

Plataforma classcraft: Experiencias de uso en estudiantes universitarios



<https://doi.org/10.56238/uniknowindevolp-011>

García López Iván Miguel

Maestría en Informática – Instituto Politécnico Nacional (IPN) Ciudad de México – México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9219-4970>

E-mail: ivanmiguelgarcialopez@gmail.com

Ruiz Ledesma Elena Fabiola

UPIICSA, Escuela Superior de Cómputo (ESCOM) – Instituto Politécnico Nacional (IPN) Ciudad de México – México.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1513-8243>

E-mail: eruzl@ipn.mx

Acosta Gonzaga Elizabeth

Maestría en Informática – Instituto Politécnico Nacional (IPN) Ciudad de México – México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5413-1063>

E-mail: elz.acosta.gonzaga@gmail.com

RESUMEN

Después del regreso a la presencialidad derivado del confinamiento de la pandemia sanitaria del año 2020, algunas de las herramientas digitales utilizadas durante este periodo aún continúan vigentes como apoyo al proceso de aprendizaje del alumnado, por ejemplo aquellas que incorporan la técnica de gamificación como Classcraft, que es utilizada en este trabajo con la intención de identificar áreas de oportunidad y comportamientos presentados por parte de un grupo de nivel universitario en una institución mexicana que trabajó con esta plataforma, para poder compartir su experiencia vivida. La plataforma se utilizó para evaluar una unidad temática de la materia de probabilidad y estadística dando como hallazgos que la plataforma a pesar de ser intuitiva representó algunos retos de adaptación para el grupo.

Palabras clave: Gamificación, Classcraft, Nivel universitario, Estrategia de aprendizaje.

1 INTRODUCCIÓN

El objetivo de este escrito es exponer la experiencia vivida de un grupo de nivel universitario, el cual trabajó con la plataforma Classcraft que es una plataforma basada en gamificación que apoya a la gestión de actividades en el aula (Sailer et al., 2017), dicha aplicación fue desarrollada el año 2013 por un profesor de física en Canadá (Classcraft, 2023), sin embargo debido a la pandemia sanitaria ocurrida en el año 2020 por el virus SARS-COV-2, los docentes migraron a la modalidad a distancia de forma ágil. Las aplicaciones como Classcraft fueron exploradas para apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente del lado del discente respecto a su proceso de aprendizaje, es así como tras el regreso a la nueva normalidad y a la presencialidad, este tipo de aplicaciones siguen vigentes, pues se incorporaron adecuadamente como apoyo para el docente, pero sobre todo para el discente, toda vez que se trata con una generación de nativos digitales dado que en el nivel universitario el rango de edad oscila entre los 18 y 25 años. (Pérez, 2020).

Se seleccionó trabajar con estudiantes del nivel universitario porque son individuos que se incorporarán al aparato productivo nacional una vez que se gradúen, es decir, se trata de los futuros



profesionistas (García, 2020), de ello que sea relevante poner especial énfasis en este nivel académico, aunque este trabajo tiene la limitante que solo fue aplicado a un grupo y puede variar en función de la institución, temporalidad y actitud de los alumnos (Azcarate, 2011).

Se decidió que se trabajaría con la materia de probabilidad y estadística porque la matemática es un área indispensable en cualquier área, es decir, es una disciplina obligatoria desde niveles académicos tempranos y está presente en las ciencias sociales, ciencias exactas, etc., claro que se imparte en sus diferentes subdisciplinas como Cálculo o Aritmética, pero la probabilidad y estadística representa por su aplicabilidad en el mundo diario un factor importante para profundizar en esta materia y con ello pretender apoyar al desarrollo de un pensamiento académico matemático por parte de discentes en el nivel superior (Khanna, 2015).

Se busca exponer nuestra experiencia de haber utilizado la plataforma de Classcraft en el trabajo diario de este grupo estudiantil, previamente formado por la institución académica donde estudian; a continuación, se describe formalmente la aplicación de Classcraft.

