

LA GAMIFICACIÓN: LAS RECOMPENSAS NARRATIVAS EN EL AULA DE ELE

ROXANA GAITA

Universitatea de Vest, Timisoara, Rumania

Fecha de recepción: 28/07/2025

Fecha de aprobación: 01/11/2025

Resumen: El propósito de este trabajo de investigación es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer qué son y cómo se aplican las recompensas narrativas en el aula de ELE. Por consiguiente, pretende examinar el impacto de dos sesiones gamificadas en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula, el comportamiento y la satisfacción general de los estudiantes, matriculados en la Universidad del Oeste de Timisoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, especialización Lengua Española. En la realización de este experimento se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas y los resultados mostraron que los elementos de la gamificación, incluidas las recompensas narrativas, producen una mejora significativa en la participación en el aula, el flujo, la sensación de bienestar, autonomía y pérdida de la noción del tiempo y respaldan la conclusión de que el uso de la gamificación es ameno y motivador para los estudiantes y facilita la adquisición del español como lengua extranjera.

Palabras clave: aprendizaje efectivo, E-learning, motivación, retroalimentación, videojuegos.

Abstract: This research aims to conduct a theoretical review of the benefits of gamification in teaching Spanish as a foreign language and to know what narrative rewards are and how they are applied in the classroom. Therefore, it aims to examine the impact of two gamified sessions on learning, motivation, classroom climate, behaviour, and overall satisfaction of students, enrolled at the University of West Timisoara, Department of Modern Languages and Literatures, Spanish language specialization. In conducting this experiment, quantitative and qualitative techniques were used. The results showed that the elements of gamification, including narrative rewards, produce a significant improvement in classroom participation, flow, sense of well-being, autonomy, and loss of the notion of time, and support the conclusion that the use of gamification is enjoyable and motivating for students and facilitates the acquisition of Spanish as a foreign language.

Keywords: Effective learning, E-learning, Motivation, Feedback, Video games.

1. Introducción

En su emblemático libro *Homo Ludens*, Johan Huizinga define al ser humano como un ser que juega, una criatura abierta al misterio y a la belleza. Según él, la capacidad lúdica es una de las características esenciales que nos definen como humanos, pues “las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego” (Huizinga 2007, 16). Para Huizinga, la cultura humana surge del juego, estableciendo una conexión profunda entre ambos. El ser humano es una de las pocas especies que conserva su capacidad de jugar a lo largo de toda su vida, lo que le ha otorgado importantes ventajas evolutivas. El juego, junto con la curiosidad desinteresada, la invención y la creatividad, constituye la base del arte, la ciencia y, en última instancia, del progreso. Lo lúdico, por su naturaleza creadora, está presente en todos los procesos que impulsan el desarrollo humano.

Imma Marín (2018) sostiene que jugar es una actividad libre y espontánea, considerada una de las principales fuentes de aprendizaje y progreso a lo largo de nuestra vida. Jugar es una fuente inagotable de placer y satisfacción. Una actitud ante la vida que promueve en la persona las ganas de saber, de sentir, de esforzarse, de vivir las dificultades como retos, mantener viva la capacidad de asombro. Una actitud de libertad, de pasión y disfrute de la vida tal como viene. Una actitud agradecida, con sentido del humor, capaz de asumir riesgos y someterse a normas. En definitiva, una actitud de mente abierta y capacidad de goce en la que son posibles actividades simbólicas como el juego, el arte, la escritura. Como dice Mauriras-Bousquet: “¡Puro apetito de vivir!” (Imma Marín 2018, 38). Francisco Mora (2014) doctor en neurociencias, describe el juego como “el disfraz del aprendizaje”. Según él, el juego despierta la curiosidad, enciende la emoción, fomenta la atención y facilita la memoria, todos estos elementos clave para estimular el aprendizaje.

Vivimos en un mundo de alta tecnología, caracterizado por un ritmo de vida vertiginoso. Nuestra sociedad avanza rápidamente, logrando grandes transformaciones en diversos aspectos sociales, como la educación, la tecnología, la innovación, la comunicación, el urbanismo, la infraestructura e incluso en los modelos familiares. La generación de nativos digitales requiere estrategias de enseñanza-aprendizaje que trasciendan los métodos tradicionales, facilitando la comunicación y la colaboración entre los estudiantes. Estos nativos digitales se destacan por su capacidad multitarea y su atención breve; disfrutan compartir, socializar y crear; demandan acceso inmediato a la información; prefieren los enfoques lúdicos y se inclinan por el aprendizaje basado en formatos audiovisuales. La incorporación de tecnologías modernas en escuelas y universidades debe integrarse de manera natural en el proceso educativo, como una respuesta adaptada a las demandas contemporáneas de los estudiantes. Su inclusión en los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje-evaluación representa una oportunidad para combinar las innovaciones tecnológicas con los enfoques tradicionales del conocimiento.

Las metodologías activas destacan como un enfoque efectivo para fomentar el aprendizaje cooperativo y la participación activa de los estudiantes en el aula mediante el juego. Según Imma Marín, las experiencias lúdicas adquieren valor al estimular procesos complejos como la motivación, la automotivación, la autoconfianza, la comunicación, la colaboración, el esfuerzo, la superación de retos, la cooperación, la imaginación, la creatividad, el desarrollo de estrategias y la toma de decisiones, entre otros aspectos que favorecen el crecimiento personal y social (2018, 68). La gamificación es una estrategia activa que incluye al docente, los estudiantes y las competencias digitales, donde se aprenden contenidos, actitudes y procedimientos en un ambiente lúdico, potenciando la motivación.

El uso de estrategias propias de los juegos en la gamificación educativa incorpora mecánicas tales como puntos, insignias, tablas de clasificación, retroalimentación inmediata y niveles de progresión, que son esenciales en los juegos o videojuegos. Estas mecánicas permiten al estudiante participar activamente, recibir recompensas tangibles o simbólicas por sus logros, y mantener una motivación activa (Camacho-Sánchez, Rillo-Albert, Lavega-Burgués, 2022). En el contexto universitario, la combinación de aprendizaje basado en juegos digitales (Digital Game-Based Learning) con elementos de gamificación ha mostrado mejoras significativas tanto en el rendimiento académico como en la motivación intrínseca de los estudiantes.

Además, los elementos dinámicos presentes en los juegos digitales –como los desafíos progresivos, la narrativa, la posibilidad de practicar y experimentar sin el miedo a las consecuencias negativas de un error en un contexto real– contribuyen a generar una experiencia de aprendizaje inmersiva y emocionalmente resonante. Estas dinámicas permiten al estudiante sentir estados como el *flow* (estado de concentración plena e implicación profunda, Csíkszentmihályi 2005), gestionar la frustración al enfrentarse a fallos, y reflexionar para mejorar continuamente. En el estudio realizado por Camacho-Sánchez, Rillo-Albert y Lavega-Burgués (2022) afirman que el diseño instruccional con estrategias de gamificación ayuda a mantener la atención y la persistencia frente a tareas complejas, algo que no se logra generalmente con métodos tradicionales.

Por otro lado, los videojuegos, al ser entornos digitales exploratorios, ofrecen posibilidades únicas para ajustar el aprendizaje a distintos estilos y ritmos, mediante adaptaciones automáticas, retroalimentación diferida, niveles de dificultad escalonados y personalización del contenido. En el enfoque educativo interdisciplinario que integra las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) se promueve un aprendizaje práctico, experiencial y basado en la resolución de problemas. Las meta-analíticas presentadas en el estudio hecho por Yang Gui et. al. (2023) muestran que los juegos que incorporan elementos avanzados de diseño –como agentes pedagógicos, mapas conceptuales interactivos o retroalimentación adaptativa– resultan más efectivos que aquellos que carecen de

dichos componentes. Esta evidencia subraya que la gamificación educativa no se limita a “decorar” actividades con puntos, sino que se nutre profundamente de la estructura y lógica de los juegos digitales para potenciar la comprensión, la implicación del alumnado y los resultados de aprendizaje.

