

# «Con la Lengua Fuera». Proyecto de innovación digital para el aula virtual de Lengua Española

**Carolina Arrieta Castillo** (autora de contacto)

*Profesora contratada doctora en el Departamento de Comunicación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España)*

[carolina.arrieta@udima.es](mailto:carolina.arrieta@udima.es) | <https://orcid.org/0000-0002-5734-132X>

**Alicia Onieva Lupiáñez**

*Profesora colaboradora en el Máster Universitario en Educación y Recursos Digitales (Elearning) de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España)*

[alicia.onieva@udima.es](mailto:alicia.onieva@udima.es) | <https://orcid.org/0000-0002-0433-7263>

## Extracto

Aunque los contenidos lingüísticos son claves en todos los grados de la rama de Comunicación, algunos datos académicos de la asignatura Lengua Española –en los grados de Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA– indicaron un desapego constante de los estudiantes (hombres y mujeres) hacia la materia destinada a trabajar estos conceptos. Un ejemplo de ello es que más del 60 % del alumnado no se presentó al examen final de la asignatura durante el primer semestre del curso académico 2019-2020.

Con la voluntad de mejorar el compromiso del alumnado con la asignatura, se elaboró «Con la Lengua Fuera», un proyecto de innovación digital que pretendía activar la motivación de los estudiantes de los grados hacia los contenidos presentes en Lengua Española. El proyecto consistió en el diseño de una dinámica en la que se utilizaron estrategias de gamificación (como narrativa en primera persona, lenguaje multimedia y juego por niveles) en un formato Breakout EDU. El videojuego educativo se diseñó como tres actividades para trabajar contenidos tanto teóricos como procedimentales relacionados con la Lengua Española en un aula virtual del entorno Moodle. En este artículo se describe el marco en el que se llevó a cabo el proyecto de innovación y los pasos que se siguieron en su diseño e implementación en el aula.

**Palabras clave:** innovación educativa; gamificación; videojuego educativo; Lengua Española; Breakout EDU; motivación; aprendizaje *online*.

Recibido: 16-02-2022 | Aceptado: 07-09-2022 | Publicado: 06-05-2024

**Cómo citar:** Arrieta Castillo, C. y Onieva Lupiáñez, A. (2024). «Con la Lengua Fuera». Proyecto de innovación digital para el aula virtual de Lengua Española. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 28, 191-208. <https://doi.org/10.51302/tce.2024.868>

# «Con la Lengua Fuera». A digital innovation project for the virtual classroom of Spanish Language

**Carolina Arrieta Castillo** (corresponding author)

*Profesora contratada doctora en el Departamento de Comunicación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España)*

[carolina.arrieta@udima.es](mailto:carolina.arrieta@udima.es) | <https://orcid.org/0000-0002-5734-132X>

**Alicia Onieva Lupiáñez**

*Profesora colaboradora en el Máster Universitario en Educación y Recursos Digitales (Elearning) de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España)*

[alicia.onieva@udima.es](mailto:alicia.onieva@udima.es) | <https://orcid.org/0000-0002-0433-7263>

## Abstract

Although linguistics contents are crucial in all the degrees of the Communication field, some academic data of the Spanish Language subject –offered in the degrees of Journalism and Advertising and Public Relations of the Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA– indicated a constant detachment from the students (men and women) towards the subject destined to work on these contents. An example of this is that more than 60 % of students did not take the final exam of the subject during the academic year 2019-2020.

With the aim of improving the commitment of the students to the subject, a digital innovation project called «Con la Lengua Fuera» was developed. The project consisted of the design of a dynamic in which digital gamification strategies were used (such as first-person narrative, multimedia language and game levels) in a Breakout EDU format. The game was designed as three activities to work both theoretical and procedural content related to Spanish Language in the Moodle learning platform. This paper describes the framework in which the innovation project was carried out and the steps that were followed for its design and implementation in the virtual classroom.

**Keywords:** educational innovation; gamification; educational videogames; Spanish Language; Breakout EDU; motivation; online learning.

Received: 16-02-2022 | Accepted: 07-09-2022 | Published: 06-05-2024

**Citation:** Arrieta Castillo, C. and Onieva Lupiáñez, A. (2024). «Con la Lengua Fuera». A digital innovation project for the virtual classroom of Spanish Language. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 28, 191-208. <https://doi.org/10.51302/tce.2024.868>



## Sumario

1. Introducción
    - 1.1. Gamificación para la mejora de la motivación hacia contenidos educativos
    - 1.2. Razón de ser del proyecto
  2. Objetivos
  3. «Con la Lengua Fuera»: diseño e implementación del proyecto de innovación digital
    - 3.1. Marco didáctico
    - 3.2. Diseño e implementación
      - 3.2.1. Herramientas digitales
      - 3.2.2. Dinámicas
      - 3.2.3. Mecánicas y componentes
  4. Discusión
  5. Conclusiones
- Referencias bibliográficas

**Nota.** Este trabajo ha resultado premiado en la I Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Innovación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA.

