Creación de un *Breakout* digital para el aula ELE con *Thinglink*

Rodrigo Arche Claudio
Instituto Cervantes de Nueva Delhi

1. INTRODUCCIÓN

Este taller se realizó en el EPPELE 2020 por videoconferencia. La finalidad del mismo fue presentar y crear un *breakout* digital, una actividad que permite a nuestros estudiantes trabajar en equipo y bajo presión, colaborar, desarrollar su su capacidad para resolver problemas o retos y crear aprendizaje vivencial y significativo. Además, con esta actividad se intentó responder a las necesidades de los profesores que se han visto obligados a trabajar por videoconferencia debido a la pandemia del coronavirus y donde se ha perdido, en mayor o menor medida, ese componente emocional de las clases presenciales.

El taller se dividió en tres partes: Al principio, se explicó qué es un *breakout* y en qué se diferencia de los *escape rooms*. Después, en salas de cuatro o cinco personas de *zoom* se jugó a un *breakout* digital. Y, por último, se explicaron las diferentes partes a tener en cuenta a la hora de elaborar un *breakout* digital y se creó un *breakout* digital en conjunto tomando como base la aplicación de *Thinglink*.

2. ¿QUÉ ES UN *BREAKOUT*?

Un *breakout* es un juego derivado de los populares *escape rooms*. Pero, según Negre (2017) en un *breakout* no hay que salir de una habitación en la que un grupo está encerrado; aquí el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que los abren es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas. Una breve narrativa transforma a los participantes en agentes secretos, científicos, aventureros o cualquier personaje que imaginemos (Negre, 2017).

Por tanto, un *breakout* es un juego en el que hay que resolver una serie de enigmas o retos secuenciados o aleatorios para conseguir una clave o código que resuelva un enigma final. Además, según Negre (2017), este tipo de estrategia metodológica es capaz de adaptarse a cualquier conteni-

do curricular, promociona la colaboración y el trabajo en equipo, desarrolla el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas, mejora la competencia comunicativa, plantea retos ante los que se debe perseverar, construye pensamiento deductivo, enseña a trabajar bajo presión, permite a los estudiantes ser los protagonistas del aprendizaje y, además, tiene un componente lúdico que incrementa la motivación (Negre, 2017).

2.1 *Breakout* vs *Escape room*

Aunque actualmente se suele usar el término escape room para denominar también al breakout, existen algunas diferencias:

— El objetivo del *escape room* consiste en salir de una habitación.

— El *escape room* se desarrolla normalmente en espacios cerrados.

— Los *escape rooms* son menos flexibles ya que los retos son secuenciados.

Sin embargo, desde mi punto de vista, da igual un poco como lo llamemos, ya que lo importante es centrarnos en las similitudes que hay entre ambos conceptos. Algunos de los aspectos que tienen en común son:

— La narrativa. Ésta da sentido al juego y, además, permite transformar a nuestros estudiantes en detectives, espías o cualquier otro personaje que imaginemos. Es muy importantes elegir una narrativa y una temática que resulte atractiva a nuestro alumnado. Asimismo, es muy importante porque convertirá el aprendizaje en una auténtica experiencia.

— Adaptación a cualquier contenido. Cualquier actividad o contenido puede convertirse en un reto.

— Trabajo en equipo. Los estudiantes colaboran y dialogan entre ellos para superar los retos y así, resolver el enigma final.

— Límite de tiempo. Los estudiantes deben superar los retos en un tiempo estipulado.

— Aprendizaje basado en enigmas y retos. Para resolver la misión final, los estudiantes deben superar todos los retos.

— Gamificación. En ambos se emplean elementos de los juegos.

3. EJEMPLO *BREAKOUT* DIGITAL

A partir de esta reflexión, en la segunda parte del taller, se jugó a un *breakout* digital llamado «La reunión» en la aplicación digital *thinglink*. Esta aplicación nos permite construir imágenes interactivas, es decir, a partir de una imagen se pueden insertar diferentes enlaces.



Figura 1. Breakout digital. La reunión[1]

A partir de esta base, había un enlace que contenía la narrativa del juego y el resto de los enlaces contenían los diferentes retos y la misión final. Todos estos retos se construyeron, a su vez, con las aplicaciones digitales de *learningapps* y *Google Forms*.