En este estudio se presentará la definición de la recompensa narrativa, especificando su significado en la gamificación, para posteriormente, analizarla y observar cómo se aplica en el aula de ELE. Además, se evaluará el impacto de dos sesiones gamificadas en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, que estudian el español como lengua extranjera. Particularmente, los objetivos de este estudio son: (1) interpretar el impacto del uso de las sesiones gamificadas en relación con el estado de flujo en el aula, el rendimiento académico, el clima del aula y el comportamiento de los estudiantes; (2) evaluar las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje de la lengua española a través de la estrategia de la gamificación.

2. ¿Qué es la gamificación?

Imma Marín declara que la gamificación proviene del término anglosajón *gamification*, que nace de la raíz *games*, es decir juegos (2018, 69). Las palabras derivadas de juego se forman a partir de la raíz latina *ludus* y siguiendo los consejos lingüísticos de la Fundéu, se creó el término ludificación. Aunque no respeta la etimología, el término gamificación es el que se impone en las conversaciones, artículos y debates. Para Kapp la gamificación consiste en usar “mecánicas y estrategias basadas en el juego (ya sean videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa o entornos digitales) en un entorno no-lúdico con el fin de animar a los estudiantes, motivarlos hacia la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas” (2012, 9). Michel Matera afirma que “la gamificación consiste en aplicar las técnicas más motivadoras del juego en contextos no lúdicos, como el aula. La gamificación incluye elementos de teoría de juegos, pensamiento de diseño y alfabetización informativa” (2018, 23).

Foncubierta y Rodríguez definen la gamificación aplicada en educación como:

la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (2014, 2).

Imma Marín afirma que la gamificación puede transformar completamente el aula al añadir elementos del juego en el currículo escolar o universitario. Lo importante es que todos los estudiantes entren en el juego o sean incluidos, poco a poco (2018, 91). En el ámbito educativo se han creado plataformas como *ClassCraft*, *Guadalingo*, *Class Dojo*, *Toovari*, *Kahoot!*, *Blooket*, *Duolingo*, etc. para convertir el aprendizaje en un reto, donde cada estudiante tiene una misión y elige su propio itinerario, visualizando su progreso. Según Hamari et al., (2014) las actividades gamificadas tienen como objetivo influir el comportamiento de los estudiantes al tiempo que aumentan el disfrute del aprendizaje, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

3. Elementos de la gamificación

Manuela Mena Octavio (2018) declara que gamificar implica pensar detalladamente en una serie de elementos que han de introducirse en la experiencia lúdica que se desea llevar a cabo. A la hora de diseñar una sesión gamificada, es muy importante que el docente tenga conocimientos sólidos sobre esta estrategia didáctica. También es muy importante utilizar solo aquellos elementos que satisfagan las necesidades de los estudiantes, así como el contenido didáctico que se practicará en clase. Deberá hacerse una verificación de una serie de elementos clave a fin de que la actividad sea una experiencia que estimule la competitividad, la colaboración, la motivación y al mismo tiempo que suponga aprendizaje para el estudiante. Los elementos fundamentales de la gamificación son:

Narrativa	Clasificaciones	Colaboración	Estética
Retos y misiones	Avatares	Diversión	Emociones
Retroalimentación	Niveles	Descubrimiento	Desbloqueo de contenido
Recompensas	Bienes virtuales	Libertad de elegir y de equivocarse	Progreso
Puntos	Estatus	Restricción de tiempo	Juegos de rol
Medallas	Competición	Sorpresa	Lugares escondidos
Sanciones	Progresión	Limitaciones	Relaciones

Tabla 1. Elementos de la gamificación (elaboración propia)

4. ¿Qué son las recompensas?

Según Ferran Teixes “una recompensa es algo de valor que se obtiene tras la realización de una acción o la consecución de un objetivo. En los sistemas gamificados tienen como finalidad que el comportamiento que ha llevado a la realización de la acción o a la consecución del objetivo se repita” (2015, 59).

Las recompensas son un elemento muy importante en un juego o en un sistema gamificado. Sus principales funciones son mostrar al jugador/a su progreso y ofrecer una retroalimentación sobre el desempeño en el juego o sobre las acciones realizadas.

Tipos de recompensas:

- Sistema de puntos
- Niveles
- Clasificaciones
- Insignias
- Medallas
- *Power-ups* (son unas recompensas que dan una ventaja concreta en el juego durante un tiempo limitado)
- Coleccionismo
- Sistema de comercio
- Recursos (son recompensas que nos ayudan a lograr el objetivo final de la sesión gamificada)
- Llaves y puertas (son recompensas que nos permiten avanzar en la aventura)
- Huevos de Pascuas (son recompensas escondidas que ofrecen una ventaja)
- Tutoriales
- Rareza
- Personalización (son recompensas que permiten a los estudiantes personalizar su avatar, casa, planeta etc.)

Ferran Teixes afirma que las recompensas en los juegos se deben conceptualizar de manera que sean atractivas para los jugadores (2015, 73). De hecho, en muchas ocasiones la mejor recompensa es el reconocimiento y el estatus adquirido por el éxito del desempeño en el juego.

Desde mi punto de vista las recompensas son el elemento de la gamificación más problemático y no debería ser el elemento principal de un sistema gamificado. Un sistema de recompensas mal diseñado puede convertir a nuestros/as estudiantes en mercenarios, puede generar relaciones negativas y competitividad y además puede centrar la atención en el error y no en el progreso. Por este motivo el sistema de

retroalimentación y las recompensas es ideal diseñarlos una vez que tengamos diseñados los objetivos, la narrativa, las reglas y las misiones.

Beatriz Cánovas (2021) afirma que para un buen desarrollo del sistema gamificado es importante evitar dar puntos por conductas “buenas”, intentar que no haya diferencias muy significativas entre estudiantes, potenciar las tareas o actitudes grupales/cooperativas y utilizar la narrativa.

5. El papel de la narrativa en la gamificación

Todorov (1969) define al texto narrativo como una sucesión de acciones en el tiempo. A lo largo de esta sucesión temporal se producen cambios, transformaciones desde la situación que se plantea en el inicio hasta llegar al final a un estado nuevo, en el que se puede ver la progresión derivada de los componentes del relato. Beatriz Cánovas (2021) explica que la narrativa, como elemento principal de la gamificación, es la suma de la historia, la trama y la ambientación junto con el poder de la estética. La narrativa y la estética son los elementos más potentes a la hora de generar inmersión en la experiencia del juego y ayudará a los estudiantes a inspirar y a generar vínculos a través de la conexión emocional que se establecerá con la historia que creemos, y además se formará una conexión empática con los personajes de la historia. Janae Phillips afirma que la mayoría de las experiencias gamificadas giran en torno al uso de insignias y puntos que los participantes pueden obtener al finalizar con éxito las tareas; pero siguiendo con sus ideas, para muchos jugadores lo más importante no es coleccionar puntos sino la historia que encuentran en el juego (2015, 1).

Afirmaciones de este tipo son las que nos han llevado a investigar sobre los diferentes tipos de gamificación: gamificación superficial y gamificación profunda (Marczewski 2014). La distinción entre gamificación superficial y profunda parte de la base de que se pueden establecer diferentes tipos de gamificación en función de los elementos que intervienen en ella (Werbach y Hunter 2012).