## 1. Introducción

### 1.1. Gamificación para la mejora de la motivación hacia contenidos educativos

Los juegos plantean retos que demandan la puesta en marcha de habilidades cognitivas de los jugadores para su resolución y lo hacen con un carácter lúdico que implica diversión. Este reto lúdico estimula experiencias positivas asociadas al placer en los individuos (Werbach y Hunter, 2012), lo que permite activar la motivación de los participantes hacia los contenidos del juego. Por su carácter de simulación, disminuye el miedo del participante a equivocarse y posibilita mayor control de la ansiedad ante la actividad didáctica (Andreu Andrés *et al.*, 2005).

La «gamificación», que puede o no ser realizada a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es el proceso que hace uso de elementos y técnicas de juegos en contextos que habitualmente no son lúdicos, como es el contexto de enseñanza-aprendizaje. Así pues, gamificar una actividad o tarea del proceso de aprendizaje suele ser una estrategia habitual para dirigir la motivación de los estudiantes hacia los contenidos o procesos trabajados en esas tareas (Prensky, 2001).

La gamificación realizada a través de las TIC se basa en el uso de plataformas electrónicas que permiten la participación de uno o más jugadores en un entorno físico o de red (Rice, 2009). Se trata de dar un carácter lúdico a las tareas de aula y hacerlo, además, con la ayuda de recursos digitales. El resultado se plasma en lo que el *game-based learning* (Pivec *et al.*, 2003) ha denominado «videojuegos educativos»: actividades con carácter lúdico que utilizan recursos multimedia (en distintos formatos y lenguajes) y que demandan la interacción del jugador-estudiante con el entorno virtual.

De acuerdo con estudios como los de Pindado (2005) o Marín Díaz (2013), la inclusión en el aula de sistemas digitales gamificados o videojuegos educativos fomenta una mayor motivación del alumnado hacia los contenidos tratados. Esto es posible gracias al «aprendizaje inmersivo», que constituye «una característica fundamental de los videojuegos, porque proporcionan una combinación de vivencia, toma de decisiones y análisis de las consecuencias muy prometedoras respecto al mundo educativo» (Gros Salvat, 2014, p. 123). Los docentes de la etapa secundaria parecen ser conscientes de ello; así, otro estudio de la European Schoolnet (Wastiau *et al.*, 2009) concluyó que en torno al 70 % de los docentes encuestados del área de enseñanza de lenguas utilizaban este tipo de videojuegos educativos. La cantidad de reflexiones docentes sobre gamificación se reduce cuando examinamos las pertenecientes al ámbito universitario.

El estudio de Peñalva *et al.* (2019) sobre la implementación del videojuego educativo en las universidades españolas describe un panorama aún embrionario. Según estos autores, «sigue predominando la instrumentalización de la tecnología educativa, frente a su fin didáctico» (p. 253), lo que dificultaría la transición hacia metodologías de enseñanza más activas y novedosas. Estos mismos autores indican que la mayoría de los casos de gamificación digital detectados se adscriben a las áreas de Ingeniería y Tecnología y, en menor medida, a las de Humanidades y Ciencias Sociales. En la misma línea, Alonso-García *et al.* (2021) reconocen que la gamificación no ha tenido hasta ahora el mismo éxito en el ámbito universitario español que en el de países de nuestro entorno.

Aun no siendo numerosos, estudios como el de Villalustre Martínez y Del Moral Pérez (2015), en el ámbito de la pedagogía, intentan demostrar que las mecánicas de juego no solo aumentan el grado de motivación hacia el aprendizaje, sino que son válidas para la potenciación y el desarrollo de competencias clave, como la comunicativa. En esta línea parecen ir las reflexiones de Rodríguez Melchor (2015), que analiza una experiencia en la que se trabajan las destrezas orales de la lengua, y las de Gallego Aguilar y Ágredo Ramos (2016), que hacen lo mismo con las destrezas escritas.

El área que parece ofrecer un mayor número de propuestas y reflexiones didácticas sobre el desarrollo de la competencia comunicativa a través de la gamificación es la de la enseñanza de lenguas extranjeras. La revisión realizada por Chaves Yuste (2019) nos muestra un panorama de estudios ya consolidado, en el que esta técnica se habría afianzado como método que fomenta el aprendizaje significativo a la par que el colaborativo.

Precisamente en este marco encontramos un proyecto de gamificación digital cuyo carácter apela directamente al nuestro. Los autores Núñez Sabarís *et al.* (2019) proponen el desarrollo de la competencia comunicativa mediante una propuesta didáctica que incluye elementos de suspense –como una atmósfera detectivesca o un crimen por resolver– que estimulan la imaginación y la atención del alumnado hacia los contenidos que deben aprender. Su caso se construye alrededor de textos literarios para aprendices de español como lengua extranjera, mientras que el nuestro pivota en torno a los contenidos lingüísticos que permiten desarrollar la competencia comunicativa de la lengua materna o lengua primera (Cortés Moreno, 2000).

Por último, cabe señalar que los docentes perciben los videojuegos educativos como un recurso metodológico útil, siempre y cuando estos se asocien a las cualidades de facilidad de uso y utilidad (Sánchez-Mena *et al.*, 2017). En la misma línea parecen ir los resultados cuando se pregunta a los propios estudiantes. Bourgonjon *et al.* (2010) indican que, además de destacar esas dos cualidades para la aceptación del videojuego educativo, cuanto más familiarizado esté un estudiante con los videojuegos fuera del aula, más proclive se mostrará al uso del recurso dentro de ella. En este sentido, conviene recordar que el volumen de negocio del videojuego recreativo no cesa de crecer y es ya la industria de entretenimiento que mayores beneficios reporta en la actualidad (Wijnam, 2020).

