

LA MICROGAMIFICACIÓN APLICADA A LA FORMACIÓN DOCENTE INICIAL: EL *BREAKOUT* EDUCATIVO PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS

Andrea Felipe Morales, Raúl Cremades García, J. Alejandro Rodríguez Ayllón y Miguel Fortes Sánchez

Universidad de Málaga (España)

a.felipe@uma.es, cremades@uma.es, ayllon@uma.es y miguelfortes@uma.es

El presente texto nace en el marco del Proyecto de Innovación Educativa “GAME-EDU: Implementación de breakout educativo como herramienta de microgamificación para un aprendizaje significativo en el aula de lenguas” (PIE 19-186), financiado por la Universidad de Málaga.

En la presente comunicación se analiza una estrategia docente de gamificación denominada Laberinto BEAL: *breakout* para la animación a la lectura, elaborada y puesta en práctica durante el curso 2020-21 con el alumnado de la asignatura optativa Biblioteca escolar y animación a la lectura del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Málaga (N=138). Se trata de un recorrido *online* con nueve actividades, en forma de pistas, que deben elaborarse correctamente para alcanzar el acceso a la contraseña final que posibilitará la apertura del candado digital de un cofre con un objeto simbólico. El hilo conductor de las actividades es el universo de Harry Potter, aunque los desafíos planteados abordan el conocimiento y la lectura de una gran variedad de textos –literarios o no– que no se limitan a los de la saga creada por J. K. Rowling, relacionados, asimismo, con otras materias o áreas temáticas, como las Artes y la Naturaleza.

El objetivo principal de esta investigación es conocer y valorar el grado de eficacia de dicha estrategia docente según la opinión y experiencia del propio alumnado participante. Los principales factores que pueden determinar esta eficacia son: el trabajo cooperativo; el uso de herramientas digitales y tecnológicas innovadoras; el fomento de la participación del alumnado; el desarrollo de estrategias cognitivas para resolver problemas; el fomento de la motivación; y, por último, las diferencias entre el tratamiento de contenidos de la asignatura de modo tradicional e innovador.

La metodología utilizada ha sido el planteamiento de un cuestionario previo, la puesta en práctica del *breakout* educativo y la realización de un cuestionario final. Tras el análisis de los datos y los resultados se aportan una serie de conclusiones que, en términos generales, demuestran ampliamente el logro de los objetivos planteados con esta estrategia, que resultan coherentes con los desafíos del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Palabras clave: *Breakout* educativo - Microgamificación - Formación docente - Animación lectora - Innovación.