Conforme con lo anterior, Meaghan Lister considera que una propuesta gamificada superficial es aquella en la que únicamente se utilizan puntos, insignias y tablas de clasificación, elementos que son los más habituales en las propuestas gamificadas, y que se relacionan con una motivación extrínseca por acercarse al juego. Por el contrario, las gamificaciones profundas se fundamentan en el uso de más elementos que implican una motivación intrínseca, como son los elementos que desarrollan la autonomía, las relaciones sociales, el control sobre el juego por parte del jugador y una mayor vinculación con el objetivo que tiene el juego y con su logro (2015, 10). Rodríguez Batlle y González Argüello consideran que el uso de una narrativa implica la posibilidad de ahondar en la motivación intrínseca de los

jugadores y, en consecuencia, está implicada en el desarrollo de propuestas gamificadas profundas (2017, 2).

Las narrativas atractivas activan diversas áreas del cerebro, incluidas aquellas asociadas con las emociones y la empatía. Cuando nos sumergimos en una historia fascinante, se libera dopamina, que actúa como un puente entre la emoción y la cognición, mejorando la retención y el aprendizaje.

Toledo et al. sostienen que, en el contexto de la gamificación educativa, la narrativa debe posibilitar la construcción de una experiencia personal por parte del estudiante (2019, 98). Para lograr este objetivo, los autores identifican una serie de características fundamentales que deberían estar presentes en el diseño narrativo de los proyectos gamificados con fines pedagógicos:

- Presencia de un actor definido, es decir, el estudiante, quien debe poder tomar decisiones que le permitan avanzar en los contenidos. Este actor debe estar claramente caracterizado como personaje dentro de la historia.
- Interactividad significativa, entendida como la posibilidad de que el sistema responda a las acciones del estudiante. Es indispensable que dichas interacciones estén alineadas con los objetivos de aprendizaje, garantizando así su correspondencia pedagógica.
- Coherencia narrativa, de modo que los eventos, los espacios y los datos presentados guarden una relación lógica y contextual con el contenido académico. En otras palabras, el universo narrativo debe ser verosímil y congruente con el conocimiento que se pretende construir.
- Gestión temporal adecuada, que asegure que la totalidad del contenido gamificado sea accesible dentro del tiempo disponible para el usuario.
- Cuidado de la experiencia del usuario, lo cual implica prestar atención tanto a los aspectos estéticos como a la accesibilidad del entorno, favoreciendo así una interacción fluida y satisfactoria.

Para el diseño de experiencias gamificadas efectivas, resulta esencial la incorporación de una narrativa estructurada que no solo suscite interés y compromiso por parte del alumnado, sino que también articule coherentemente el proceso de aprendizaje. Detrás de toda narrativa sólida –ya sea en el ámbito cinematográfico, en los videojuegos o en contextos educativos– subyacen cuatro elementos fundamentales: el conflicto, el protagonista, el obstáculo y el objetivo. La interacción entre estos componentes configura una trama que favorece la implicación activa, orienta la acción y, de manera significativa, potencia la adquisición de conocimientos. En lo que sigue, se procederá un análisis realizado por Villagrán (2024) de cada uno de estos elementos y su relevancia en el diseño de experiencias gamificadas.

El conflicto constituye el motor de la narrativa, al reflejar la tensión entre los objetivos del protagonista y los obstáculos que enfrenta. Este elemento no solo mantiene el interés del jugador, sino que también favorece el aprendizaje al generar situaciones que requieren reflexión y toma de decisiones. En el diseño gamificado, el

conflicto puede ser interno (luchas personales del protagonista) o externo (desafíos del entorno o de otros personajes), y su adecuada integración contribuye a una experiencia educativa más significativa.

El protagonista es el eje central de la narrativa, ya que dirige la acción y enfrenta los desafíos planteados. En contextos gamificados, el jugador puede asumir este rol directamente o acompañar a un personaje principal predeterminado. Su relevancia radica en la capacidad de generar empatía e implicación. Cuanto mayor es la identificación del jugador con el protagonista o la percepción de control sobre sus decisiones, mayor es el compromiso con la experiencia. Existen dos formas comunes de representación en sesiones gamificadas: el protagonista definido, con identidad establecida, y el protagonista personalizable, que permite al jugador crear su propio avatar, favoreciendo así la inmersión y la participación activa.

Los obstáculos representan los elementos que dificultan el avance del protagonista hacia su objetivo y son esenciales para evitar la monotonía en las experiencias gamificadas. Su presencia introduce tensión y desafío, favoreciendo la atención y el compromiso del jugador. Pueden clasificarse en internos (como la falta de conocimientos, la duda o la toma de decisiones complejas) y externos (como competidores, recursos limitados o restricciones temporales). Estos desafíos no solo estimulan la competencia y la persistencia, sino que también promueven el aprendizaje a través de la superación de errores y la adaptación constante.

El objetivo constituye el eje que da sentido a la narrativa y orienta la acción del jugador. En contextos gamificados, representa la meta que se desea alcanzar, como completar un curso, obtener una certificación o asumir un rol específico dentro de la historia. Para ser efectivo, el objetivo debe ser claro, significativo y motivador, promoviendo la implicación del jugador. Asimismo, debe plantear un nivel de desafío adecuado, evitando tanto la excesiva facilidad como la frustración derivada de la imposibilidad de alcanzarlo.

Según Ripoll uno de los principales mitos que hay que superar en el diseño de experiencias gamificadas es la suposición de que se requiere una narrativa altamente elaborada (2024, 49). En realidad, la función esencial de la narrativa, junto con los elementos estéticos que la complementan, es actuar como una puerta de entrada que facilite la inmersión del alumnado en la experiencia de aprendizaje. La narrativa cumple un papel fundamental en la estructuración y memorización de la información, al ofrecer una secuencia coherente de contenidos. Asimismo, constituye un recurso valioso para establecer una conexión emocional entre el docente y el estudiante, favoreciendo así un entorno de aprendizaje más significativo.

6. ¿Qué son las recompensas narrativas?

Cánovas (2021) explica que las recompensas narrativas nos permiten avanzar en la aventura y son de dos tipos:

1. Llaves y puertas

Las llaves y puertas nos permiten abrir nuevos niveles dentro de la experiencia del juego o nuevas tramas a nivel narrativo. Se pueden desbloquear nuevos mundos, nuevas tramas, se puede responder a nuevas preguntas narrativas planteadas al principio de la sesión gamificada. Es importante que estos desbloques se den en momentos claves de la gamificación y, por lo tanto, van acompañados de un trabajo previo de los estudiantes para conseguir esta recompensa tan deseada. Además, al darse en momentos clave y al ser recompensas tan potentes al nivel narrativo, sería muy importante que el docente haga un trabajo de diseño previo para que la experiencia que se vaya a generar o la entrada en el nuevo mundo o mapa sea impresionante.

Las llaves y puertas se pueden incluir dentro del sistema gamificado, por ejemplo, mediante una puerta cerrada y, para abrirla, se necesita una llave que se consigue tras superar una misión o mediante un personaje, frecuente en nuestra aventura, que felicita a los estudiantes por el buen trabajo y que explica en qué consiste la siguiente misión para que ellos continúen la aventura.

2. Recursos

Los recursos son recompensas que añaden una capa de complejidad a nuestra gamificación. Debe tener una función concreta dentro del juego para que los estudiantes les den el valor propio. No tienen ningún valor material, pero, como tienen un cierto valor dentro del sistema del juego, los estudiantes les van a dar el valor adecuado a la función del recurso. Son recompensas que nos ayudan a lograr el objetivo final de la sesión gamificada.