## 1.2. Razón de ser del proyecto

La idea de este proyecto de innovación docente nació de una observación preocupante:

Un gran número de estudiantes no se presentaron al examen final de la asignatura Lengua Española, impartida en modalidad *online*, en los grados de Periodismo, Humanidades y Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA.

Al observar los datos, se confirmaron las preocupaciones docentes: en el primer semestre del curso 2019-2020, el 61 % de los estudiantes matriculados en esta asignatura no se presentaron al examen final. La asignatura tenía un sistema de evaluación continua y el porcentaje de participación en las actividades voluntarias del aula virtual se situó en torno a un 40 %, tanto en los dos semestres del curso 2018-2019 como en el primer semestre del 2019-2020.

La asignatura troncal del primer curso –Lengua Española– se imparte con periodicidad semestral y tiene una carga lectiva de 6 créditos ECTS (*European credit transfer and accumulation system*). Lengua Española es fundamental para la adquisición de conocimientos teórico-prácticos que permitan un mejor dominio de la competencia comunicativa. Se espera que los futuros egresados en Periodismo, Humanidades o Publicidad y Relaciones Públicas finalicen sus estudios con un alto dominio de esta competencia. El aprendizaje de los contenidos de la asignatura Lengua Española es, por tanto, fundamental en el desarrollo formativo de estos estudiantes a lo largo de su carrera.

La competencia comunicativa alude a la capacidad de los individuos de comunicarse de modo eficaz en una comunidad de habla (Instituto Cervantes, 2022). Esto implica dominar varios componentes: el lingüístico, el sociolingüístico y el pragmático (Consejo de Europa, 2002), que incluyen tanto las reglas gramaticales y de otros niveles de descripción lingüística (léxica, fonética y semántica) como las reglas de uso de la lengua. Las segundas están relacionadas con el contexto sociohistórico y cultural en el que tiene lugar la comunicación. Unas y otras necesitan del aprendizaje de conocimientos declarativos y procedimentales.

Este es uno de los principales desafíos a los que se enfrenta el docente de lenguas: la adecuada integración de conocimientos declarativos (contenido teórico-lingüístico) y conocimientos procedimentales (destrezas escritas y orales) en las prácticas de aula que protagonizan la adquisición de la competencia comunicativa. En este sentido, el uso de técnicas educativas de gamificación puede ofrecer una respuesta a este desafío desde una perspectiva de tipo lúdico, pues posibilita centrar el foco del aprendizaje en los conocimientos declarativos a la vez que se ofrece una plataforma para la participación en las actividades más procedimentales. Si, además de lo anterior, la gamificación se lleva a

cabo a través de las TIC, se potenciará la sensación de participación activa y de control en las actividades (Cabero Almenara, 2010), lo que puede fomentar un mayor compromiso por parte del estudiante con la asignatura.

## 2. Objetivos

Con el proyecto de innovación digital denominado «Con la Lengua Fuera» se pretendía lograr el siguiente objetivo general (OG):

**OG.** Mejorar el compromiso de los estudiantes con los contenidos que permiten desarrollar conocimientos y habilidades claves para el área de Comunicación.

Asimismo, los objetivos secundarios de este artículo fueron los siguientes:

- Reflexionar sobre la adecuación de la técnica de gamificación y los llamados «videojuegos educativos» para activar la motivación por el aprendizaje en contextos universitarios.
- Explicar el diseño e implementación de las dinámicas gamificadas destinadas a activar la motivación de los estudiantes de Lengua Española hacia los contenidos lingüísticos.
- Fomentar los entornos digitales como un espacio válido para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

## 3. «Con la Lengua Fuera»: diseño e implementación del proyecto de innovación digital

### 3.1. Marco didáctico

El sistema gamificado «Con la Lengua Fuera» fue creado en el aula virtual de la asignatura Lengua Española, que se imparte en el primer curso de los grados de Periodismo, Humanidades y Publicidad y Relaciones Públicas del Departamento de Comunicación de la UDIMA. El sistema gamificado incluyó tres actividades de aprendizaje que sustituyeron a otras actividades tipo cuestionario. Estas actividades fueron evaluables y computaron en la calificación final del curso un 10 % del global, pero no fue necesaria su realización ni para pasar al examen final ni para superar la asignatura.

Las actividades gamificadas –Con la Lengua Fuera I, Con la Lengua Fuera II y Con la Lengua Fuera III– fueron concebidas como tres actividades diferentes que formaban parte del mismo videojuego educativo: un universo de ficción con hilo narrativo común en el que las tres actividades suponían el inicio, la continuación y el desenlace de la historia. Las actividades se encontraban ordenadas cronológicamente y el estudiante-jugador accedía a

cada una de ellas en el aula virtual de la asignatura, incluida en la plataforma Moodle utilizada en las aulas virtuales del grado. El videojuego educativo estuvo disponible durante el segundo semestre de 2019-2020, el primer y segundo semestres del curso 2020-2021 y el primer semestre del curso 2021-2022. Un total de 160 estudiantes cursaron esta asignatura durante el periodo en el que estuvo vigente el videojuego.

