

# Convierte tu clase en una aventura @MyClassGame



## MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Junio 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176\_OTEpdf17\_2019\_847-19-134-3

---

## Convierte tu clase en una aventura con @MyClassGame

por Juan Torres Mancheño para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



---

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado  
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.  
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09  
Correo electrónico: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)



## El autor de este artículo

Juan Torres Mancheño es Ingeniero de Telecomunicación y Profesor Técnico de FP de la especialidad de Sistemas y Aplicaciones Informáticas. Actualmente ejerce su profesión en el IES l'Estació de Ontinyent en el Ciclo Formativo de Grado Medio de SMR, donde también se encarga de la coordinación formativa. Además, también forma parte de la Asociación Innoducation en la que organizan eventos formativos sobre la aplicación de metodologías activas en el aula (ABP, Cooperativo, Gamificación, Flipped Classroom). En el 2017 comenzó con el desarrollo de @MyClassGame, aplicación educativa de código abierto y software libre con la que pretende facilitar el aprendizaje y la aplicación de estas metodologías a los docentes con ganas de cambiar el actual paradigma educativo. Gracias a esta actividad y su trabajo en el aula, su alumnado lo ha nominado a los Premios Educa Abanca, Mejor Docente de España, quedando finalista los años 2017 y 2018 en la categoría de Formación Profesional.



## Introducción

En el año 2016, cansado de los malos resultados y de la poca motivación de mis alumnos, empecé a buscar a través de las redes métodos o herramientas que me ayudaran a cambiar esa situación. A través del proyecto [AprendeINTEF](#) me puse al día en métodos como ABP, Aprendizaje Cooperativo, Agile... pero veía que su implantación requería mucho tiempo y esfuerzo. Realmente buscaba algo que prácticamente desde el primer momento me permitiera conseguir una mejora. Y casi por casualidad descubrí la gamificación en el MOOC de "[Gamificación en el aula](#)" creado por Clara Cordero. Así que siguiendo con esa búsqueda incansable descubrí herramientas como [ClassDojo](#), [Kahoot](#), [Plickers](#)... pero la que realmente me cambió los esquemas fue [Class-Craft](#). Fue una revolución cuando empecé a utilizarla en clase: **mis alumnos venían encantados a clase, lo pasaban bien y al mismo tiempo aprendían**, lo que mejoró su motivación y con ello los resultados. Fue tal mi entusiasmo que me vi con la obligación de compartir mi gran descubrimiento con mis compañeros de claustro. En aquel momento descubrí que a la mayoría de los docentes nos cuesta cambiar de métodos y si encima hemos de aprender a utilizar una herramienta TIC, la situación aún se complica más.

# aprende<sup>intef</sup>



Por desgracia, cuando mis alumnos se acostumbraron a ganar puntos y perder vida en ClassCraft, esa motivación fue decayendo en unas pocas semanas, y me di cuenta que aquello no era realmente gamificar, y que necesitaba mucho más para mantener esa motivación en el tiempo. Es cuando vi la **necesidad de integrar muchas metodologías a lo largo de un curso**, pero su gestión a través de múltiples herramientas TIC hacía que todo se fuera complicando cada vez más. Entonces me percaté que el esfuerzo que un docente tenía que realizar para poder llevar a sus clases, y todo lo que había aprendido en esos meses era tan grande, que realmente no animaba a iniciar ese camino hacia el cambio metodológico.

Empecé a investigar todas las herramientas TIC que te hacían más fácil su implantación en el aula y descubrí que todas tenían una narrativa muy cerrada, ofrecían muy pocas mecánicas que poder incorporar en nuestras gamificaciones, tenían muchas limitaciones, no permitían la interconexión entre herramientas y no facilitaban la implementación de otras metodologías como ABP, Cooperativo o Agile. Además todo lo que realmente parecía más interesante estaba detrás del pago de una licencia para poder disfrutar de su uso.