1.1 PLATAFORMA CLASSCRAFT

La plataforma Classcraft es una plataforma que está basado en gamificación, tiene una versión web y también está disponible para móvil, está presente actualmente en más de 90 países, por tanto ha sido traducida a diversos idiomas, asimismo, originalmente contaba con una versión *freemium* que permitía utilizarla pero con algunas limitaciones como actividades limitadas o menor cantidad de herramientas, también cuenta con una opción de pago que incorpora todas las herramientas y elimina los límites de utilizarla en su versión gratuita (Flexas, 2017).

Permite gamificar el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, apoya al docente, pero también contribuye a generar conocimiento en los estudiantes o discentes, así que representa una alternativa de calidad al momento de pretender que un estudiante mejore su conocimiento, por ello la aplicación se centra en lo siguiente (Classcraft, 2022):

- Incremento del grado de motivación del alumno mediante la presentación de riesgos y recompensas.
- Fomenta un aprendizaje divertido mejorando el comportamiento de la clase.
- Presenta una forma intuitiva de resolución de actividades apoyando a la generación de conocimiento.

Por lo tanto, Classcraft no es un juego, sino una aplicación basada en gamificación que apoya a la docencia a desarrollar su clase con normalidad, a la par que se presentan situaciones que modifican la experiencia de los alumnos y que a la vez permiten evaluarlos.

Así que es una aplicación bastante accesible y más para los nativos digitales del nivel universitario que fácilmente se acoplan a trabajar con este tipo de herramientas y más si consideramos



que se basa en elementos lúdicos, por ello sólo se requiere de una computadora y conexión a internet, la experiencia puede aumentarse si se cuenta con un proyector en clase para presentar actividades dinámicas y por equipo (Armando & Diaz, 2020).

La metodología que persigue la plataforma es que permite aplicar los elementos durante el desarrollo de un curso, donde el docente puede personalizar las actividades para los alumnos. Cada alumno toma un rol de un personaje o avatar con el que interactúa en la plataforma y que deberá desarrollar ciertas actividades para tener acceso a habilidades especiales dentro de Classcraft, mientras las actividades son ponderadas como parte de su evasión nominal, es decir *aprende jugando*.

Por último, algunas ventajas que proporciona el uso de la aplicación son las siguientes (Mora Márquez & Camacho Torralbo, 2019):

- Motiva a los discentes utilizando actividades gamificadas.
- Uso de estructura de riesgos y recompensas acorde al progreso individual del alumno.
- Fomenta un trabajo en equipo
- Genera competitividad sana en el grupo.
- Sistema de recompensas y castigos (otorgar o restar puntaje por acciones dentro de la plataforma).
- Usa actividades aleatorias definidas por el profesor.
- Personaliza actividades a resolver por los discentes

2 METODOLOGÍA

Es un experimento de tipo cuasiexperimental de acuerdo con lo que comenta Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) porque el grupo con el que se trabajó, y, al que se tuvo acceso, estaba conformado previamente por la institución académica, es decir, no fue posible seleccionar a los participantes, sino que se trabajó con el grupo de la forma en como ya se encontraba constituido, un grupo conformado de 35 estudiantes.

Es un análisis exploratorio pues a pesar de que existen estudios previos en la materia, en este caso no había sido probada esta aplicación, basada en gamificación, con un grupo de nivel universitario en esta institución, adicionalmente porque únicamente se buscó indagar cómo se comportan los alumnos al trabajar con la plataforma, es decir, probarla con la intención de verificar la experiencia de los discentes en su proceso de aprendizaje, con la finalidad de generar información respecto de su usabilidad en el nivel universitario.

Se seleccionó trabajar con Classcraft porque después de una revisión de aplicaciones similares en el mercado, se encontró que, de acuerdo con el enfoque de gestión de contenido, Classcraft representa una herramienta completa que incorpora importantes elementos de gamificación tales como



selectores aleatorios de participación y quizzes gamificados con los que se trabajaron, lo cual resalta las bondades de la técnica de gamificación.