El diseño del videojuego debía supeditarse a los objetivos y contenidos del temario de la asignatura, que, a su vez, venían definidos en los descriptores del plan de estudios de los distintos grados. La actividad Con la Lengua Fuera I recoge las unidades 1 (El lenguaje y los medios de comunicación), 2 (Semiótica) y 3 (Fonética y fonología). La actividad Con la Lengua Fuera II trabaja contenidos relacionados con los temas morfológicos (unidades 4 y 5) y sintácticos (unidades 6 y 7). Finalmente, la actividad Con la Lengua Fuera III trabaja los contenidos relacionados con el plano semántico (unidad 8) y las ramas de la pragmática (unidad 9) y la sociolingüística (unidad 10).

Como se detallará en el apartado de mecánicas, el objetivo del videojuego era poder conjugar el aprendizaje de los conocimientos declarativos y el de los procedimentales, por lo que las tres actividades combinaban preguntas teóricas con ejercicios de comprensión lectora, comprensión auditiva y expresión escrita. La expresión oral fue la única de las cuatro destrezas de la lengua no trabajada en el videojuego.

## 3.2. Diseño e implementación

Dentro de los elementos del videojuego relevantes para la gamificación de las actividades de aula encontramos tres categorías: herramientas digitales, dinámicas y mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012).

### 3.2.1. Herramientas digitales

Para el diseño de la gamificación se hizo uso del *software* Genially, una herramienta de creación de contenido visual e interactivo *online*. La herramienta, creada en 2015 por la empresa cordobesa que lleva el mismo nombre (Andalucía Emprende. Fundación Pública Andaluza, 2018), ofrecía numerosas plantillas y un editor avanzado *online* con el que poder crear los recursos educativos.

Dentro de las diversas plantillas disponibles en la plataforma, se utilizó el formato Breakout EDU. Este formato se caracteriza por estar inspirado en los juegos de *escape room*, en los que se debe abrir una caja con una cifra numérica en un tiempo limitado. Aunque «Con la Lengua Fuera» no establecía un tiempo limitado para realizar la actividad, sí se debían resolver una serie de pruebas y acertijos relacionados con los contenidos lingüísticos de la asignatura para poder obtener los códigos que permitieran seguir avanzando en el juego.



Para la elaboración de las distintas pruebas y retos, hubo que editar en modo avanzado una serie de diapositivas que soportaba el formato. Estas diapositivas se integraron en la actividad «Lección» de la plataforma Moodle, un CMS (*course management system*) que servía de entorno de aprendizaje para el aula virtual de la asignatura Lengua Española.

Cada uno de los tres videojuegos de «Con la Lengua Fuera» se componía de distintos micro-Genially, que sirven para presentar y guiar las distintas misiones del juego. El primer micro-Genially contenía una página principal en la que se recogía el progreso de la historia; otra página, con la imagen y descripción de los personajes que el jugador iría encontrando en esa fase del juego; y, finalmente, un mapa con distintas misiones que el participante debería completar para avanzar en el juego (véase figura 1).

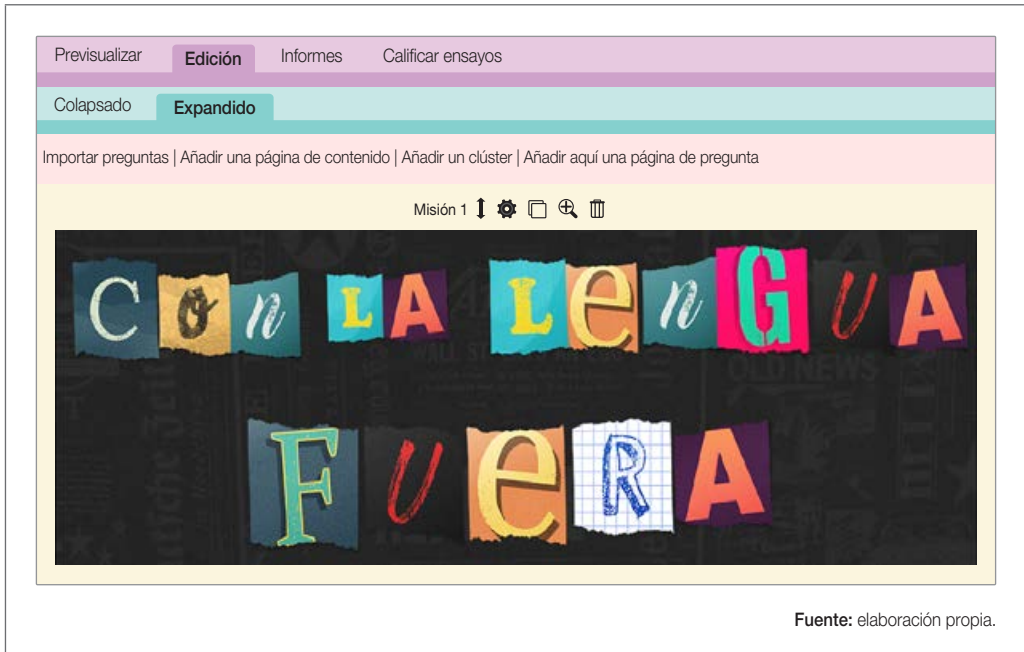
Figura 1. Pantalla de inicio del proyecto «Con la Lengua Fuera»



A medida que se avanzaba por el juego, se requería que el estudiante interactuara con distintos contenidos multimedia insertados en la plantilla Breakout EDU: textos, imágenes con puntos de interacción, audios, vídeos, etc. Una vez que el participante llegaba a la pantalla final del micro-Genially, debía pasar a Moodle para completar una serie de preguntas.