3.1 Antes de jugar el *breakout* digital

Antes de jugar este *breakout* digital, se explicó en qué consistía a partir de una narrativa. En esta narrativa también se explicaba la misión final para así dar sentido al juego. Ésta consistía en ayudar al jefe de estudios del Instituto Cervantes a descubrir la hora de la reunión que éste tenía con el di-

[1] Este *breakout* digital puede visualizarse a través del enlace: https://www.thinglink.com/scene/1390280859747090433.

rector del centro. Para ello, los estudiantes tenían que resolver tres enigmas en un tiempo estipulado de treinta minutos.

3.2 Durante el *breakout* digital

Después de explicar la narrativa, se dividió a los participantes en salas o *rooms* de *zoom* de cuatro o cinco personas. Había alrededor de sesenta participantes, por tanto, se crearon alrededor de doce salas. Los participantes tenían que ir reto por reto hasta conseguir todas las pistas para resolver la misión final que consistía en descubrir la hora de la reunión. Los retos eran muy sencillos ya que estaban pensados para un A1.2.

3.2.1 Reto 1

En este reto, a partir de una comprensión lectora sobre la rutina del jefe de estudios, los estudiantes tenían que completar una la hora en que hacía cada actividad relacionada con su rutina. Este texto fue proporcionado a los participantes a través de una etiqueta de texto y multimedia de *thinglink*.

Rutina del jefe de estudios

Me levanto veinte minutos antes de las siete y veinticinco. Voy al Instituto Cervantes diecisiete minutos después de las ocho menos cuarto. Desayuno en la cafetería nueve minutos después de las ocho y media. Treinta minutos después de las cinco menos veinticinco, meriendo un bocadillo de jamón. No me gusta llegar tarde a casa, por eso, cojo el metro veinticuatro minutos después de las siete y cinco. Finalmente, me acuesto treinta y dos minutos después de ver mi programa favorito (Masterchef). Este programa termina a las diez y cuarto.

Y después de leer el texto en *thinglink*, tenían que completar la tabla en otra etiqueta que contenía un enlace de *learningapps*.

ACTIVIDADES DE PEDRO	HORA (digital)	MINUTOS (digital)
Se levanta de la cama.		
Va al Instituto Cervantes		
Desayuna en la cafetería.		
Merienda un bocadillo de jamón		
Coge el metro.		
Se acuesta después de ver Masterchef.		

Figura 2. Tabla de la rutina del jefe de estudios[2]

Tras la resolución del enigma los participantes tenían acceso al primer número secreto para la resolución del enigma final.

ACTIVIDADES DE PEDRO	HORA (digital)	MINUTOS (digital)
Se levanta de la cama.	07	05
Va al Instituto Cervantes		02
Desayuna en la cafetería.		39
Merienda un bocadillo de jamón	17	05
Coge el metro.	19	29
Se acuesta después de ver Masterchef.	22	47

¡Genial! El número secreto del enigma 1 es el número: -20-

OK

Figura 3. Resolución del primer reto

2 Pueden visualizar este reto a través del enlace: https://learningapps.org/display?v=pogdk5a8320.

3.2.2. Reto 2

El segundo reto consistía en un mensaje encriptado que el directo había escrito al jefe de estudios. Para desencriptarlo, los participantes tenían que conjugar los verbos e identificar las letras marcadas.

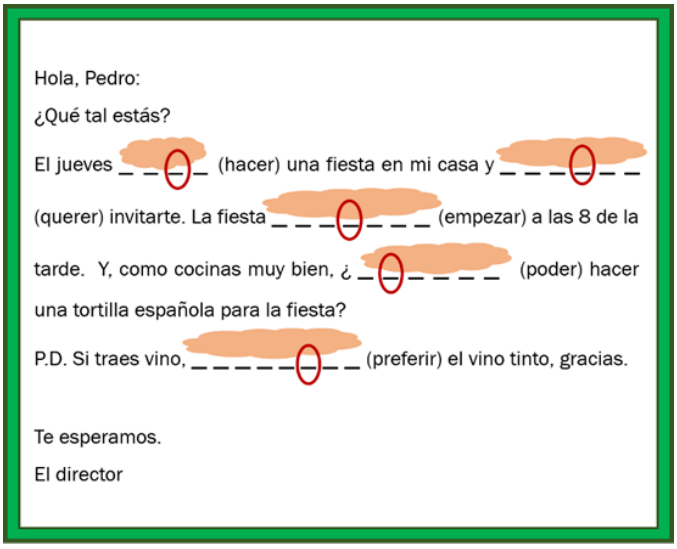


Figura 4. Mensaje encriptado del director

Después de identificar las letras, los participantes tenían que relacionar cada letra con su número correspondiente con ayuda de una tabla y sumar dichos números.