Se desarrollaron actividades que fueron incorporadas en Classcraft, desde ejercicios individuales hasta problemarios completos, en apego al plan de estudios de la asignatura dentro de la institución, con la intención de poder evaluar la unidad completa de la materia a través de la entrega de ejercicios. Adicionalmente se desarrollaron bancos de preguntas para poder utilizar dentro del aula los cuestionarios formativos que consisten en preguntas a manera de *batallas* contra un personaje dentro de la plataforma, en caso de que sea correcta la respuesta, se restan puntos al contrincante, de lo contrario se restan puntos al alumno o a un grupo de ellos.

Para ello, de forma empírica se les generó el código de registro a la plataforma y se les pidió registrarse para trabajar con la plataforma sin previo conocimiento al respecto, con la intención de comprobar sus reacciones presentadas contra los compartimentos esperados.

3 RESULTADOS

Los resultados que se obtuvieron derivados de la experiencia de los estudiantes fueron los siguientes:

3.1 COMPORTAMIENTOS ESPERADOS

3.1.1 Registro de discentes.

- Registro sencillo, compartiendo el documento PDF con el alumnado, que incluye el enlace de registro, su código de alumno individual, solo basta con ingresar al link de registro, introducir su código y estará dado de alta, tiene la opción de registrarse con su correo electrónico o continuar accediendo con su código sin registro de correo.

3.1.2 Uso de plataforma.

- Se esperaba que utilizaran la plataforma correctamente, no hubo entrenamiento previo, pero una vez que estuvieran posicionados en el apartado de *misiones*, se esperaba que leyeran todas las instrucciones para que no hubiera problema con las entregas. Asimismo que leyeran la historia de la actividad y les pareciera entretenida para incrementar su motivación de realizar las actividades.

3.1.3 Entrega de actividades.

- Leyendo las actividades se esperaba que fueran entregadas en tiempo y forma, a parte que, el envío es intuitivo ya que en el mismo apartado donde se presentan las instrucciones, se encuentra la sección para enviar el trabajo.



3.2 COMPORTAMIENTOS PRESENTADOS

3.2.1 Registro de discentes.

- Hubo problemas con el registro en plataforma, hubo confusiones sobre el código individual de registro.
- Puede mejorarse migrando directamente al estudiante desde una clase de Google Classroom de la que forme parte
- Una vez que el estudiante está registrado en plataforma, se le presenta su perfil, para que personalice su personaje (avatar), con lo cual queda completo su registro.
- Existe la posibilidad de que el código se les comparta individualmente por medio de su correo, debido a que la plataforma cuenta con esta opción.

3.2.2 Uso de plataforma

- Es intuitivo el menú principal situado como barra lateral izquierda porque los estudiantes tienen acceso rápido a las aplicaciones
- Las misiones se encuentran visibles para el alumno, lo cual permite que las resuelva formalmente.
- Algunos estudiantes mencionaron que las actividades no señalaban fecha de entrega, sin embargo, en el apartado donde envían su tarea, viene especificada la fecha de entrega y la *recompensa* que recibirán por la entrega previa o a tiempo.
- Algunos discentes consideran que el aspecto intuitivo esperado de la plataforma no les permitió realizar las actividades acordes a lo planeado, que fuese dentro de las fechas establecidas, se sugiere dar un tutorial sobre el empleo de la plataforma para que aprendan su uso con antelación a la resolución de sus actividades y que puedan consultar en todo momento, por ejemplo, un PDF o incluso un video.
- Incluir los lineamientos de trabajo para evitar confusiones respecto de las entregas, forma de trabajo y ponderación.
- Los discentes resolvieron las actividades, pero por obtener la calificación total del curso, más que por la historia o por el uso de la plataforma, lo cual refiere a trabajar con una historia que conecte las actividades acordes a la secuencia de estas. Lo anterior se relaciona y comprueba lo comentado por (Eccles & Wigfield, (2002).

3.2.3 Entrega de actividades.

- No todas las actividades se entregaron en tiempo porque los discentes atribuyeron que desconocían sobre el proceso y las fechas estipuladas.