Puesto que cada una de las preguntas de la herramienta «Cuestionario» era calificable, la integración de Genially en Moodle (véase figura 2) permitía asignar una nota a la actividad del estudiante que quedaba registrada en su libro de calificaciones.

Figura 2. Vista de integración de Genially en Moodle



### 3.2.2. Dinámicas

Las dinámicas constituyen los elementos más panorámicos del sistema gamificado. Consisten en la narrativa del juego, en su progresión, en las relaciones entre los jugadores, en las emociones que van destinadas a alcanzar y en las restricciones o normas del juego (Werbach y Hunter, 2012).

La narrativa de «Con la lengua Fuera» pretendía sumergir a los jugadores en una atmósfera de misterio a través de un *thriller* gubernamental. La historia tenía lugar en Isla Perseverancia, un país imaginario con tintes distópicos en el que la agencia Persuaden era dueña de la mayoría de los medios de comunicación. Esta agencia parecía tener lazos con miembros del Gobierno, encarnado por el partido VIP (Vota tu Interés Personal), que llevaba décadas sin perder unas elecciones.

Los estudiantes se tenían que poner en el papel de Juana Discrepancias, una estudiante de Periodismo obsesionada con la lingüística y a la que concedían una beca de prácticas en la agencia Persuaden. A través del personaje protagonista, el estudiante debería ir descubriendo, a medida que avanzaba en el juego y resolvía las tareas en la agencia de prácticas, las relaciones ilícitas y nada éticas entre el poder político y el mediático de Isla Perseverancia.

Algo que cabe señalar es que la mayoría de los estudiantes que participaron en el juego eran futuros egresados en Periodismo (más de un 60 % de los estudiantes del aula estaban matriculados en este grado). Todos los videojuegos son productos culturales, en el sentido de que transmiten unos usos y costumbres y, por tanto, también son portadores de ideología. Tal y como reflexionaban Arrieta-Castillo y Celorrio Aguilera (2021) en su artículo, es importante cuestionar los valores que transmiten los videojuegos educativos, y esto se puede realizar observando «cuál es el objetivo del juego, cómo se debe llegar a él [...] y cómo son los personajes que en él aparecen» (p. 258). En este sentido, se trató de construir una historia que permitiera a los futuros profesionales de la comunicación reflexionar sobre el compromiso deontológico de su desempeño profesional con la sociedad. Se pretendía fomentar esta reflexión mediante la presentación del escenario distópico al que llegaría la sociedad si los periodistas rehuyesen este compromiso. La progresión del juego se logró al dividirlo en tres actividades diferentes.

Progresión del proyecto «Con la Lengua Fuera»	
Narrativa	Contenidos comunicativos
<b>Con la Lengua Fuera I</b>	
Juana y su amigo Lázaro, estudiantes de Periodismo, consiguieron una entrevista para realizar unas prácticas en Persuaden, la agencia de comunicación más importante de Isla Perseverancia. Debían mostrar su conocimiento sobre algunas de las normas principales del español y del lenguaje de los medios, pues sus primeras funciones serían comprender el libro de estilo de la agencia y realizar la corrección lingüística de unos textos.	El lenguaje y los medios de comunicación.  La norma lingüística del español.  Principales errores ortográficos y normas de la <i>Ortografía</i> de la RAE (2010).
<b>Con la Lengua Fuera II</b>	
Una vez contratados como becarios, Juana y Lázaro recibieron encargos que les empezaron a hacer sospechar de las intenciones de sus jefes: entrevistas a personajes de dudoso criterio para hablar como expertos sobre ciertos temas o el uso de mecanismos lingüístico-discursivos para transformar textos opinativos en piezas más objetivas, que se harían pasar por noticias informativas.	Estilo directo e indirecto.  Mecanismos morfosintácticos que dotan de subjetividad/objetividad a los textos.
<b>Con la Lengua Fuera III</b>	
Juana debía investigar la desaparición de su amigo Lázaro, que andaba husmeando en los archivos desclasificados del Gobierno. Para ello, debería interactuar con varios testigos que demandarían de ella una serie de habilidades lingüísticas.	Varietades diatópicas del español.  Conceptos del plano semántico.  Conceptos del plano pragmático.

**Fuente:** elaboración propia.

Como se ha podido observar, la participación del estudiante en las tres actividades aseguró la evolución de la narrativa y su implicación en el juego. La narrativa de «Con la Lengua Fuera» fomentó la activación de las emociones de curiosidad e incertidumbre con el objetivo de lograr la inmersión del estudiante en el juego. A través de una historia en la que el estudiante asumió el rol de la protagonista, se pretendió despertar su motivación para resolver el caso planteado y seguir avanzando en el juego. Respecto a las restricciones y a las relaciones entre jugadores, el videojuego se concibió como una dinámica individual, pues otorgaba una calificación para cada participante, quienes debían ir resolviendo los distintos ejercicios sin ayuda de los compañeros. El juego no tuvo un tiempo máximo de realización. Los estudiantes pudieron ir avanzando por las distintas pruebas a su propio ritmo y también pudieron abandonar el juego y retomarlo de nuevo en la pantalla en la que lo habían dejado.