Los recursos se pueden incluir en el sistema gamificado, por ejemplo, al obtener gemas, materiales de construcción, especias, cartas, ingredientes para un antídoto etc., después de resolver las misiones.

Las recompensas narrativas mantienen a los estudiantes conectados a la historia y refuerzan su compromiso en el juego. Además, todo el grupo tiene que obtenerlas al superar una misión. Es importante conectar la estética, la ambientación y la narrativa de la sesión gamificada diseñada con las recompensas.



Ilustración 1. Recompensa narrativa - *The Legend of Zelda: Link's Awakening*
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MIBIvMq01TM>

En la primera ilustración se presenta un tipo de recompensa narrativa de tipo recurso. Para completar con éxito el juego, el jugador debe coleccionar todos los instrumentos musicales necesarios.



Ilustración 2. Recompensa narrativa – Pokémon
Fuente: <https://www.pkparaiso.com/hgss/johto/guia-37.php>

Pokémon es un juego de rol en realidad aumentada en el que el jugador avanza en el juego por medio de los niveles. El jugador recibirá diferentes recompensas a medida que suba el nivel y desbloquee nuevos contenidos de acceso. Por cada nivel conseguido, se obtendrán diferentes recompensas narrativas muy útiles para avanzar en la aventura.

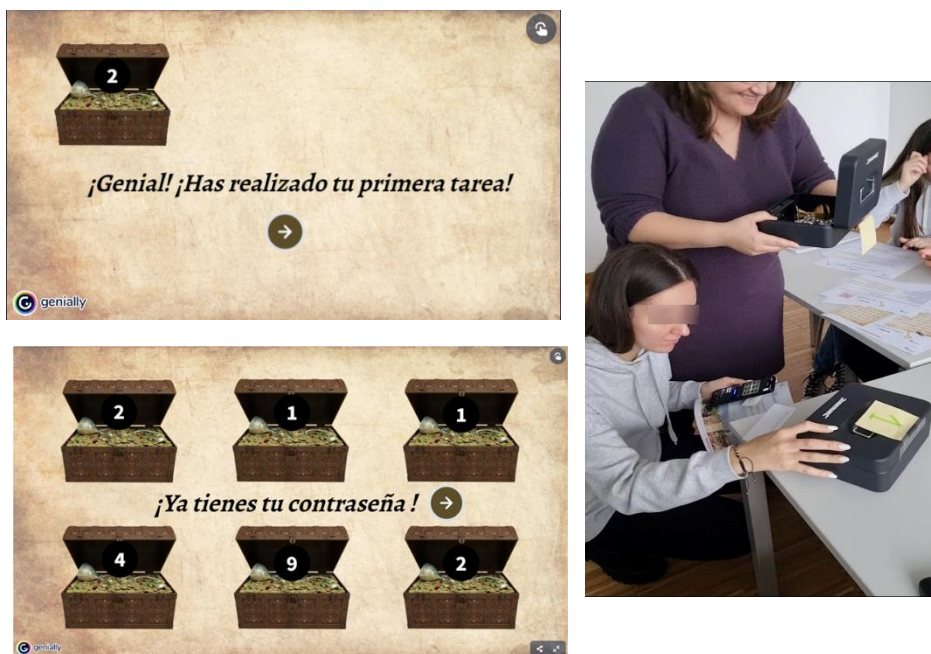


Ilustración 3. Recompensa narrativa – La llave de Granada (*Breakout educativo*)
(fuente propia)

En la tercera ilustración se puede observar una sesión gamificada que la puse en práctica junto con los estudiantes del primer curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas que estudian el español como lengua extranjera. En concreto, se trata de un *breakout* educativo que adapté de la profesora Kassia (El misterio de la Alhambra. Breakout educativo, s.f.).

El contexto de este estudio fue la implementación de una innovadora iniciativa educativa durante el año académico 2022/2023. Un total de 16 alumnas y 4 alumnos, con edades comprendidas entre los 19 y los 30 años, participaron en la experiencia y completaron voluntariamente los cuestionarios y las entrevistas. Los estudiantes fueron informados desde el principio sobre el proyecto. Rellenaron un cuestionario en *Google Forms*, en el que se les pedía permiso para grabar vídeo y audio durante toda la clase, garantizando su anonimato. La clase de estudiantes se dividió en 7 grupos de 2/3 alumnos. Antes de comenzar la actividad, les expliqué las reglas necesarias para llevar a cabo el *breakout*. Las reglas eran sencillas y se explicaron con mucha claridad: los estudiantes tenían que encontrar la caja que contenía la llave del palacio de la Alhambra y devolvérsela a los Reyes Católicos. Además, les presenté la

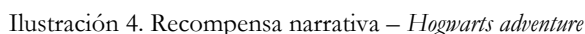
narrativa a través de la cual entraron en el *breakout* y creé un ambiente adecuado. Durante 90 minutos, los estudiantes tuvieron que colaborar y resolver con éxito las seis misiones.

Una semana antes de la actividad, pedí a los alumnos que vieran un video, en la plataforma *Edpuzzle*, sobre la influencia de la cultura y la civilización árabes en la Península Ibérica y que después respondieran a algunas preguntas tipo test. El objetivo de esta actividad era despertar el interés de los estudiantes y completar con éxito las misiones que se encuentran en el *breakout*. Además, para introducir aún más a los estudiantes en la narrativa de la actividad, les ofrecí a cada uno de ellos una entrada al Palacio de la Alhambra y puse música árabe andaluza durante toda la clase.

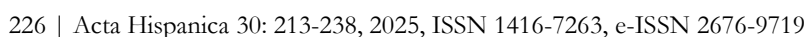
Los alumnos se convirtieron en viajeros en el tiempo durante 90 minutos. Su misión era ayudar a los Reyes Católicos a encontrar la llave del palacio de la Alhambra, para poder conquistar la ciudad de la ocupación árabe. Los alumnos tenían que superar seis misiones, y tras cada misión resuelta con éxito, recibieron un número. Para poder abrir la caja fuerte, donde estuvo la llave del palacio, necesitaron la combinación de seis números. En la caja estuvo la recompensa del equipo ganador (era el que consiguió resolver todas las misiones en el menor tiempo posible) que contenía la llave del palacio de la Alhambra, monedas antiguas, joyas, objetos de plata antiguos, abanico español, etc. En este ejemplo se presenta un caso concreto de recompensa narrativa en el que, tras completar correctamente una misión, los estudiantes recibieron como recompensa un número que les ayudó a abrir la caja fuerte y finalizar la actividad.

Los contenidos educativos presentados en el *breakout* corresponden al nivel A2-B1, según el Marco Europeo Común de Referencia, y eran de tipo gramatical (el contraste de los tiempos pasados: pretérito indefinido o pretérito imperfecto), lexical (los arabismos, las estructuras de dar y pedir direcciones) y sociocultural (la influencia de la cultura y la civilización árabes en la Península Ibérica en los años 711-1492 e informaciones sobre el palacio de la Alhambra en Granada). En concreto, los estudiantes debían solucionar las siguientes misiones: encontrar las respuestas a las siete preguntas relacionadas con el palacio de la Alhambra en Granada, reconocer las palabras de origen árabe, descubrir la palabra secreta resolviendo un crucigrama, identificar la ubicación siguiendo las indicaciones del mapa, ordenar cronológicamente una serie de acontecimientos históricos y elegir la forma gramatical del verbo según el contexto.

Los elementos de la estrategia de gamificación que se pueden encontrar dentro de esta actividad son: los desafíos, las reglas, las misiones, la narrativa, la estética, la libertad de elegir y equivocarse, la retroalimentación instantánea, el tiempo limitado, la sorpresa, el desbloqueo de contenido, el progreso, los elementos ocultos, los códigos QR, la decodificación del mensaje oculto, el juego de roles, la colaboración, la competición, las recompensas narrativas y las emociones (curiosidad/felicidad/frustración).



