Cómo entrenar a tus estudiantes usando Classcraft en las clases de ELE

Renata Hegedüs
Álmos Vezér Gimnázium, Pedagógiai Szakgimnázium és Általános Iskola Budapest
Doctoranda del programa Lingüística Intercultural de la Universidad Eötvös Loránd

1. INTRODUCCIÓN

Se han producido muchos cambios en la situación educativa de nuestro tiempo que, además del continuo desarrollo y progreso digital, también se debieron, por ejemplo, a la epidemia de coronavirus de 2019. Cada vez es más importante que los docentes utilicen métodos de enseñanza que motiven a los estudiantes, gracias a los cuales el nivel de motivación de los estudiantes aumenta. La introducción de la autonomía del alumno en las clases de ELE también puede ser de gran ayuda para mantener esta motivación. Según Antalné *et al*. (2015), durante la autonomía de los alumnos

> ...el estudiante recibe una posibilidad y un apoyo para actuar de forma autónoma, para controlar su proceso de aprendizaje de forma consciente, para aprender a reflexionar sobre su eficacia, para ser capaz de asumir responsabilidad por su propio aprendizaje, para cooperar con otros y para respetar las reglas y normas del entorno de aprendizaje.

Para que el uso de la autonomía del alumno sea exitoso durante el proceso de aprendizaje, los docentes deben tener en cuenta varios factores. Por ejemplo, puede surgir la pregunta de si la autonomía sin control tiene un efecto motivador en el alumno, o si en realidad frena el desarrollo. También puede ser interesante observar si la autonomía tiene un efecto inspirador en todos los casos. Además, vale la pena considerar aspectos adicionales, por ejemplo, en el caso del aprendizaje de idiomas, el nivel actual del dominio de la lengua extranjera del estudiante.

En este estudio, después de una breve introducción teórica, discutiremos cómo se puede utilizar la autonomía del estudiante para mantener el nivel de motivación en las clases de lenguas. En el curso de la investigación, exploramos las principales características del uso del sistema de puntos asociado con el nombre de Tibor Prievara (2015), y luego describimos una posible adaptación de este sistema. En el artículo, también se puede obtener ayuda con el uso de una aplicación en línea, el software llamado *Classcraft*. Al resumir las experiencias prácticas, las opiniones de los profesores y los alumnos, podremos alcanzar conclusiones sobre el uso de la autonomía de los alumnos en las clases de ELE.

2. BASE TEÓRICA

Dado que la autonomía como necesidad se basa en fundamentos psicológicos, es importante mencionar este campo de la ciencia cuando se discuten los fundamentos teóricos de la presente investigación. La autorrealización, es decir, la moralidad, la creatividad, la espontaneidad, la falta de prejuicios, la aceptación de hechos y la resolución de problemas se encuentran en la parte superior de la pirámide de Maslow (Figura 1). Esto significa que podemos interpretarlas como una de las necesidades humanas más elevadas, por lo que tenemos una motivación interna para satisfacerlas todas.

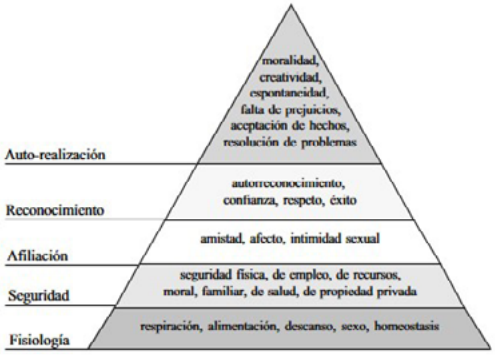


Figura 1. La pirámide de Maslow (1943), recuperada de: Anaya-Durand y Anaya-Huertas (2010: 9)

Los profesores pueden ayudar a los estudiantes de muchas maneras para encontrar y fortalecer esta motivación interna durante el aprendizaje de idiomas (Reeve y Jang, 2006). Escuchar los problemas de los estudiantes, involucrarlos en la planificación del proceso de aprendizaje, crear y orientar sus propios caminos de aprendizaje, es decir, la introducción de la autonomía de los estudiantes en el aula, puede ayudar a los alumnos a mantener su motivación durante un proceso de enseñanza más largo, tal y como es aprender un idioma extranjero.

Según el Marco Común Europeo de Referencia para lenguas (2020), durante el proceso de aprendizaje de idiomas podemos hablar de un aprendiz autónomo de lenguas a partir del nivel B1. Entonces, en este punto, el estudiante puede programar de forma independiente su propio desarrollo después de dominar los conceptos básicos del idioma extranjero. Sin embargo, es importante señalar que, si no recibe ayuda del profesor para seleccionar el input lingüístico adecuado, puede encontrar serias dificultades motivacionales (Krashen, 1983). De acuerdo con la teoría del input comprensible, un estudiante de idiomas recibe un input («I») del profesor en relación con su nivel actual de la lengua extranjera. Sin embargo, si esta entrada es mucho más difícil en comparación con el nivel del alumno y no solamente un nivel más («I+1»), el estudiante no lo comprende, lo que puede ponerle nervioso y así retroceder en gran medida su motivación.