LETRAS	NÚMEROS	LETRAS	NÚMEROS
A	1	Ñ	15
B	2	O	16
C	3	P	17
D	4	Q	18
E	5	R	19
F	6	S	20
G	7	T	21
H	8	U	22
I	9	V	23
J	10	W	24
K	11	X	25
L	12	Y	26
M	13	Z	27
N	14		

Figura 5. Tabla de números y letras

Tras la resolución de este reto, los participantes conseguían el segundo número secreto del *breakout* digital. Para este reto, se utilizó la aplicación de *Google Forms*.

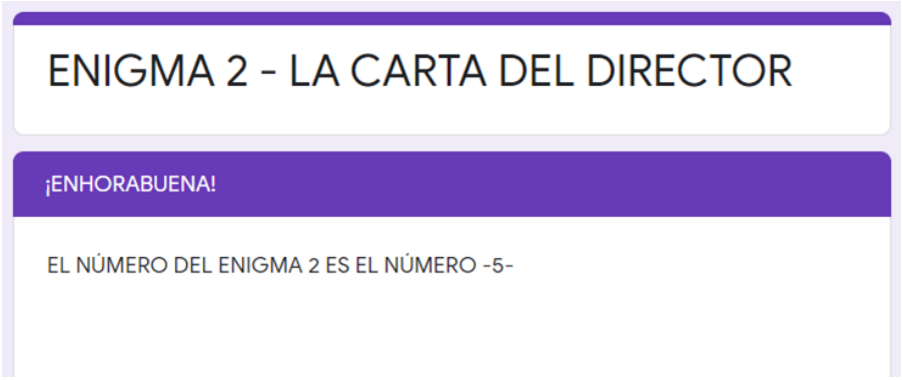


Figura 6. Resolución del reto 2[3]

[3] Pueden visualizar este reto a través del enlace: https://forms.gle/EUQLeApxhZrbX-pUx6También, si quieren aprender cómo hacer candados digitales con *Google Forms*, pueden visitar el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=YcLMtUEwSVo.

3.2.3. Reto 3

El tercer y último reto consistía en una comprensión auditiva. Tras escuchar un audio sobre la rutina del director, los participantes tenían que contestar a seis preguntas sobre la rutina de éste. Para realizar este enigma, se volvió a utilizar la aplicación de *learningapps*.

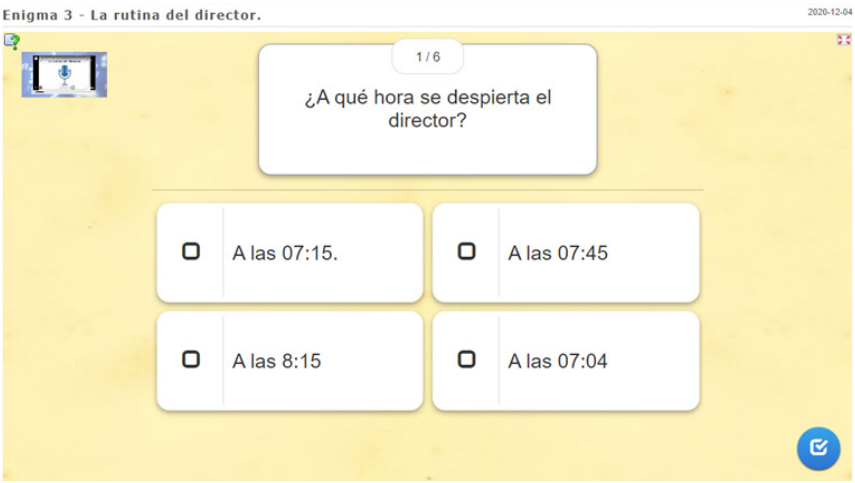


Figura 7. Reto 3[4]

Tras contestar a todas las preguntas correctamente, obtenían el tercer y último número secreto.