Así que me vino la idea de empezar a crear una herramienta digital que poco a poco me ayudara a incorporar todos estos métodos en mis clases, y al mismo tiempo crearla con la filosofía de **código abierto y software libre**, con la cooperación de docentes que ya están utilizando estos métodos en su día a día. Buscaba crear una herramienta fácil e intuitiva, a partir de las ideas de los docentes más creativos y motivados, que facilite y anime a cambiar de métodos a los docentes más reticentes. Así comenzó el proyecto [@MyClassGame](#).



Imagen 1. Logo de la plataforma



## La Herramienta

[@MyClassGame](#) es el nombre de una plataforma web cuyo objetivo principal es ayudar a que cualquier docente se anime a utilizar metodologías como **Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo y Metodología Agile** utilizando estrategias de **Gamificación** para enganchar y motivar al alumnado. Es un proyecto al que le queda mucho por recorrer, pero que ya está obteniendo muy buenos resultados a los docentes que ya la están utilizando.

[@MyClassGame](#) es una herramienta que puede utilizarse en cualquier nivel, ámbito y contexto educativo. La idea es que sea intuitiva y versátil para que cualquier docente pueda utilizarla en sus clases diarias con un mínimo esfuerzo, y que pueda crear y configurar su propio entorno de aprendizaje junto con sus alumnos. El objetivo principal es conseguir que los alumnos disfruten aprendiendo y hacer que se conviertan en los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje.

Básicamente nuestra idea es la de crear una herramienta en la que se incluyan una gran variedad de mecánicas y componentes de los juegos, que consigan hacer que nuestro alumnado se enganche a nuestras clases y al mismo tiempo aprendan divirtiéndose. Además, podemos acceder a las clases como docente, estudiante o padre, de modo que **podemos hacer un seguimiento de los avances de nuestro alumnado**, siempre teniendo en cuenta la Ley de protección de datos.

En lo que se refiere a la inclusión de la Gamificación como estrategia didáctica, los alumnos pueden ganar puntos de experiencia (XP), pueden perder vida o salud (HP), podemos utilizar **eventos aleatorios** para generar momentos de sorpresa, podemos utilizar **insignias** con las que certificar los logros conseguidos, tienen la posibilidad de ganar monedas con las que poder comprar artículos virtuales o poderes en la tienda de la clase, pueden utilizar cartas de diferentes tipos, pueden subir de nivel en función del trabajo realizado, podemos crear misiones y tareas evaluables por rúbricas... y muchísimas más mejoras que aún quedan por incluir.

Tenemos cuenta en [Twitter](#) (2300 seguidores), [Facebook](#) (700 seguidores), Instagram y [Telegram](#) (350 miembros) para poder contactar con gente que la pueda utilizar y pueda aportar ideas, sugerencias y mejoras. Ahora mismo hay más de 1600 usuarios registrados en [@MyClassGame](#) entre docentes, alumnos y padres. La intención sería crear una comunidad de aprendizaje con todos los docentes que ya se están animando a utilizarla en sus clases y así seguir mejorándola día a día. Además es una aplicación web OpenSource con licencia GPLv3 y cuya filosofía principal es la del Software Libre ya que buscamos crear una herramienta de uso gratuito para todos los docentes que tengan ganas de cambiar los métodos que utilizan en sus clases con la intención de mejorar el aprendizaje de su alumnado.



## Explicación del uso en el ámbito educativo

Cuando entramos en [@MyClassGame](#) lo primero que se nos pide es que nos registremos, y podemos hacerlo por correo electrónico o a través de una cuenta de Google, lo que supondrá la posibilidad de utilizar Google Drive y Google Classroom dentro de la herramienta.

Una vez dentro, en nuestro primer inicio nos pide qué tipo de usuario somos: maestro, estudiante o padre/madre. Esto nos permitirá acceder a la información de nuestras clases con unos privilegios u otros. De todos modos, esta opción cambiará en breve para que cualquier usuario pueda crear sus propias clases o entrar como invitado a alguna ya creada.

