

Classcraft: una herramienta divertida para aprender

Wilmer Armando Delgado Diaz

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

Wdelgado94@udenar.edu.co

La enseñanza tradicional es algo que no pasa de moda y en pleno siglo XXI se sigue utilizando esta metodología, el profesor entra al aula y solamente explica su clase de forma teórica, los alumnos, para no olvidar lo dicho, anotan en sus cuadernos y al final son evaluados para saber qué conocimientos fueron asimilados. Sin embargo, esto no garantiza que después de un tiempo recuerden lo visto en clase. Todo esto, sumado a la monotonía generada por cientos de ejercicios mecánicos, afecta de manera inexorable el espíritu de aprendizaje.

El gran debate de hoy consiste en cómo hacer atractivo el aprendizaje y la enseñanza, además, ver cómo puede evolucionar la educación en el siglo XXI. El avance de la sociedad, el conocimiento y las nuevas tecnologías están haciendo que se cuestionen algunos aspectos de la educación tradicional. Frente a esta situación, el docente debe armarse de recursos pedagógicos y lúdicos para que el alumnado deje atrás la apatía y el desinterés.

Muchos autores han hecho énfasis en la necesidad de cambio del sistema educativo tradicional, como por ejemplo implantar el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En la sociedad actual no es extraño escuchar el término “nativos digitales”, que hace referencia a las personas que manejan las nuevas tecnologías con aparente fluidez, comodidad y facilidad debido a que interactúan con ellas frecuentemente. Sierra, Bueno y Monroy (2016) afirman:

Los avances obtenidos en las tecnologías de la información

y la comunicación (TIC), en la actualidad, se han convertido en un componente esencial de la cotidianidad humana, generando hoy nuevas formas de socialización, educación, producción de conocimiento y acceso a la información. Estas han provocado la creciente masificación en las alternativas de herramientas de conectividad, la demanda de dispositivos inteligentes y el consumo de contenidos digitales en nuestro medio; trayendo consigo, la necesidad de darle una buena adjudicación y uso adecuado por parte de la sociedad siendo responsabilidad de todos, y mucho más en las instituciones educativas de la ciudad, para un mejor desempeño laboral y social de sus docentes.

Por otra parte, diferentes pensadores proponen que el juego en la educación es algo primordial, puesto que, a través de éste se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a las personas y se puede desarrollar muchas facetas de su personalidad. Benítez (2009) afirma:

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo. (p.4)

Los cambios en las herramientas disponibles, sumado a los nuevos intereses de los estudiantes, deben suponer para las instituciones un nuevo desarrollo y planificación de modelos de aprendizaje mucho más flexibles, accesibles e interactivos, donde el profesor asume el rol de orientador del proceso y a su vez de facilitador de recursos, que permitan al estudiante explorar y elaborar nuevos conocimientos de forma más efectiva, responsable y comprometida con el propio aprendizaje.

Con la llegada del juego a la educación, y con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, han surgido nuevas formas de enseñar de manera divertida a los educandos con diversas herramientas online, entre ellas se encuentra Classcraft, una plataforma que simula un juego de rol creada en el año 2013 como una aplicación web que permite a los docentes utilizar el juego en sus clases. Esta puede ser usada tanto en dispositivos móviles como en computadores, con su diseño al estilo medieval es llamativo para estudiantes y profesores.

En un principio el estudiante debe asumir un rol dentro del juego, debe escoger alguno de los 3 que dispone la plataforma, estos son: “Guerrero”, “Mago” o “Sanador”, cada personaje tiene distintos poderes que puede utilizar a lo largo del juego, cada estudiante puede formar su equipo para ir desbloqueando niveles y ayudar a sus compañeros. A medida que pasa de nivel, se van adquiriendo poderes como: proteger, botiquín, emboscada o caza. El docente por su parte es el encargado de asignar habilidades a cada jugador, como por ejemplo: el guerrero puede entregar su actividad un día después del tiempo estipulado o bien adquirir privilegios académicos, como el contra ataque. Donde el guerrero puede omitir una pregunta del examen. Así mismo el docente también puede quitar puntos a sus estudiantes, ya sea por mal comportamiento, no trabajar en clases o no presentar las actividades, éste puede modificar según su criterio los puntos a quitar a sus alumnos dependiendo de la falla, si un estudiante pierde todos sus puntos de salud, entra al inframundo y debe superar la actividad que el docente le coloque, como realizar una cartelera, narrar un cuento, contar una anécdota, entre otras. Para Rogowski (2019)