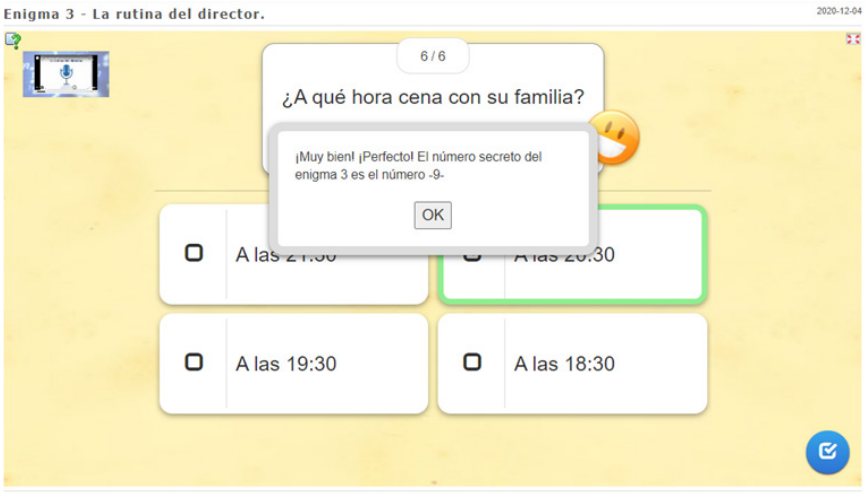


Figura 8. Resolución reto 3

[4] Pueden visualizar este reto a través del enlace: https://learningapps.org/display?v=pduuatest20.

3.3 Resolución del *breakout* digital

Después de resolver todos los retos y de conseguir todos los números secretos, los participantes tenían que resolver la misión final a partir de los números secretos. Para ello, a partir de un candado digital realizado con *Google Forms*, los participantes tenían que relacionar los números secretos con las letras correspondientes con ayuda de una tabla que contenía letras y números (figura 5).



Figura 9. Misión final[5]

Mientras los participantes en sus respectivos grupos jugaban al *breakout*, el ponente iba de grupo en grupo supervisando, monitorizando y resolviendo las posibles dudas. Cuando la mayoría de los grupos terminaron, se deshicieron los grupos y se volvió a la sesión principal donde recompensamos al grupo ganador y donde se hizo una puesta en común.

4. Cómo hacer un *breakout* digital

Después de jugar al *breakout* digital, se presentaron algunos de los aspectos más importantes que hay que tener en cuenta antes de hacer un

[5] Pueden visualizar la misión final a través del enlace: https://forms.gle/5uZFyRqrsniYjyMQ9.

breakout digital ya que éste requiere una planificación meticulosa. Cada elemento del *breakout* se presentó a partir de una serie de preguntas sobre las que se debería reflexionar y a las que se debe intentar dar respuesta. Los elementos más importantes a tener en cuenta son los siguientes:

— Participantes. Es decir, los estudiantes. Es importante conocer bien a nuestro alumnado para que nuestro *breakout* les resulte atractivo y divertido. Algunas de las preguntas sobre las que deberíamos reflexionar son: ¿A quién va dirigido? ¿Cuántos son? ¿Cuáles son sus gustos? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Qué necesidades tienen?

— Objetivos. Después, es importante tener claro los objetivos que queremos trabajar. Para ello, es importante preguntarse: ¿Qué contenidos voy a incluir? ¿Qué quiero que aprendan? ¿Qué destrezas quiero trabajar? ¿Qué habilidades quiero trabajar?

— Narrativa. Este elemento es muy importante ya que debemos elegir una narrativa que sea atractiva para nuestros estudiantes. ¿De qué va la historia que da sentido al *breakout*? ¿Cuál va a ser la misión que van a tener que cumplir? ¿Qué narrativa va a dar sentido al *breakout*?

— Nudo. Con nudo nos referimos al flujo de los retos. Es decir, ¿cuáles son los retos que van a tener que superar los estudiantes? ¿Qué tipo de retos vas a incluir? ¿Los retos reflejan o cumplen con los objetivos que te has marcado? ¿Qué orden o qué secuencia van a seguir los retos? ¿Cuánto tiempo estimas que van a tardar en resolver los retos?