Clase	Nombre	Nivel	XP	HP	Monedas
IBAT_A	A1 (PP)	NIVEL 0	0	20	0
IBAT_A	A3 (JOSÉ)	NIVEL 1	0	20	0
IBAT_A	A5 (TONI)	NIVEL 1	100	20	600
IBAT_A	A8 (PEPITO)	NIVEL 0	300	20	400

Imagen 2. Ejemplo de clase con nombres y avatares

Si entramos como "Maestro" ya podemos acceder a la creación de nuestras clases. Para ello podemos empezar de cero, utilizar algunas clases tipo ya creadas, y si hemos entrado con una cuenta Google y utilizamos Google Classroom, podemos importar nuestros cursos con todos los alumnos registrados.

En cada clase hemos de crear a nuestros estudiantes y los equipos que van a formar (**Aprendizaje Cooperativo**) con sus propios avatares y alias. Una de las ideas principales es la de introducir mecánicas de gamificación en nuestras clases, así que lo primero será crear nuestro propio sistema de gestión de comportamiento, a través de la definición de los comportamientos positivos y negativos que queremos controlar en el aula. Los positivos incrementan la **experiencia de los alumnos (XP)** y los negativos restarán vida (**HP**). Y si un alumno pierde toda su vida, recibirá una penalización. Además, a medida que trabajamos podemos ganar monedas con las que podremos comprar todo tipo de artículos, cartas, cromos...

Para completar nuestra clase gamificada tenemos también la opción de crear nuestras propias insignias, tienda de artículos, cartas, colección de cromos, eventos aleatorios, frases motivadoras, niveles... No es necesario utilizar todos los componentes que se incorporan en @MyClassGame, sólo los que considere oportunos cada docente para adaptar la aplicación a su propia gamificación.

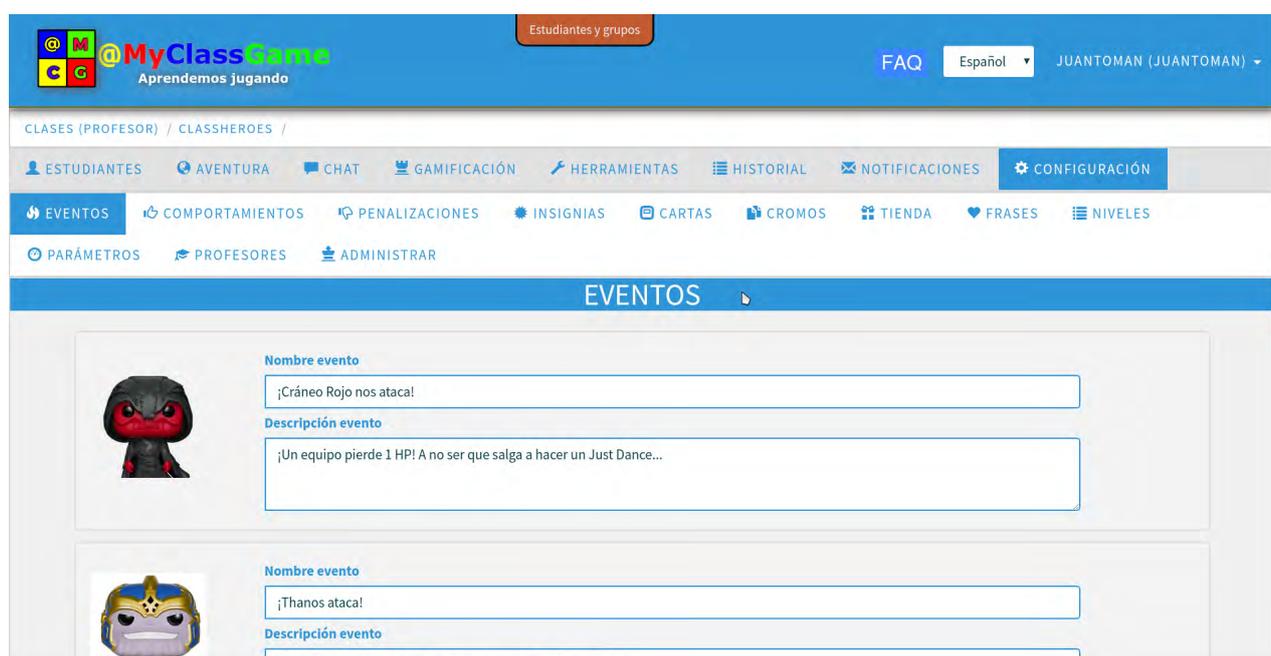


Imagen 3. Creación de eventos en la gamificación con @MyClassGame

La sección de "Gamificación" podemos utilizarla para tener presente todo lo que vamos a necesitar para crear nuestra propia gamificación pudiendo **planificar nuestra narrativa, dinámicas y mecánicas** que queremos trabajar y componentes que vamos a utilizar. Así podemos definir nuestra propia "Aventura de Aprendizaje".