En la siguiente ilustración se puede ver otro ejemplo de sesión gamificada llamada *Hogwarts adventure*. A medida que los equipos de jugadores vayan resolviendo con éxito las misiones, recibirán como recompensa narrativa algunas pistas proporcionadas por los personajes de la famosa historia de Harry Potter que acompañarán a los jugadores hasta el final de la aventura.



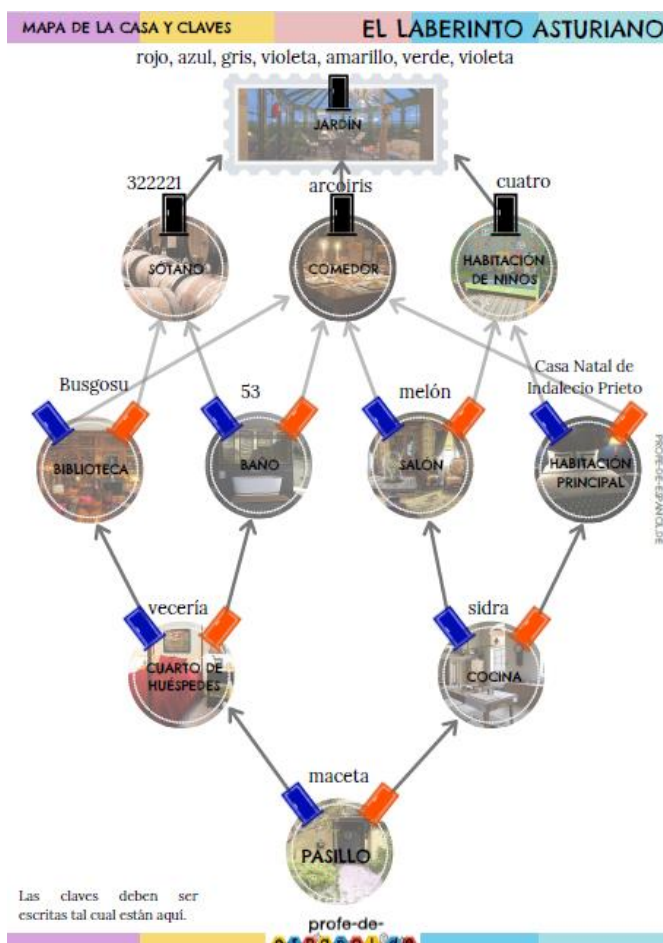


Ilustración 5. Recompensa narrativa - El laberinto asturiano.

Habitación de escape (actividad creada por Jennifer Niño)

Fuente: <https://www.profe-de-espanol.de/2019/06/21/el-laberinto-asturiano-escape-room-para-la-clase-de-ele/>

En la última ilustración hay otra actividad gamificada que puse en práctica con los estudiantes del segundo curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas que estudian el español como lengua extranjera. Esta vez se trata de una habitación de escape. Los estudiantes tuvieron que meterse en el papel de un grupo de amigos que decidieron pasar sus vacaciones de verano en Asturias. Alquilaban una casa, pero al llegar se dieron cuenta de que la casa estaba encantada. La única solución para escapar era superar las cinco misiones. En el momento en que resolvían una misión correctamente tenían que

elegir una puerta (roja o azul). Esta recompensa narrativa permite a los estudiantes abrir nuevas puertas dentro de la experiencia del juego. Cada puerta transportaba a los estudiantes a diferentes partes de la casa hasta que conseguían llegar a la última misión y escapar de la casa encantada.

Durante el año académico 2021/2022 implementé esta habitación de escape en la cual participaron un total de 23 alumnas y 2 alumnos, con edades comprendidas entre los 19 y los 23 años. Los estudiantes fueron informados desde el principio sobre el proyecto y participaron y completaron voluntariamente los cuestionarios y las entrevistas. Como en el *breakout* educativo, los estudiantes rellenaron un cuestionario en Google Forms, en el que se les pedía permiso para grabar video y audio durante toda la clase, garantizando su anonimato.

Dividí la clase de estudiantes en 8 grupos de 2/3 alumnos. Antes de comenzar la actividad, les expliqué las reglas necesarias para llevar a cabo la habitación de escape. Las reglas eran sencillas y se explicaron con mucha claridad: los estudiantes tenían que resolver con éxito las cinco misiones para poder escapar de la casa encantada. Además, les expliqué la narrativa a través de la cual entraron en la habitación de escape y creé un ambiente adecuado. Durante 90 minutos, los estudiantes tuvieron que colaborar y resolver las misiones. Antes de comenzar la habitación de escape, los estudiantes vieron un breve tráiler para captar su atención y presentarles la narrativa y después les repartí las fichas de trabajo necesarias.

Los contenidos educativos presentados en la habitación de escape correspondían al nivel B1, según el Marco Europeo Común de Referencia, y eran de tipo gramatical (el contraste de los tiempos pasados; la combinación de pronombres de OD e OI; *desde que, desde, hace, desde hace*; el imperativo afirmativo; los conectores finales, causales y condicionales; *¿qué?* o *¿cuál?*), lexical (la vivienda, los lugares en la ciudad, la naturaleza, los adverbios de lugar, las celebraciones) y sociocultural (los lugares de Asturias, algunas costumbres y fiestas, la mitología asturiana, el vocabulario del bable). Las destrezas practicadas eran la comprensión lectora y auditiva detalladas. En concreto, los estudiantes debían solucionar las siguientes misiones: descifrar el mensaje oculto con la ayuda de una lámina transparente de color rojo; localizar en el mapa, según las indicaciones facilitadas, el lugar de encuentro en Oviedo; conjugar los verbos en pretérito indefinido o pretérito imperfecto y colocarlos en el laberinto siguiendo la línea azul; escuchar el diálogo entre Javi y Llara y localizar las palabras mencionadas en la imagen; reconocer los aspectos socioculturales de la región de Asturias (costumbres y tradiciones, dialecto asturiano, etc.).

Los elementos de la estrategia de gamificación que se pueden encontrar dentro de esta actividad son: los desafíos, las reglas, las misiones, la narrativa, la estética, la libertad de elegir y equivocarse, la retroalimentación instantánea, el tiempo limitado, la sorpresa, el desbloqueo de contenido, el progreso, los elementos ocultos,

los códigos QR, la decodificación del mensaje oculto, la colaboración, la competición, las recompensas narrativas, las emociones (curiosidad/felicidad/frustración).

En cuanto a la evaluación de los estudiantes, en esta actividad se introdujo un sistema de evaluación autocorrectivo que ofrecía retroalimentación instantánea. Si la respuesta proporcionada por el estudiante era incorrecta, debía volver a realizar la misión, y si la respuesta era correcta, podía completar la siguiente misión. También creé una rúbrica de evaluación del equipo con la ayuda de la cual observé y analicé la precisión en la resolución de las misiones, la implicación, la participación, la colaboración, la distribución equitativa de tareas dentro del equipo, la puntualidad en la finalización de las misiones, la interacción entre los miembros del equipo y la distribución de roles y las responsabilidades dentro del equipo.