— Materiales y recursos. ¿Qué materiales voy a usar? ¿Qué aplicaciones voy a usar? ¿*Thinglink*? ¿*Genially*? ¿Qué materiales necesitas en cada reto? ¿*Learningapps*? ¿Candados digitales con *Google Forms*?

— Rol del profesor. ¿Cómo voy a presentar el *breakout*? ¿Voy a hacer alguna actividad previa? ¿Qué rol voy a tener en la actividad? ¿De observador? ¿De facilitador? ¿De monitor?

— Desenlace. ¿Cómo se va a finalizar el *breakout*? ¿Cómo se va a celebrar? ¿Recompensa? ¿Premio?

— Evaluación. ¿Qué actividades o retos han funcionado bien? ¿Cuáles no? ¿Voy a preguntar a los estudiantes sobre la experiencia o voy a elaborar un cuestionario anónimo?

5. CONCLUSIÓN

Esta experiencia didáctica, resultó satisfactoria y motivadora tanto para estudiantes como para profesores. Por una parte, los estudiantes descubren una manera de aprender significativa, dinámica y emocional, y por otra, a los profesores se les abre un gran abanico de posibilidades de creación de nuevas actividades en forma de retos y enigmas.

Al final del taller, se procedió a crear un *breakout* en conjunto. Primero, se pensó en los participantes de nuestro *breakout* y decidimos que íbamos a crear un *breakout* para estudiantes con un nivel A2. Después, creamos una narrativa en conjunto y se dividió a los participantes en grupos. Seguidamente, se les pidió a los participantes crear una actividad para el nivel A2 con *learningapps* en forma de reto, es decir, con un número secreto al final de la actividad en el apartado de retroalimentación. Después, cada grupo envió el enlace de su actividad y a partir de una imagen en *thinglink* se insertaron todos los enlaces en la imagen. Por último, decidimos sobre el límite de tiempo y sobre el desenlace y la evaluación. Con esta última actividad se pretendió demostrar lo sencillo y rápido que es crear un *breakout* digital.

Por último, se debatió sobre el uso de los *breakout* para presentar e introducir contenido ya que los *breakout* presentados estaban diseñados para practicar y repasar. Y estuvimos de acuerdo en que también era posible, aunque requeriría más tiempo de planificación por parte del profesor.

En la encuesta de retroalimentación que se realizó al finalizar el taller, los comentarios y las evaluaciones de los profesores fueron positivas, todos se fueron con la sensación de haber aprendido algo nuevo. Además, los profesores mostraron interés y una actitud positiva de cara a intentar realizar *breakout* digitales con sus estudiantes. El *breakout* digital aporta mucho a las clases en línea: trabajo colaborativo, aprendizaje experiencial y autónomo, motivación y, por último, pero no menos importante, disfrute.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Csikszentmihalyi, M. (2011). *Fluir (Flow): una psicología de la felicidad*. Barcelona: Debolsilloclave.

Foncubierta, J. M. (2014). *Gamificación y aprendizaje de segundas lenguas*. Madrid: Edinumen. Documento de internet disponible en: https://www.

academia.edu/8880032/Gamificaci%C3%B3n_y_aprendizaje_ de_segundas_lenguas [Fecha de consulta 20.07.2020]

Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Documento de internet disponible en: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf [Fecha de consulta 20.07.2020]

Gil, J. A. y Ramajo, J. (2019). L*os BreakOutEdu y los Escape Room como recursos didácticos dentro de la estrategia gamificadora*. Documento de internet disponible en: https://view.genial.ly/5c44bb92287c0f7c50b3e2b3/interactive-content-diferencia-entre-escape-room-y-breakoutedu [Fecha de consulta 02.08.2020]

Herrera, F. (2017). *Gamificar el aula de español*. Revista de LdeLengua Ebook, (2), 1-39. Documento de Internet disponible en: https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf [Fecha de consulta 22.07.2020]

Moreno, E. (2019). *El «breakout edu» como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as*. Documento de Internet disponible en: https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1247/665 [Fecha de consulta 02.08.2020]

Negre, C. (2017). *BreakoutEdu, microgamificación y aprendizaje significativo*. Documento de Internet disponible en: https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/ [Fecha de consulta 30.07.2020]

Teixes, F. (2019). *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona: UOC.