Tibor Prievara, un profesor de inglés que participa activamente en el sistema educativo húngaro, desarrolló el llamado sistema de puntos, cuyos fundamentos se explican en detalle en su libro *El profesor del siglo XXI* (traducción propia; 2015). La esencia del sistema de puntos es que se basa en el principio de la gamificación: divide el proceso de aprendizaje en niveles, al completarlos, el alumno avanza en el aprendizaje de la lengua extranjera exactamente igual que si estuviera jugando a un videojuego. Al final de los niveles, de acuerdo con el sistema educativo húngaro, los puntos se utilizan para otorgar calificaciones o notas. Los estudiantes pueden ganar diferentes cantidades de puntos al completar diferentes tareas de aprendizaje: como, por ejemplo, tareas de práctica de gramática o de vocabulario en clase, exámenes, pruebas de palabras o de gramática, presentaciones, ejercicios de traducción y tareas de deberes. Por un lado, se da la oportunidad al alumno de tomar una decisión autónoma respecto a la nota con la que quiere terminar el nivel: cuanto más trabaje, mayor será la puntuación con la que podrá terminar el tramo. Por otro lado, puede elegir tareas adicionales él mismo, puede practicar el idioma, mejorando así su conocimiento y adquiriendo más confianza. Es importante recalcar que los profesores pueden diseñar el sistema de acuerdo con sus necesidades y las de su grupo. A continuación, por lo tanto, presentaremos una solución que conectó el sistema de puntos con el uso de una aplicación llamada *Classcraft*.

3. LA APLICACIÓN *CLASSCRAFT*

La plataforma de Internet llamada *Classcraft* fue desarrollada específicamente para las escuelas, en realidad es un videojuego. Está disponible a través del sitio web *classcraft.com* (Figura 2) y como aplicación para dispositivos iOS y Android. Registrarse es extremadamente fácil (se puede vincular a una cuenta de *Facebook* o *Google*) y es gratuito. Si alguien quiere una cuenta *premium,* por supuesto, hay una tarifa de suscripción. La versión gratuita se puede usar perfectamente en la vida escolar, especialmente cuando todavía estamos conociendo la interfaz.

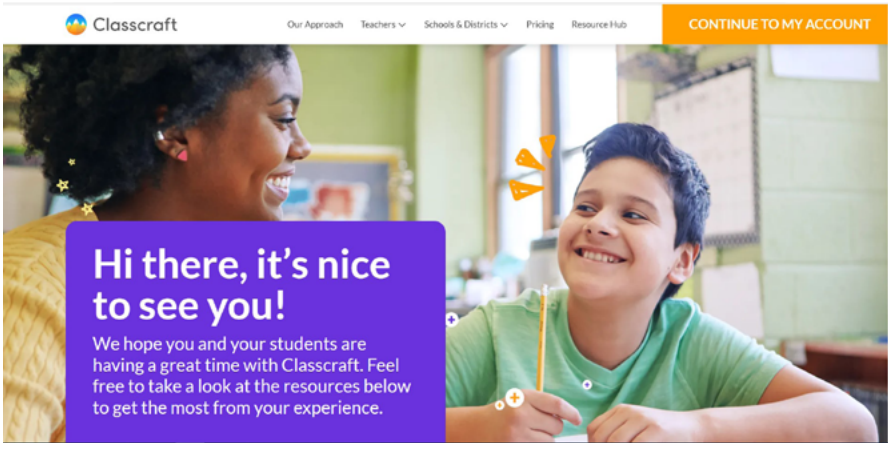


Figura 2. La plataforma de *Classcraft,* foto propia de la autora.

Podemos encontrarnos con gráficos y métodos de gestión similares a los de cualquier videojuego Muchas funciones se pueden personalizar, por lo que la siguiente descripción detallada solo muestra algunas configuraciones específicas.

Durante el juego, los alumnos trabajan en grupos. Es necesario crear tres tipos de personajes dentro de un pequeño grupo: mago, guardián y sanador (Figura 3). Si formamos grupos de más de tres personas, también es posible tener varios personajes iguales dentro del grupo. Sin embargo, es importante tener al menos una figura de cada uno, ya que de esta manera pueden usar el juego de manera equilibrada. Cada personaje tiene diferentes habilidades, diferentes cantidades de cristales y diferentes cantidades de vida.