7. Diseño de una sesión gamificada

Al diseñar e implementar una propuesta gamificada de manera satisfactoria es importante considerar los siguientes pasos:

- Organizar los cursos y analizar a los estudiantes
- Redactar los objetivos generales y específicos de la sesión, presentados en forma de misiones
- Crear la narrativa y los personajes
- Elegir el título de la sesión gamificada
- Establecer el papel del profesor y de los estudiantes
- Incluir los elementos de la gamificación (por ejemplo: desafíos, reglas, misiones, estética, avatares, juegos de rol, pistas, puntos, tablas de clasificación, penalizaciones, libertad para cometer errores y elegir, retroalimentación instantánea, tiempo limitado, sorpresa, desbloqueo de contenido, progreso, elementos escondidos, códigos QR, colaboración, competición, recompensas, emociones etc.)
- Crear las reglas
- Determinar los niveles y los puntos
- Otorgar las recompensas
- Mencionar los materiales didácticos y las herramientas digitales
- Elaborar el sistema de evaluación

El orden de estos pasos no es aleatorio. A lo largo de los años de implementación de la gamificación, he observado que la inclusión de todos estos pasos crea una experiencia de aprendizaje cautivadora para los estudiantes.

8. ¿Cómo incluimos las recompensas narrativas en una gamificación?

Más adelante, presentaré las fases para incluir recompensas narrativas dentro de una sesión gamificada.

1. Determinar qué pasos son necesarios para lograr el objetivo final de la gamificación.
2. Crear una misión para cada uno de esos pasos.
3. Indicar qué van a conseguir los estudiantes al superar la misión: debe ser algo imprescindible para pasar al siguiente reto.

Para convertir las recompensas narrativas en desafíos épicos, los estudiantes pueden recibir, al superar la misión, un mensaje o una pista que les invita a resolver un nuevo desafío. Solo si superan el desafío conseguirán la recompensa narrativa que les hará avanzar hacia la siguiente misión.

A continuación, ofreceré usos ejemplos de desafíos, expuestos por Cánovas (2021), con el fin de generar expectativas y crear un momento de emoción y colaboración:

- Mapa en pedazos: los estudiantes tienen que buscar unos pedazos de mapa que los llevará a una localización donde encontrarán la recompensa narrativa.
- Códigos QR: indican una pista, por ejemplo, un lugar o una persona, que señalan el lugar donde está la recompensa narrativa.
- Seguir un rastro: los estudiantes tienen que seguir, por ejemplo, un rastro de telaraña o de códigos QR, para conseguir la recompensa.
- Interactuar con una persona o un profesor/a: los estudiantes tienen que ir a la persona indicada para que le digan una palabra clave, a fin de recibir la recompensa.
- Construcción: los estudiantes pueden utilizar los recursos obtenidos (ladrillos, madera etc.) para construir un castillo y subirlo para obtener la recompensa narrativa.
- Número de teléfono: los estudiantes tienen que resolver una serie de misiones y después de cada misión resuelta con éxito recibirán un número que, al final, resultará un número de teléfono; luego, tienen que llamar a ese número de teléfono y pedir algo o decir una palabra clave para lograr la recompensa.
- Libros en la biblioteca: los estudiantes reciben varias fotocopias de unos libros y tienen que ir a la biblioteca para encontrarlos con el fin de conseguir la recompensa narrativa.
- Mensaje cifrado: los estudiantes tienen que descifrar el mensaje secreto para encontrar la recompensa.

- Habitación de escape o *breakout*: organizar una habitación de escape o *breakout* completo y tras finalizarlo los estudiantes recibirán la recompensa narrativa.

9. Instrumentos

Se pretende examinar el impacto de las sesiones gamificadas llamadas *La llave de Granada* y *El laberinto Asturiano* en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula, el comportamiento y la satisfacción general de los estudiantes. Al realizar este experimento utilicé técnicas cuantitativas y cualitativas. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: la observación de los participantes, entrevistas (entrevisté a 15 estudiantes), análisis de documentos, diario de campo, grabaciones audio y video y un cuestionario.

La estructura de la entrevista incluyó los siguientes aspectos: relatar la experiencia después de la participación en las dos sesiones gamificadas, mencionar las habilidades desarrolladas a través de la estrategia, especificar los puntos fuertes y débiles de las sesiones gamificadas, etc. Intenté que las entrevistas tomaran la forma de conversaciones naturales, para generar un clima agradable y de confianza en el que los entrevistados se sintieran cómodos y relajados al hablar.

Creé un consentimiento y un cuestionario en español utilizando la herramienta *Google Forms*. El consentimiento solicitó el permiso de los estudiantes para grabar video y audio las sesiones gamificadas y las entrevistas, asegurando su anonimato. El cuestionario se adaptó al modelo *Game Experience Questionnaire* (Ijsselstein et al. 2013) para evaluar la percepción de los estudiantes acerca de las sesiones en la que participaron y constaba de 10 preguntas cerradas. Estas preguntas fueron formuladas con dos posibles respuestas: sí o no. Se eligieron estas opciones de respuesta porque no requieren un esfuerzo demasiado grande por parte de los encuestados, lo que, a su vez, evita destinar un tiempo prolongado a completar el cuestionario. Debido a la complejidad de las sesiones y al considerable número de misiones, el tiempo dedicado a este cuestionario fue limitado.

Este cuestionario se rellenó una vez finalizada la sesión. Las variables utilizadas para la valoración fueron: la motivación, la utilidad de las actividades de aprendizaje, el sentimiento de bienestar y de autonomía, la pérdida de la noción del tiempo, el desarrollo de la capacidad crítica y el diseño de las sesiones gamificadas. En general, la valoración fue bastante positiva en todos sus aspectos. A continuación, se presentan las diez preguntas del cuestionario:

1. ¿Fue agradable tu experiencia con la gamificación?
2. ¿Aprendiste con este curso?
3. ¿Fueron útiles las actividades de aprendizaje?
4. ¿Fue positiva tu actitud?

5. ¿Te motivaron las actividades para aprender?
6. ¿Perdiste la noción del tiempo mientras realizabas la actividad?
7. ¿Te sentiste frustrado mientras realizabas la actividad?
8. ¿Llevar a cabo esta actividad despertó tu imaginación?
9. ¿Te motivó a continuar recibiendo retroalimentación inmediata sobre tus actividades?
10. ¿Te sentiste autónomo mientras realizabas la actividad?

10. Resultados y discusión

Casi todos los estudiantes completaron con éxito las misiones presentes en las sesiones gamificadas en 90 minutos. Los resultados obtenidos se analizaron en base a las opiniones e inquietudes del alumnado participante. Tras finalizar las misiones, los alumnos rellenaron el cuestionario, elaborado en *Google Forms*, compuesto por diez preguntas. El número de estudiantes que completaron voluntariamente el cuestionario fue de 45 participantes e incluye las siguientes escalas de evaluación: eficiencia, autonomía, estimulación, inmersión y generación de emociones positivas y negativas.