### 3.2.3. Mecánicas y componentes

Las mecánicas de los videojuegos y sus componentes son fundamentales para que los jugadores progresen en la acción del juego y se involucren en él. A continuación, se recogen los distintos componentes y mecánicas (Werbach y Hunter, 2012) de los que constó el sistema gamificado de «Con la Lengua Fuera».

Mecánicas y componentes del proyecto «Con la Lengua Fuera»		
Mecánicas	Componentes	Descripción
Retos	Pruebas	El jugador debía enfrentarse a distintas pruebas. Algunas de ellas eran de interacción con las imágenes y no requerían el conocimiento de contenidos de la asignatura; no obstante, la mayoría sí demandaban que el estudiante hubiera aprendido conceptos y habilidades relacionados con la competencia comunicativa. Estas pruebas fueron planteadas en preguntas tipo test, verdadero o falso, de relacionar o de respuesta abierta. Se trató de cubrir distintas destrezas y contenidos que formaban parte de la asignatura.
	Jefe final	Se diseñó una prueba final en la que el estudiante debía contestar a preguntas de las distintas fases del juego y demostrar si había estado atento en la interacción con los personajes. El propósito consistía en cerrar el juego con una recopilación de los contenidos más importantes, de modo que le sirvieran al estudiante como repaso general de la asignatura.

Mecánicas	Componentes	Descripción
Turnos	Turno continuado	Con la intención de que el estudiante pudiera estudiar los conceptos que el juego le demandaba a medida que iba progresando en él, el jugador tenía la posibilidad de avanzar en el juego o pausarlo cuando él deseara. También podía abandonar la página del juego y volver a ella más tarde sin perder el progreso.
	Interacción	Aunque el modo individual del juego hacía que el jugador no tuviera que esperar un turno, los turnos de acción venían marcados por la interacción con el entorno gamificado, que, a su vez, estaba condicionado por el progreso de la historia. El estudiante debería esperar a que se reprodujeran los contenidos multimedia diseñados antes de poder actuar.
Equipos	Individual	Puesto que el juego incluía una actividad de aula evaluable, se decidió que este se realizara de manera individual. Esto permitió que el estudiante fuera adquiriendo los conocimientos de la asignatura necesarios para progresar sin depender del ritmo de aprendizaje de sus compañeros.
Puntos	Calificaciones	Al finalizar cada uno de los tres juegos, el estudiante recibía una calificación que podía ver y que formaría parte de la categoría «Actividades de Aprendizaje» de su libro de calificaciones. Esta categoría tenía un peso del 10% en la nota global del curso.
Niveles	Fases del juego	Las fases de «Con la Lengua Fuera» venían determinadas por la narrativa, que presentaba el inicio, la continuación y el desenlace de la historia de Juana Discrepancias. Estas fases permitían que el videojuego se dividiera en tres partes. A cada parte le correspondía el temario de distintas unidades de la asignatura, aunque hubo un reto en el que se incluyeron pruebas de todas las unidades y sirvió como fase final.
	Misiones	Cada juego de «Con la Lengua Fuera» estaba compuesto de distintas misiones a las que se accedía desde un mapa al inicio del juego. Estas misiones, por coherencia de la historia, debían jugarse en un orden preestablecido, de modo que el estudiante tenía que superar la primera misión antes de poder comenzar la segunda.

Mecánicas	Componentes	Descripción
Retroalimentación	Corrección automática	Algunas pruebas a las que tuvo que enfrentarse el estudiante, como las preguntas tipo test o de verdadero y falso, eran autocorregibles. El estudiante obtenía una calificación de modo inmediato, aunque no podía ver cuáles eran sus errores y las respuestas correctas hasta que finalizó el plazo de realización de la actividad.
	Feedback cualitativo	Con el objetivo de trabajar las habilidades de expresión, en el juego, hubo una serie de pruebas que implicaron la respuesta abierta por parte de los estudiantes, que debían componer textos conforme a una serie de criterios comunicativos. Estos textos fueron corregidos por los profesores con posterioridad y ofrecieron retroalimentación cualitativa sobre las tareas.
Recompensas	Desbloques y logros	Para que el estudiante se viera motivado a progresar en el juego, se ofrecieron pequeñas recompensas relacionadas con la narrativa. En el tercer juego, el logro fue resolver el caso de Lázaro y desbloquear la recompensa final, también relacionada con la historia.
	Calificación	En última instancia, la recompensa del jugador-estudiante fue la calificación recibida en esta actividad. Los estudiantes que no participaron en el juego no tuvieron nota asociada, lo que implicó que tendrían un cero en su libro de calificaciones.

Fuente: elaboración propia.