Figura 3. Los caracteres de *Classcraft,* foto propia de la autora

Toda la clase o grupo se puede ver al mismo tiempo en la interfaz del profesor (Figura 4). Por causas de protección de datos de los alumnos, no se pueden ver los nombres, que además estarían en la parte blanca a la izquierda. Como se puede ver en la figura, un personaje determinado puede acumular puntos de experiencia, monedas de oro, y también tiene cristales y vidas. Estos son visibles en la interfaz principal. Después de 1000 puntos de experiencia, suben de nivel, por lo que reciben una calificación excelente (5) en coordinación con el sistema húngaro que se presenta aquí. Los puntos de experiencia se pueden acumular completando tareas en clase, dichos puntos también se otorgan por exámenes o pruebas y también se pueden ganar puntos por cualquier trabajo adicional. Por supuesto, la cantidad y calidad del trabajo presentado determina la cantidad de puntos de experiencia disponibles (por ejemplo, una prueba de palabras pequeña vale 100 puntos si es perfecta). Las monedas de oro aumentan al subir de nivel, y su función es permitir a los alumnos comprar diversos «accesorios» para sus personajes (ej. ropa, mascotas). Se puede acceder a algunos complementos de forma gratuita. Con la ayuda de los cristales, pueden usar habilidades especiales en la clase (por ejemplo, escribir un examen conjunto, más tiempo para una tarea, curarse entre sí, duplicar puntos de experiencia). Los diferentes personajes tienen diferentes habilidades, por lo que es importante que todos los personajes aparezcan dentro de los grupos pequeños. Reciben un cristal cada día. La pérdida de vidas puede deberse a la falta de libros,

la falta de deberes o la interrupción de clases. Si alguien se queda sin todas sus vidas, puede continuar el juego con una tarea adicional o una nota mala (1). Al final de mes el profesor recarga las vidas de los alumnos, así que no es necesario «morir» durante el nivel.

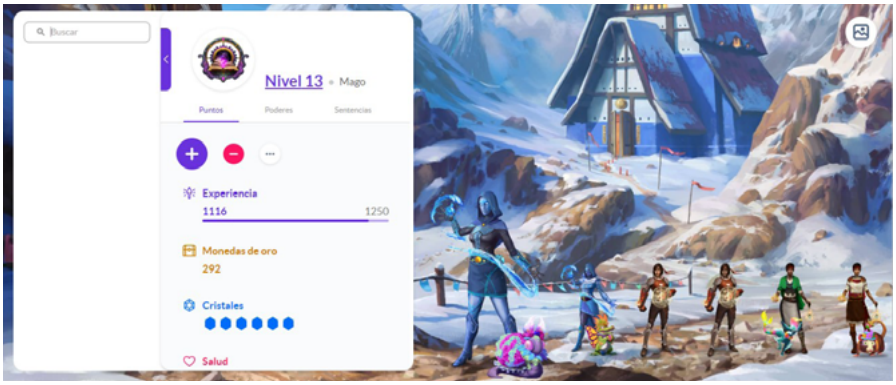


Figura 4. La interfaz del profesor, foto propia de la autora.

Hay muchas otras posibilidades de usar el sistema: se pueden mandar mensajes a los alumnos, crear misiones (por ejemplo, de una unidad del libro), probar algunas herramientas de clase (selector aleatorio de alumnos, sonómetro, etc.). Es una forma muy divertida de aprender desde el punto de vista de los alumnos y dar retroalimentación a los estudiantes por parte de los profesores. Como los chicos hoy en día están acostumbrados a usar un videojuego así, para ellos es muy fácil conocer el sistema. En el siguiente apartado vamos a ver qué se opina sobre el videojuego.

4. LA OPINIÓN DE LA PROFESORA Y DE LOS ESTUDIANTES

Basándonos en nuestra experiencia personal como docente, se puede afirmar que el uso de *Classcraft* en el aula resulta muy motivador en las clases de ELE en la educación pública. Los estudiantes participan con mucho más entusiasmo en el trabajo conjunto, planifican activamente sus procesos de aprendizaje, practican y observan mucho. Además de todo esto, también es espectacular que experimenten menos estrés durante las clases de idiomas, lo que también contribuye a aumentar el nivel de motivación.

Para evaluar las opiniones de los estudiantes, se preparó un breve cuestionario que preguntaba a los estudiantes de 3 grados diferentes (Figura 5) sobre el uso de *Classcraft* en las clases de español. Los estudiantes de grado 7 (color azul), 10 (color rojo) y 11 (color naranja) completaron el cuestionario, un total de 31 personas.