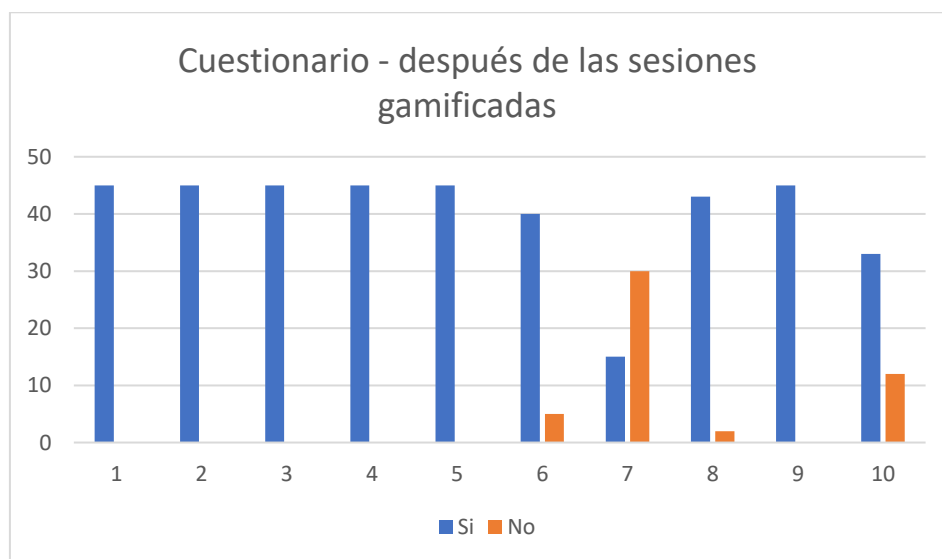


Tabla 2. Cuestionario - después de las sesiones gamificadas (elaboración propia)

Una vez completado el cuestionario por parte de los estudiantes se puede observar que todos respondieron afirmativamente en lo que respecta el sentimiento de bienestar, el aprendizaje de la lengua española, la utilidad de las actividades de

aprendizaje, la actitud positiva hacia los compañeros y hacia los contenidos presentados, la motivación para aprender y para continuar a resolver las misiones después de recibir retroalimentación inmediata sobre sus actividades. Con respecto a la pérdida de la noción del tiempo mientras realizaban la actividad, 40 estudiantes respondieron afirmativamente, mientras que 5 estudiantes respondieron negativamente. 30 estudiantes respondieron que no habían sentido frustración, mientras que 15 estudiantes contestaron que sí. Quienes respondieron afirmativamente a la pregunta número 7 explicaron que se sentían frustrados cuando no eran ellos quienes terminaban primero la misión, siendo muy competitivos. 43 estudiantes contestaron que llevar a cabo esta actividad despertó su imaginación, mientras que 2 respondieron que no. 33 estudiantes contestaron que se sentían autónomos mientras realizaban la actividad y 12 estudiantes contestaron que no.

Los principales aspectos mencionados por los estudiantes en las entrevistas tras la implementación de las sesiones gamificadas fueron: desarrolla las habilidades comunicativas; es una estrategia moderna e innovadora que utiliza la tecnología; genera una experiencia inmersiva; fomenta el trabajo en equipo y crea una fuerte conexión entre los estudiantes; desarrolla la autoestima; desaparece el miedo a equivocarse o la ansiedad; convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje; aumenta la atención, la motivación y el compromiso; crea un ambiente agradable, relajante y divertido y desaparece la noción del tiempo.

A partir de los resultados obtenidos, se evidencia que la gamificación constituye un recurso didáctico de notable utilidad, al favorecer un acercamiento práctico a contenidos que, en su esencia, son fundamentalmente teóricos. Esta característica contribuye a incrementar el interés y la dedicación del alumnado hacia sus estudios, al tiempo que introduce una dimensión lúdica que hace del aprendizaje una experiencia más atractiva y motivadora.

El desarrollo del pensamiento crítico y de la capacidad para resolver problemas se evidencia en los desafíos que surgen al superar misiones, seleccionar entre información verídica y falsa, identificar lo relevante frente a lo secundario y distinguir las pistas auténticas de aquellas diseñadas para desorientar. El alumnado participante no está habituado a procesos de aprendizaje mediados por recursos innovadores que se distancian, en cierta medida, de las metodologías tradicionales. Asimismo, la incorporación del componente lúdico en estas actividades favorece una asimilación más profunda y significativa de los contenidos.

Por otra parte, desde el punto de vista de la implementación de la experiencia de las sesiones gamificadas requirieron mucho trabajo y esfuerzo a la hora de su organización y diseño, lo que desde mi punto de vista sería un inconveniente de estas actividades. Para que tengan éxito se requiere mucho tiempo de diseño y de montaje. Otro aspecto negativo es el hecho de que estas actividades funcionan mejor en portátiles, tabletas u ordenadores y menos en móviles, aspecto mencionado por los estudiantes en las entrevistas. Por esta razón, algunos estudiantes que realizaron las

actividades con el móvil encontraron ciertos problemas técnicos. No obstante, como ya he dicho, los resultados fueron bastante satisfactorios, lo que provoca que ese esfuerzo tenga su merecida recompensa.

Se observó cómo esta estrategia puede estimular la competición sana y fomentar la colaboración entre los estudiantes. Los desafíos interactivos y las actividades en grupo se convirtieron en oportunidades para que los estudiantes trabajaran juntos, compartiendo sus conocimientos y habilidades para superar las tareas. Al establecer objetivos claros y ofrecer recompensas narrativas y retroalimentación instantánea, los estudiantes se motivaron a superarse a sí mismos.

La gamificación estimuló las habilidades de pensamiento crítico a medida que los estudiantes se enfrentaban a problemas complejos, lo que los llevó a pensar de manera creativa y estratégica para completar con éxito las misiones. La transición del aprendizaje pasivo a la resolución activa de problemas es una muestra del poder del juego para promover una experiencia de aprendizaje holística. Por lo tanto, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también les ofrece un sentido de confianza en sí mismos y de progreso, que alimenta aún más su deseo de aprender.

Este entorno colaborativo ayuda a los estudiantes a desarrollar importantes habilidades interpersonales, como la comunicación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la empatía, fundamentales para su éxito tanto personal como profesional. Además, la oportunidad de colaborar con los compañeros crea un sentido de conexión social y de pertenencia, lo que hace que el aprendizaje sea más agradable y significativo. Los estudiantes mencionaron en entrevistas que esta estrategia aumentó su autoestima porque el trabajo en equipo eliminó el miedo a hablar y ser corregido en público, especialmente en el caso de los estudiantes tímidos.

Al reflexionar sobre la implementación del sistema gamificado, he observado un aumento considerable en la participación y el compromiso de los estudiantes. Están más entusiasmados por participar en las clases, involucrarse activamente en los debates, completar las misiones en el tiempo establecido, compartir en las redes sociales fotos con los materiales didácticos o momentos vividos durante las sesiones gamificadas, o incluso renunciar a los recreos para finalizar las misiones, ya que sienten curiosidad por conocer el final de la narración de las actividades gamificadas. Los estudiantes han demostrado un alto grado de motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje del español, lo que hace que mi papel como profesora sea más satisfactorio y gratificante. La implementación de la gamificación me ha brindado la oportunidad de experimentar con diversos métodos y estrategias didácticas, como la neuroeducación y el aula invertida, junto con aplicaciones de software, logrando responder a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Además, la estrategia de gamificación es versátil y la he utilizado para desarrollar las habilidades lingüísticas en español (la comprensión auditiva y lectora y la expresión oral y escrita), así como las habilidades digitales. Las actividades

gamificadas propuestas tenían como objetivo la adquisición de nociones gramaticales y léxicas de diferentes niveles, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), A2 - B1.

11. Conclusiones

Las recompensas narrativas son un elemento intensificador de la motivación intrínseca en el juego, además de un elemento cohesionador de la secuencia didáctica. Generan inmersión en la experiencia del juego y ayudan a los estudiantes a crear una conexión emocional con la historia y los personajes.

Según Manuela Mena Octavio (2018) los beneficios de gamificar el proceso de aprendizaje son múltiples y atienden a cuestiones didácticas, emocionales y sociales: involucra al estudiante en el proceso de aprendizaje, potencia la creatividad, ayuda a la resolución de problemas reales, motiva la participación en el aula, promueve la autonomía, divierte, crea vínculos afectivos, estimula las neuronas espejo (responsables de la empatía) y propicia la cooperación y el trabajo en equipo. Si consideramos todos los aspectos anteriores, el estudiante consigue que el aprendizaje sea significativo, es decir, que los contenidos que va viendo en el aula permanezcan en el recuerdo y se conviertan en base sobre la que se irán asentando nuevos contenidos, habilidades y destrezas. Conforme a Bruner (1984) al alumnado siempre se le debe de proporcionar un sentimiento de entusiasmo que acompañe al aprendizaje. Se debería transformar al alumnado en el propio y principal protagonista de su aprendizaje, empezando de la base de los conocimientos previos obtenidos y en sus gustos, consiguiendo así alcanzar un aprendizaje significativo.