4 DISCUSIÓN

Se demuestra que los comportamientos esperados contra los comportamientos presentados distaron entre sí, básicamente porque se esperaba que fuera un proceso intuitivo de adaptación de los discentes a la plataforma a considerando su similitud con otro tipo de plataforma similar, como Google Classroom, respecto a la entrega de actividades, y, considerando que se trata de una generación de nativos digitales, sin embargo, parece ser que los estudiantes requieren de un entrenamiento previo, toda vez que al no haberse entregado un manual de usuario, se confundió con los códigos de acceso, lo cual permitió el registro pero con el *nickname* y datos de otros compañeros. Asimismo, los estudiantes comentaron que desconocían las fechas de entrega, cuando una vez que se ingresa a cada actividad, la información básica que se despliega, incluye algunos de estos aspectos. Esto permite visualizar que la experiencia del grupo no fue como se esperaba. Posteriormente, se logró tener un momento de adaptación cuando ya conocían la plataforma, y, al menos habían compartido una tarea, sin embargo, fue complejo el cambio que experimentaron para trabajar con esta plataforma.

En síntesis, puede decirse que se sugiere desarrollar y entregar un manual de usuario con video para que puedan adquirir el conocimiento previo necesario para poder operar una aplicación de este tipo (Rengifo-Millán, 2017), aunado a que algunos discentes no habían tenido contacto previo con plataformas de este tipo que incorporen gamificación.

5 CONCLUSIONES

Finalmente, puede constatar que las nuevas prácticas han evolucionado desde el año 2020, esto fue gracias a la incorporación de la tecnología directamente en el aula mediante el uso de aplicaciones como Classcraft, sin embargo, los retos tanto para el docente como para los estudiantes aún son muchos, toda vez que en este caso práctico se vio demostrado que no basta con implementar tecnología o recursos que incorporen metodologías como la gamificación, sino que es preciso capacitar y preparar incluso a estas generaciones de nativos digitales, pues ello posibilitará facilitar la experiencia general de uso, en virtud de poder implementar recursos novedosos, al innovar dentro del aula pero de forma apropiada en beneficio del proceso de aprendizaje del discente.

Finalmente, quedan áreas de oportunidad, como el hecho de que es preciso replicar el estudio con la intención de verificar resultados y experiencias de los estudiantes al momento de trabajar con la plataforma, asimismo, fomentar que el avance para el área es la contribución con un estudio en el nivel universitario en México, lo cual resulta incipiente en este nivel académico, aunado a que posibilita compartir la experiencia de lo aprendido, más allá de centrarse en las actividades a aplicar. También se sugiere poner mayor énfasis en el uso de plataformas como Classcraft, la cual generalmente parece no tener un uso extendido en el nivel universitario nacional, haciendo una invitación a continuar explorando la gamificación mediante el uso de la tecnología.



REFERENCIAS

Armando, W., & Diaz, D. (2020). Classcraft: una herramienta divertida para aprender. *Informática, Educación y Pedagogía*, 10, 58–63. <https://doi.org/10.22267/runin>

Azcárate, Pilar & Cardeñoso, José. (2011). La Enseñanza de la Estadística a través de Escenarios: implicación en el desarrollo profesional The Teaching of Statistics through Scenarios: involvement in professional development. *Bolema Boletim de Educação Matemática*, v. 24, n. 40. p. 789-810.

Classcraft. (2023). *Inicio*. About. <https://www.classcraft.com>

Flexas, M. (2017). *Classcraft: gamifica el comportamiento en el aula*. Iles Balears, España.

García, I. (2020). *Sistema informático como apoyo al desarrollo de estrategias docentes para la enseñanza en el grupo 1101 de la Licenciatura en Informática de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2018th ed.). Editorial Mc Graw Hill Education.

Khanna, M. M. (2015). Ungraded Pop Quizzes: Test-Enhanced Learning Without All the Anxiety. *Teaching of Psychology*, 42(2), 174–178. <https://doi.org/10.1177/0098628315573144>

Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>

Pérez, J. (2020). *Herramienta software basada en gamificación para la enseñanza de la lógica de programación en educación básica primaria*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Rengifo-Millán, M. (2017). Calidad en la educación superior desde las ciencias sociales y administrativas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(2), 1251–1270. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1523113092016>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>