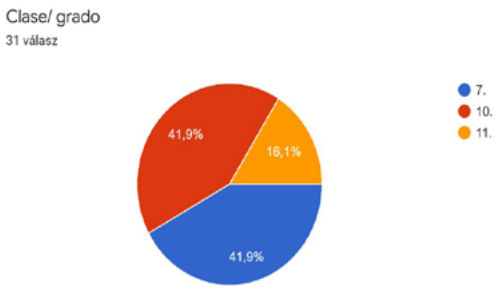


Figura 5. Clase o grado de los estudiantes

Casi el 60 % de los estudiantes se mostró completamente satisfecho con la aplicación (Figura 6), y los demás también solamente hicieron algunos comentarios para mejorar el sistema.

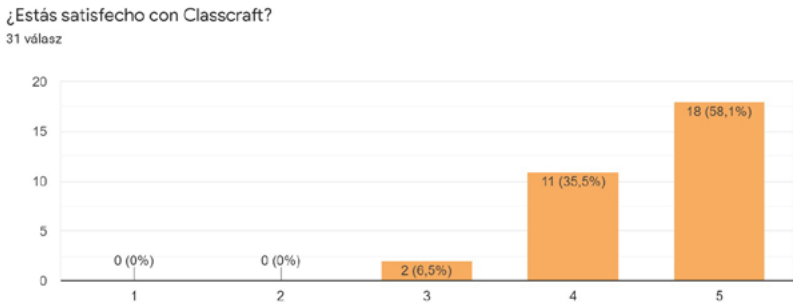


Figura 6. Grado de satisfacción de los estudiantes

Los estudiantes mencionaron los poderes especiales, los caracteres creados individualmente, la interfaz de comunicación con el profesor y la facilidad de uso como sus características favoritas. Les gustaba el hecho de que en el sistema tenían que ayudarse unos a otros con los poderes, por lo que pueden aprender más habilidades de cooperación. Cambiarían la plataforma un poco para que haya aún más funciones disponibles en la versión gratuita, no solo en la premium.

Dado que el uso de *Classcraft* se extendió hasta bien entrado el período de educación en línea debido a la pandemia de *Covid 19,* también se preguntó a los niños en el cuestionario cómo el uso de la interfaz ayudó a mantener su nivel de motivación durante la educación en línea. En su opinión, fue motivador poder ganar puntos extra por tareas completadas. Además, debido a la transparencia del sistema, podían seguir fácilmente el progreso de las clases de español, las tareas y el estado de sus calificaciones, incluso desde casa. Como estaban felices de resolver tareas de práctica y, por lo tanto, subir de nivel, sintieron que habían logrado algo incluso durante este período tan difícil.

5. CONCLUSIONES

En resumen, se puede concluir que el uso del sistema de puntos y la interfaz de Internet de Classcraft realmente tiene un efecto motivador en las clases de español. Ayuda mucho a los estudiantes si, a través de la introducción de la autonomía del estudiante, también son responsables de su propio proceso de aprendizaje. Al utilizar Classcraft, de forma similar a los videojuegos, los procesos de aprendizaje se pueden gestionar de manera sencilla y transparente tanto para profesores como para alumnos. Una plataforma en línea como esta, que se administra de manera efectiva, es extremadamente motivadora para los niños en edades escolares de hoy en día. Al completar los niveles, los estudiantes obtienen una sensación de éxito, además, debido a los poderes cooperativos especiales, el trabajo en grupo también juega un papel permanente en las clases. Se une a todas estas ventajas que el uso de una interfaz en línea facilita, de manera notable, la posible transición a la educación digital y ayuda a mantener el nivel de motivación de los estudiantes.

6. BIBLIOGRAFÍA

Página web de la aplicación: https://www.classcraft.com/

Anaya-Durand, A. y Anaya-Huertas, C. (2010). «¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes». *Tecnol. Ciencia y Educación 2010*. 25.1.

Antalné Szabó, Á. et al. (2014). *Hatnyelvű digitális metodikai szótár. Digitális Bölcsészet-és Művészetpedagógiai Könyvtár 8*. Budapest: Eötvös Loránd Tudományegyetem. Documento de Internet disponible en: http://btkmetodika.elte.hu/ertelmezo_szotar/kereso.php?muvelet=megjelenit&lang=hu&szurt=1 [Fecha de consulta 01.10.2022.]

Atienza et al. (2004). *Diccionario de términos clave de ELE*. Documento de Internet disponible en: http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/hipotesisinput.htm [Fecha de consulta 01.10.2022.]

Consejo de Europa (2020). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas*. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. Documento de Internet disponible en: https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53 [Fecha de consulta 01.10.2022.]

Prievara, T. (2015). *A 21. századi tanár*. Budapest: Neteducatio Kft.

Reeve, J. y Jang, H. (2006). «What Teachers Say and Do to Support Students' Autonomy During a Learning Activity». *Journal of Educational Psychology 98:* 209–218. Documento de Internet disponible en: https://psycnet.apa.org/record/2006-02666-017 [Fecha de consulta 01.10.2022].