En este estudio realicé una investigación científica sobre el uso de las recompensas narrativas, especificando sus significados en la gamificación, y analicé cómo se aplican en el aula de ELE. Además, se evaluará el impacto de dos sesiones gamificadas en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, que estudian el español como lengua extranjera. Posteriormente al análisis de los resultados y, en particular, de las valoraciones emitidas por el alumnado participante, se constata una elevada aceptación de la estrategia gamificada y su efectividad en el proceso de aprendizaje. En este sentido, sobresale el alto porcentaje de respuestas afirmativas a la pregunta sobre la disposición a repetir la experiencia en el aula, lo que pone de manifiesto una recepción positiva generalizada. Estos datos sugieren que las actividades gamificadas no solo han sido bien acogidas, sino que han contribuido a estimular el interés, las habilidades y las competencias del alumnado.

En relación con la utilidad del estudio, los resultados obtenidos aportan información relevante para la comunidad académica interesada en la enseñanza del

Español como Lengua Extranjera (ELE) a través de la estrategia de gamificación educativa. No obstante, una de las principales limitaciones de esta investigación radica en el tamaño reducido de la muestra, al centrarse en un grupo específico de estudiantes de español. Asimismo, la metodología aplicada presenta ciertas variaciones en función del nivel de competencia lingüística del alumnado y de las particularidades del plan de estudios correspondiente a cada grupo. Los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos cualitativos y cuantitativos indican que esta estrategia didáctica fue altamente valorada por los estudiantes, considerándola valiosa tanto en términos prácticos como desde una perspectiva lúdica y emocional.

En cuanto a las futuras direcciones, cabe señalar que, si bien los resultados del presente estudio evidencian la efectividad de las recompensas narrativas en las gamificaciones educativas, sería pertinente llevar a cabo investigaciones complementarias que evalúen su impacto a largo plazo. Para ello, se recomienda ampliar la muestra de participantes con el fin de posibilitar un análisis más exhaustivo y representativo del alcance y la eficacia de esta herramienta en contextos diversos de enseñanza de ELE.

Las recompensas narrativas son herramientas poderosas para fomentar la motivación intrínseca y el compromiso del alumnado. Estas recompensas conectan emocionalmente a los estudiantes con el contenido, incentivando la participación activa y la resolución de tareas. Además, permiten que los logros académicos se integren de manera significativa en el desarrollo de la trama, creando una experiencia inmersiva que refuerza el aprendizaje mientras se estimulan habilidades como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

En conclusión, la gamificación educativa es una estrategia didáctica eficaz en el ámbito de la enseñanza de ELE, al ofrecer numerosos beneficios para el aprendizaje del idioma. Esta metodología no solo favorece un aumento en la motivación y el compromiso del alumnado, sino que también fomenta la colaboración y permite una mayor personalización del proceso formativo. Al convertir la enseñanza en una experiencia más dinámica e interactiva, la gamificación demuestra ser compatible e integrable con otras metodologías, tanto activas como tradicionales, enriqueciendo así el entorno educativo.

Referencias bibliográficas

- Bruner, Jerome. 1984. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Cánovas, Beatriz. 2021. Online Masterclass Kumubox. *Gamificación: las recompensas narrativas como indicadores de logro*.
- Camacho-Sánchez, Rubén, Rillo-Albert, Aaron y Lavega-Burgués, Pere. 2022. "Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student

- Academic Performance and Motivation.” *Applied Sciences* 12(21), 11214. MDPI. <https://doi.org/10.3390/app122111214>.
- ColorELE. “El misterio de la Alhambra. Breakout educativo.” <https://www.colorele.com/el-misterio-de-la-alhambra/>.
- Csikszentmihályi, Mihály. 2005. *Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- Huizinga, Johan. 2007. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Foncubierta, José Manuel y Rodríguez, Chema. 2014. “Didáctica de la gamificación en la clase de español.” https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf.
- Gui, Yang, Cai, Zhihui, Yang, Yajiao, Kong, Lingyuan, Fan, Xitao y Tai, Robert H. 2023. “Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review.” *IJ STEM Ed*, 10(36). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>.
- Hogwarts Adventure. “Hogwarts. An adventure in the wizarding world.” <https://beacanovas.wixsite.com/hogwartsadventure>.
- Ijsselstein, Wijnand. A., de Kort, Yvonne A. W. y Poels, Karolien. 2013. *The Game Experience Questionnaire*. Technische Universiteit Eindhoven. https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game_Experience_Questionnaire_English.pdf.
- Kapp, Karl. 2012. *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer/ASTD.
- Lister, Meaghan. 2015. “Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level.” *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2). 1-22. <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/itet/article/view/18661/18409>.
- Marczewski, Andrzej. 2014. “Thin Layer vs Deep Level Gamification.” *Gamified UK*. <https://www.gamified.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/>.
- Marín, Imma. 2018. *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
- Matera, Michel. 2018. *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos: para implicar a tus alumnos y ayudarles a ser mejores estudiantes*. Bilbao: Mensajero.
- Mena Octavio, Manuela. 2018. “Gamificación en el aula de idiomas.” *Aventura en las aulas*. <https://educationwillsetusfree.wordpress.com/gamificacion-gamificada-guerra-de-galaxias/>.
- Mora, Francisco. 2014. “El juego es el disfraz del aprendizaje.” <https://blogs.elpais.com/ayuda-al-estudiante/2014/02/el-juego-es-el-disfraz-del-aprendizaje.html>.

Niño, Jennifer (2019). "El laberinto asturiano. Escape room." *Profe-de-español.de*. <https://www.profe-de-espanol.de/2019/06/21/el-laberinto-asturiano-escape-room-para-la-clase-de-ele/>.

Phillips, Janae B. 2015. "Beyond Badges: Changing the Gamification Narrative." *UA Campus Repository*. <http://arizona.openrepository.com/arizona/handle/10150/556586>.

Pk. Paraíso. "Guía Pokémon Oro Heart Gold/Plata Soul Silver S.S Aqua." <https://www.pkparaíso.com/hgss/johto/guia-37.php>.

Ripoll, Oriol y Pujolà, Joan-Tomas. 2024. *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Colección Educación universitaria. Barcelona: Octaedro.

Rodríguez, Jaume Batlle y González Argüello, M^a Vicenta. 2017. "Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: La importancia de la narrativa en la gamificación." *Libro de Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación CIVE'17 (5^a, Tenerife)*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6640>

Teixes, Ferran. 2015. *Gamificación. Motivar jugando*. España: Editorial UOC.

Todorov, Tzvetan. 1969. *Grammaire du Decameron*. The Hague: Mouton.

Toledo Palomino, Paula, Toda, Armando, Oliveira, Wilk, Cristea, Alexandra y Isotani, Seiji. 2019. "Narrative for gamification in education: why should you care?" *IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*. 97-99. https://www.researchgate.net/publication/335570867_Narrative_for_Gamification_in_Education_Why_Should_you_Care.

Villagrán, Michael. 2024. "Importancia de la narrativa en la creación de experiencias gamificadas." *Digimentore*. <https://digimentore.com.ec/experiencia-gamificadas/>.

Werbach, Kevin y Hunter, Dan. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

"Zelda: Link's Awakening - All Musical Instruments." <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MIBIvMq01TM>.