## 4. Discusión

Los videojuegos, como reto lúdico, demandan una serie de estrategias cognitivas para resolverlos. Su adecuación para las aulas educativas viene justificada por la fuente de motivación que suponen hacia los contenidos tratados en el juego (Prensky, 2001).

No obstante, la motivación será posible siempre que el mundo creado en el videojuego despierte el interés del jugador y sea capaz de erigirse en un contexto de inmersión.

En el proyecto «Con la Lengua Fuera», se trató de favorecer el aprendizaje contextual (Shaffer *et al.*, 2005) mediante el diseño de un sistema gamificado que incluía una serie de dinámicas, mecánicas, herramientas y componentes que permitían a los estudiantes acercarse a los contenidos de la asignatura al tiempo que los sumergían en un mundo creado con una serie de normas y valores. Además de los conocimientos adquiridos por las diversas pruebas del videojuego, el sistema demandaba al jugador-estudiante el conocimiento de las reglas de interacción con ese entorno gamificado. Respecto a los retos didácticos, el uso de la plataforma Genially y su integración en el entorno Moodle permitió que los estudiantes de la asignatura Lengua Española pudieran realizar el juego desde el espacio virtual de la asignatura. Esta integración también posibilitó que la narrativa se combinara con preguntas de distinto tipo: preguntas directas para comprobar la adquisición de conocimientos de tipo conceptual y preguntas cerradas y abiertas para comprobar la adquisición de destrezas como la comprensión lectora y oral o la expresión escrita.

La combinación de Genially y la herramienta «Lección» de Moodle posibilitó el diseño de un sistema gamificado que permitió al docente la comprobación de conocimientos sobre la asignatura mientras presentaba un mundo imaginado que deparaba una serie de experiencias al jugador; entre ellas, la toma de decisiones sobre su interacción en ese mundo, que –si bien no intervenía en la calificación del ejercicio– posibilitaba que el estudiante se interrogara sobre su compromiso con la práctica profesional. Se consideró que los estudiantes percibirían la visión cultural sobre el mundo que el videojuego les mostraría.

Además de ser portadores de unos valores culturales, «Con la Lengua Fuera» demandó del estudiante el dominio del lenguaje multimedia propuesto en la plataforma digital. En una sociedad en la que aquellos nacidos a partir de 1980 ya son considerados nativos digitales, no es desdeñable la capacidad del videojuego como elemento de alfabetización digital (Gee, 2003). El jugador de «Con la Lengua Fuera» debía leer textos de diversas modalidades, escuchar conversaciones, ver vídeos, observar objetos en imágenes, interactuar con las imágenes o los vídeos, responder a preguntas y escribir textos. El dominio de estos canales y formatos exigió la puesta en marcha de distintas estrategias que fomentarían el dominio de la competencia digital.

Por otro lado, el diseño del videojuego evidenció algunas limitaciones que deberán ser consideradas en sus actualizaciones futuras. Una de ellas es que «Con la Lengua Fuera» se jugó en modalidad individual, sin interacción con el resto de los usuarios. Precisamente, la relación entre jugadores entraña una de las dinámicas de gamificación más destacadas por su utilidad para el aprendizaje (Werbach y Hunter, 2012). El potencial de los videojuegos educativos para su uso colaborativo podría ser utilizado para practicar precisamente la única destreza que no se trabajó a lo largo de las distintas fases de «Con la Lengua Fuera»: la expresión oral.

## 5. Conclusiones

En este artículo se ha presentado el proyecto de innovación digital «Con la Lengua Fuera», destinado al desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes del área de Comunicación y Humanidades de la UDIMA.

El proyecto consistió en la elaboración de un videojuego educativo a través de la gamificación de una serie de actividades de la asignatura Lengua Española, impartida en modalidad *online*. El videojuego se elaboró gracias a la plantilla Breakout EDU de la herramienta de creación de contenido Genially y fue incrustado en la plataforma de aprendizaje Moodle gracias a la herramienta «Lección».

La exploración bibliográfica llevada a cabo para dar fundamento teórico al proyecto indicó que la técnica de gamificación y los llamados «videojuegos educativos» posibilitan la activación de la motivación por el aprendizaje de los contenidos, también en contextos universitarios. Para ello se antoja necesario diseñar prácticas que sean consecuentes con los objetivos de las asignaturas impartidas, que ayuden a trabajar contenidos teóricos y procedimentales y que contengan elementos como la narrativa, las dinámicas o las mecánicas, los cuales contribuyan a facilitar el aprendizaje inmersivo del estudiante.

En la descripción de los pasos dados para el diseño e implementación del videojuego educativo se han detallado tanto el marco didáctico que da razón de ser al proyecto como las herramientas, dinámicas, mecánicas y componentes que forman parte del videojuego. El atractivo didáctico de «Con la Lengua Fuera» se basa en un lenguaje multimedia que combina distintos soportes y códigos, una narrativa compleja pensada para crear una atmósfera envolvente y la funcionalidad de poder integrar el juego en el entorno de aprendizaje del aula virtual.

Por último, se debe reconocer que la creación e implementación didáctica de proyectos de innovación que impliquen la elaboración de videojuegos educativos con narrativas complejas demanda un esfuerzo considerable por parte de sus creadores. La ayuda institucional se considera indispensable para poder llevarlos a cabo.

