. Se debe evaluar siguiendo las pautas apropiadas a las finalidades educativas propuestas, garantizando siempre la coherencia interna del diseño curricular.

Una fórmula que dio buenos resultados fue la práctica autoevaluativa del ticket de salida. Se basa en el paso de una encuesta a través de un breve cuestionario que cumplimenta el alumnado al finalizar el *breakout*, de esta forma también hay retroalimentación para el docente, pues el alumnado valora su trabajo y el de los demás con objetividad (anexo 4). Es aconsejable que las diferentes pruebas resueltas lleven premios que pueden ser de diferente tipo, por ejemplo un certificado o un mensaje de valoración positiva:





Figura 3 y 4. Ejemplos de premios para el *breakout*. Fuente propia.

Finalmente, como otro instrumento evaluativo se utilizó la rúbrica (anexo 5) para marcar el grado de adquisición de las competencias clave y una valoración general. Como ejemplo de ciertos datos obtenidos en relación con el grado de satisfacción de la actividad, se ofrece una gráfica (anexo 6). Durante todo el proceso se llevó a cabo una evaluación formativa a partir de la rúbrica como herramienta en forma de matriz donde se explicitaron tres elementos: escala de calificación, aspectos para valorar y criterios de evaluación. De esta manera, se proporcionaba al docente una guía objetiva, tanto cualitativa como cuantitativa, de los niveles de logro del alumnado.

4. CONCLUSIONES

La innovación en metodologías didácticas se erige como una manera rápida, sencilla y eficaz para mejorar el aprendizaje, y en concreto para desarrollar un aprendizaje lingüístico-literario para una clase de ELE.

Las dinámicas, los procesos y los componentes del *breakout* son fundamentales para desarrollar una metodología activa que intensifica la motivación por el aprendizaje y permite que el alumnado esté más predispuesto a aprender y asimilar los conocimientos. Los discentes participan activamente y superan distintos niveles de dificultad, con pruebas adaptadas a su contexto y a su perfil. Estos desafíos requieren la aplicación de habilidades cognitivas como la lógica, la creatividad y la cooperación.

Las ventajas de esta metodología son evidentes. Por una parte, favorece que el alumnado adquiera los conocimientos, mejora el pensamiento lógico ya que se enfrenta a un reto educativo y fomenta que sea competente digitalmente. Por otra parte, incentiva las relaciones sociales, estimula la constancia y la resistencia, además de ofrecer una retroalimentación inmediata entre discente y docente.

El *breakout* rompe la dinámica de aula tradicional y se adapta al contexto del alumnado de una clase de literatura de ELE, porque es también una herramienta metodológica efectiva que combina la diversión del juego con los objetivos educativos marcados, y en consecuencia, el proceso de aprendizaje es más agradable y significativo.

Este enfoque pedagógico busca que el aprendizaje sea más activo, participativo y atractivo para los estudiantes. Cuando se aplica a una clase de literatura, como en este caso, se puede lograr que los discentes se involucren de una manera más efectiva en la lectura, en el análisis y la apreciación tanto del género de la novela negra como de su autor, además de aumentar el compromiso de los estudiantes y mejorar la comprensión de los textos literarios.

La didáctica de la literatura en español para extranjeros requiere flexibilidad y creatividad, por ello es aconsejable que los textos sean accesibles tanto desde el punto de vista del léxico como de la complejidad gramatical. El *breakout* que se ha creado se adapta bien al progreso del alumnado, además proporciona un contexto histórico y literario para comprender mejor el significado de la obra *Ful* de Rafa Melero.

El *breakout* no sigue el modelo de presentación lineal de la clase y permite el desarrollo de habilidades y destrezas, además, favorece la capacidad de resolución de conflictos y la toma de decisiones. El uso de metodologías activas deberían estar presentes durante el proceso educativo, adaptándose su uso a las necesidades educativas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilera Castillo, A., Fúquene Lozano, C. A., & Ríos Pineda, W. F. (2014). *Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje.* IM-Pertinente, 2(1), 125-143.

Hugo Arias Flores, H. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut´ay*, Vol. 6, Nº 1, 82-95.

Camps, A et al. (2010). La didáctica de la lengua y la literatura. *Textos. Didáctica de la Lengua y la literatura*, Nº 55,71-80.

Castejón, J.L et al. (2017). *Aprendizaje, desarrollo y disfunciones para el Profesorado de Educación Secundaria.* Editorial Club Universitario.

Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas.* InCom-UAB Publicacions.

De la Torre, B. (2021). *Aprendizaje basado en proyectos. Estudio de caso sobre el potencial del método como modelo de enseñanza-aprendizaje en educación secundaria*. Universidad de Valladolid.

Fidalgo Blanco, Á. (2015). *Tres tipos de innovación educativa que debe conocer pero nunca mezclar – Innovación Educativa*. Disponible en la página web: https://innovacioneducativa.wordpress.com/2015/06/18/tres-tipos-de-innovacion-educativa-que-debe-conocer-pero-nunca-mezclar/

Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.

Marín, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Paidós Educación.

Molina-Carmona, R.et al. (2018). *Guía para la gamificación de actividades de aprendizaje, Actas de las Jenui*, Vol. 3, 39-46.

Mora Jaureguialde, B. (2021). *Actas del III Congreso Internacional de Innovación Docente e Investigación en Educación Superior: cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Áreas del Conocimiento*. Vol. 1,1-242.

Moreno-Morilla, C. (2022). *Buenas prácticas de metodologías activas en el aula*: *Una revisión crítica*, 65-74.

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

Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SC Libro.

Sánchez Cruzado, C. (2017). *Flipped classroom. La clase invertida, una realidad en la facultad de ciencias de la educación de la universidad de Málaga*. Universidad de Málaga.