Classcraft integrates easily with normal classroom activities, encouraging teamwork and collaboration while giving students instant feedback on soft skills, such as attendance, homework completion, and classroom behavior. Use the game to motivate students and to build collaboration and teamwork skills. Award points for encouraging classmates, completing assignments on time, respecting noise levels, and more.

Sin duda alguna, se recomienda el uso de esta plataforma ya que las clases se hacen amenas y divertidas, se pueden formular actividades al azar, es por eso que cada clase es una sorpresa, incluso los padres de familia pueden ser parte de todo esto y ver el proceso de sus hijos en la clase. Lo único que se necesita para empezar a jugar es registrarse en la web de la herramienta y una vez registrados pueden seguir un tutorial para entender los componentes del juego. Se dispone de una clase demo para ensayar y entender el contenido con alumnos ficticios, para posteriormente lanzarse con su propio juego en una clase creada.

En mi experiencia utilizando la plataforma Classcraft con mis estudiantes, puedo decir que la recibieron de la manera que yo esperaba, se divirtieron aprendiendo tanto individualmente como también fortaleciendo el trabajo en equipo en las diferentes actividades propuestas. Comencé formando los equipos de trabajo para mí sorpresa cada equipo se dividió equitativamente entre los personajes que conforman el juego, esto debido a que cada personaje posee diferentes poderes. Por ejemplo, los estudiantes con un rol de curandero velan por la salud de sus compañeros, los hechiceros cumplen la función de líderes y los guerreros, por su parte, tienen la misión de estar siempre atentos en clase para proteger al resto de miembros del equipo.

La motivación en los estudiantes fue aumentando a medida que utilizaban el juego, entre ellos se ayudaban a cumplir todos los retos y deberes durante la clase, esto debido a que, si su equipo no los cumplía, podría perder puntos y ocasionaría un reto para salvarlos. El mayor beneficio que logre al hacer uso de esta plataforma es que la participación aumentó exponencialmente, los niños más tímidos participaban de forma activa tomaban el riesgo de contestar a las preguntas o precipitándose para proteger a sus compañeros cuando hay una pérdida de HP. Los problemas de comportamiento menores desaparecieron y los niños apreciaron realmente los eventos cotidianos y aleatorios. En conjunto, Classcraft tuvo un efecto muy importante sobre mi aula. Es una manera fácil de empezar los cursos y permite a los niños trabajar juntos y tomar

decisiones que pueden beneficiar al equipo en vez de solo al individuo y, aunque quizá se piense que el juego puede fomentar desorden, sucedió todo lo contrario, esta es una manera muy divertida para aprender. En conclusión, aplicar lo anteriormente dicho en la educación de los niños y jóvenes en la escuela, puede fomentar una mente libre y autónoma, no significa que se educará a los estudiantes sin una concepción de trabajo, por el contrario, ésta es una forma eficiente de generar en ellos una mayor creatividad y adquisición de conocimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benítez, M. (2009). *El Juego como Herramienta Aprendizaje*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Rogowski, M. (2019). *common sense education*. Obtenido de <https://www.commonsense.org/education/website/classcraft#:~:text=Classcraft%20integrates%20easily%20with%20normal,build%20collaboration%20and%20teamwork%20skills>.
- Sierra, J., Bueno, I., & Monroy, S. (Mayo, 2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Omnia*, 22(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/737/73749821005/html/index.html>