## Referencias bibliográficas

Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B. y Cruz-Campos, J. C. de la. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetepepé. Revista Científica de Educación y Comunicación*, 23, 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetepepe.2021.i23.2205>

Andalucía Emprende. Fundación Pública Andaluza. (2018). *Genially*. <https://www.andaluciaemprende.es/empresas/genially/>

Andreu Andrés, M.ª A., García Casas, M. y Mollar García, M. (2005). La simulación y el juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, 11(55), 34-38. <http://hdl.handle.net/10251/16011>



- Arrieta-Castillo, C. y Celorrio Aguilera, I. (2021). El juego comunicativo. Planificar y gestionar el aula con dinámicas de juego. En C. Arrieta-Castillo. (Ed.), *Discurso, comunicación y gestión del aula de ELE* (pp. 223-264). enClave-ELE.
- Bourgonjon, J., Valckle, M., Soetaert, R. y Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education*, 54(4), 1.145-1.156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.10.022>
- Cabero Almenara, J. (2010). Los retos de la integración de las TIC en los procesos educativos: Límites y posibilidades. *Revista Perspectiva Educacional*, 49(1), 32-61. <https://goo.gl/Jz49mQ>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <http://hdl.handle.net/10481/58021>
- Consejo de Europa. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* [Trad. Instituto Cervantes]. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Grupo Anaya. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Cortés Moreno, M. (2000). *Guía para el profesor de idiomas: didáctica del español y segundas lenguas*. Octaedro.
- Gallego Aguilar, A. F. y Ágredo Ramos, A. F. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Revista Kepes*, 13(14), 61-81. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*. McMillan.
- Gros Salvat, B. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 79(28.1), 115-128. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27431190008.pdf>
- Instituto Cervantes. (2022). Competencia comunicativa. *Diccionario de términos clave de ELE*. Centro Virtual Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm)
- Marín Díaz, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Síntesis.
- Núñez Sabarís, X., Cea Álvarez, A. y Silva Dias, A. (2019). Literatura por tareas y gamificación: novela policíaca y geografías culturales. *Tejuelo*, 30, 261-288. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.30.261>
- Peñalva, S., Aguaded, I. y Torres-Toukourmidis, Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educacional. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10(1), 245-256. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6>
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 26, 55-67. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802605>
- Pivec, M., Dziabenko, O. y Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. En H. Maurer y K. Tochtermann, (Eds.), *Proceedings of the 3rd International Conference on Knowledge Management* (pp. 216-225). Springer Verlag Heidelberg. [https://www.academia.edu/2376082/Aspects\\_of\\_game\\_based\\_learning](https://www.academia.edu/2376082/Aspects_of_game_based_learning)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

- Real Academia Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Espasa.
- Rice, L. (2009). Playful learning. *Journal for Education in the Built Environment*, 4(2), 94-108. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/jebe.2009.04020094>
- Rodríguez Melchor, M.<sup>a</sup> D. (2015). *La gamificación de la enseñanza de competencias comunicativas: una experiencia en el aula de Retórica Persuasiva y Oratoria*. Repositorio de la Universidad Pontificia de Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/28365>
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J. y Aldás-Manzano, J. (2017). The effect of age on teachers' intention to use educational video games: ATAM approach. *Electronic Journal of e-Learning*, 15(4), 355-366. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1154704.pdf>
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R. y Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *PDK. Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111. <https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Villalustre Martínez, L. y Moral Pérez, M.<sup>a</sup> E. del. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.13-31>
- Wastiau, P., Kearney, C. y Berghe, W. van den. (2009). *How Are Digital Games Used in Schools?* European Schoolnet. [http://games.eun.org/upload/gis-full\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf)
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Wijman, T. (08/05/2020). *The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$220 Billion by 2023*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>

**Carolina Arrieta Castillo**. Doctora en Lingüística Aplicada con mención internacional por la Universidad de Salamanca (España). Profesora contratada doctora acreditada de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) en el Departamento de Comunicación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España). Ha participado en congresos internacionales y ha publicado diversos artículos y capítulos de libros relacionados con la comunicación y la enseñanza de la Lengua Española en revistas y editoriales de ámbito nacional e internacional. Editora académica y autora del volumen colectivo *Discurso, comunicación y gestión del aula de ELE* (2021) e investigadora principal (IP) del «Proyecto de innovación digital para el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de los grados de Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas».

**Alicia Onieva Lupiáñez**. Licenciada en Psicología por la Universidad Autónoma de Madrid (España). Máster en Neuropsicología por la Universitat Oberta de Catalunya (España). Miembro del Departamento de Innovación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA (España), donde trabaja como especialista en el campo de la gamificación y en la creación de *escape rooms* educativos que fomenten la interacción y el sentimiento de pertenencia dentro del marco de la educación a distancia. También es docente en los cursos Herramientas Digitales para el Profesorado y Gamificación Educativa, impartidos a distancia para el CEF.- Centro de Estudios Financieros de Santo Domingo (República Dominicana).

**Contribución de autoras.** Diseño del trabajo: C. A. C.; Introducción: C. A. C.; Diseño e implementación del proyecto de innovación digital: C. A. C. y A. O. L.; Discusión: C. A. C.; Conclusiones: C. A. C.; Formato final: A. O. L.; Referencias bibliográficas: A. O. L.