***Breakout* educativo como herramienta innovadora en el**

**Grado de Criminología**

María José Galvis Doménechª, Darllyn Ismey Muñoz Rodríguezb, Carmen Carmona Rodríguezc, Simran Vazirani Mangnani d

ª Dpto. Teoría de la Educación, Maria.Jose.Galvis@uv.es, b Dpto. Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Darllyn@alumni.uv.es, c Dpto. Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Carmen.Carmona@uv.es, d Dpto. Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Simran.Vazirani@uv.es

*Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación (Universitat de València)*

**Resumen**

La implementación de nuevas metodologías docentes en el aula de Educación Superior es uno de los retos a los cuales nos enfrentamos los docentes universitarios. Se ha constatado la utilidad de este tipo de metodologías para la adquisición de nuevos conocimientos y competencias necesarias en el entorno académico y profesional (Stronge, 2018). Por este motivo, es imperativo comenzar a introducir prácticas docentes innovadoras que respondan a la demanda social emergente de aprendizajes cada vez más activos, mayor implicación, compromiso y participación del alumnado y de la incorporación de aspectos lúdicos y/o tecnológicos a los contextos educativos universitarios. Desde esta perspectiva, este estudio pretende ser una experiencia de innovación en el ámbito de la gamificación a nivel universitario, en este caso, abordando un modelo de gamificación vinculado al breakout educativo. Este planteamiento pone en el foco de atención la cohesión grupal y la inmersión en los aprendizajes desde un marco dinámico y enriquecedor para el alumnado y profesorado, puesto que supone una interacción real con los objetos, se experimenta de primera mano la emoción del juego y se despierta la curiosidad a través de la incertidumbre (Villar, 2018). Así pues, igual que diversos estudios, esta experiencia apuesta por un breakout educativo que permita también comprender los contenidos curriculares, transferirlos a otros ámbitos y fomentar la interdisciplinariedad entre los saberes (López & Ortega, 2019).

En concreto, desde una asignatura del Doble Grado de Derecho y Criminología de la Universitat de València, se incorporaron aspectos lúdicos al contenido de la asignatura, para fomentar la participación activa del alumnado, promover los aprendizajes relacionados con la asignatura y las competencias transversales. El objetivo de este estudio, era evaluar desde la perspectiva del alumnado la recepción que tenía este tipo de recursos metodológicos respecto a la asimilación de la materia, la adquisición de conocimientos y el fomento de habilidades sociales a través del juego colaborativo, además de conocer el grado de satisfacción con la actividad. Para ello, un grupo de docentes universitarios impulsó un proyecto piloto de breakout con un grupo de 22 estudiantes del último año de carrera, en el curso 2019-2020. Entre estos, 14 estudiantes accedieron voluntariamente a cumplimentar un cuestionario ad hoc para evaluar su percepción respecto a la experiencia gamificada. El cuestionario incluyó preguntas relacionadas con la asimilación de la materia, adquisición de conocimientos, fomento de competencias interpersonales, implicación docente y satisfacción general en cuanto a la actividad.

En líneas generales, el alumnado resaltó que la implementación de prácticas docentes innovadoras como fue el breakout no solo les permitió asimilar la materia y adquirir nuevos conocimientos, de un modo diferente, dinámico y fuera del marco teórico, sino que al mismo tiempo fomentó las competencias interpersonales, mejorando la cooperación y el compañerismo. Así mismo, consideraron la implicación docente como decisiva para el éxito y la funcionalidad del breakout. En conclusión, el grado de satisfacción del alumnado reveló la necesidad de continuar impulsando prácticas docentes innovadoras en las que se incorporen elementos gamificados que contribuyan a la preparación futura y a un aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** breakout, metodología docente, innovación, aprendizaje, juego colaborativo.