Vázquez-Cano, E., Sevillano García, M.L. y Trillo, P. (2020). Gamificación en la enseñanza primaria y secundaria. Análisis de su incidencia educativa, *La tecnología como eje del cambio metodológico*. UMA Editorial, 1091-1095.

6. ANEXOS

Anexo 1. Competencias literarias en el MCER

En el nivel C1 del *Marco Europeo de Referencia para las Lenguas* (MCER) se espera que el alumnado tenga un nivel avanzado y deben demostrar una amplia gama de competencias literarias:

Comprensión de lectura avanzada	Los estudiantes de nivel C1 deben ser capaces de leer textos literarios de cierta complejidad con facilidad. Deben ser capaces de comprender la trama, los personajes, los temas y los matices del texto sin dificultad excesiva.
Análisis literario	Los estudiantes deben ser capaces de analizar textos literarios en profundidad. Deben ser capaces de identificar elementos como la estructura narrativa, el simbolismo, la caracterización y el estilo del autor.
Expresión escrita avanzada	Deben ser capaces de escribir textos literarios de cierta extensión y complejidad**.**
Comprensión de subgéneros literarios	Deben estar familiarizados con una variedad de géneros literarios, como novela, poesía, teatro, ensayo, cuento corto, entre otros, y ser capaces de identificar las características específicas de cada uno.
Conciencia literaria	Deben ser capaces de comprender y apreciar las diferencias estilísticas y temáticas entre autores y períodos literarios diferentes.
Discusión literaria	Deben ser capaces de participar en discusiones y debates sobre textos literarios, argumentando sus opiniones y puntos de vista de manera coherente.
Conocimiento cultural y contextual	Deben tener un conocimiento sólido de la historia literaria y cultural del país en el que se habla la lengua, así como la capacidad de relacionar los textos literarios con su contexto histórico y cultural.
Traducción literaria	Deben ser capaces de traducir textos literarios de un idioma a otro, manteniendo la esencia y el estilo del original.
Creación literaria	Pueden ser capaces de producir obras literarias propias en el idioma, como escribir poesía, relatos, obras de teatro o ensayos.
Valoración crítica	Deben ser capaces de emtir juicios críticos de las obras.

Anexo 2. Cuestionario de valoración de la metodología (marcar con una cruz y valorar del 1 al 5 siendo el 5 la calificación mayor).

	SÍ NO	VALORACIÓN (1 A 5)
¿Se han obtenido los objetivos?		
¿La metodología ha sido la adecuada?		
¿Se han diseñado las actividades adecuadas para la adquisición de conocimientos?		
¿Se realizan pruebas de evaluación continua de los contenidos impartidos en esta metodología?		
¿Con esta metodología se consigue un mejor rendimiento académico?		

Anexo 3. Escala de valoración de la situación de aprendizaje con el *breakout*

FUL: Jugando a ser detectives	**Sí**	**En gran medida**	**En cierta medida**	**No**
El alumno/-a ha reconocido la intriga y ha seguido correctamente las pistas.				
El alumno/-a ha sido capaz de identificar el género literario y se han cumplido los objetivos marcados.				
El alumno/-a ha evidenciado que comprende y aplica conceptos.				
El alumno/-a ha demostrado un compromiso activo y ha realizado dentro de plazo establecido las diferentes tareas del breakout				

Anexo 4. Ticket de salida para la autoevaluación del *breakout*

Escribe 2 aspectos de los que has trabajado en el *Breakout* que te gustaría repetir en otra ocasión. Esribe un aspecto del trabajo que no te haya satisfecho.	Enumera lo que mejor has aprendido. Enumera lo que te queda pendiente por aprender de la sesión del *Breakout.*

Anexo 5. Rúbricas evaluativas

Grado de adquisición de las competencias literarias
Grado de cooperación con los compañeros y las compañeras
Interés del alumnado
Participación activa
Iniciativas voluntarias
Conocimientos previos
Conocimientos adquiridos
Grado se satisfacción

ASPECTOS	4	3	2	1
Identifica y explica la diferencia entre géneros literarios. Identifica y comprende la novela negra. Ponderacion 30%	Identifica y explica la diferencia entre géneros literarios y sabe identificar y comprender la novela negra.	Identifica casi siempre pero duda en la explicación. Identifica la novela negra pero no la comprende totalmente.	Raramente identifica los géneros literarios. Tiene problemas para identificar la novela negra.	Tiene muchas dificultades en la identificación y explicación de los géneros literarios. No diferencia la novela negra.
Identifica y explica todas las pruebas y misiones. Las realiza de manera satisfactoria. Ponderación 30%	Identifica y explica todas las pruebas de manera satisfactoria.	Identifica y realiza las misiones pero no las explica adecuadamente.	Identifica y tiene dificultad en la realización de las pruebas. Necesita instrumentos de apoyo.	Identifica pero no acaba las misiones, aunque tenga instrumentos de apoyo.
Identifica y comprende el análisis de los personajes y la técnica narrativa. Ponderación 20%	Identifica y comprende todo el análisis de los personajes así como la técnica narrativa utilizada.	Identifica pero comprende parcialmente el análisis de personajes y la técnica narrativa.	Identifica pero no comprende el análisis de los personajes y tiene dificultad en la técnica narrativa.	Tiene dificultades para comprender el análisis de personajes y la técnica.
Muestra interés en partcipar en las tareas propuestas del breakout y su actitud es favorable Ponderación 20%	Siempre muestra interés en participar en las tareas y su actitud es favorable.	Casi siempre muestra interés en participar y su actitud es favorable.	A veces muestra interés en participar en las tareas pero su actitud es desfavorable.	No muestra interés en participar en las tareas propuestas y su actitud no es favorable.

Anexo 6. Encuesta realizada en una clase de 22 alumnos