Imagen 4. Planificación de la narrativa con @MyClassGame

Además, también tenemos la posibilidad de crear nuestras propias “Misiones” en las que vamos a dividir nuestra gamificación, y crear las “Tareas” que hemos de realizar; cada una evaluable por rúbricas que nos permitirán ganar XP y monedas e incrementar de nivel.

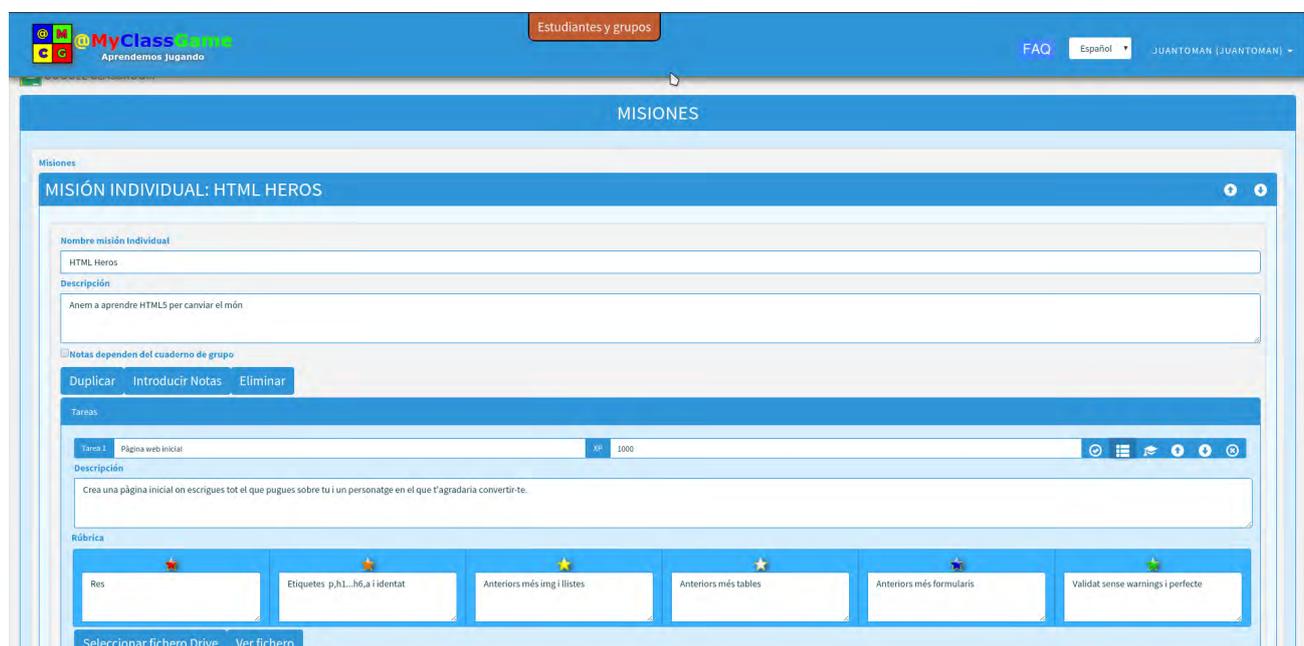


Imagen 5. Creación de misiones

También tenemos la posibilidad de acceder a todas las **opciones de configuración de cada alumno y de cada equipo**, asignar experiencia, vida, monedas, insignias..., poder ver el historial de trabajo, y dejar avanzar en las misiones y tareas que van realizando. De este modo vamos configurando nuestra propia “Aventura” con todos los componentes y misiones que hemos creado, que irá avanzado de forma independiente para cada alumno en función de su trabajo.

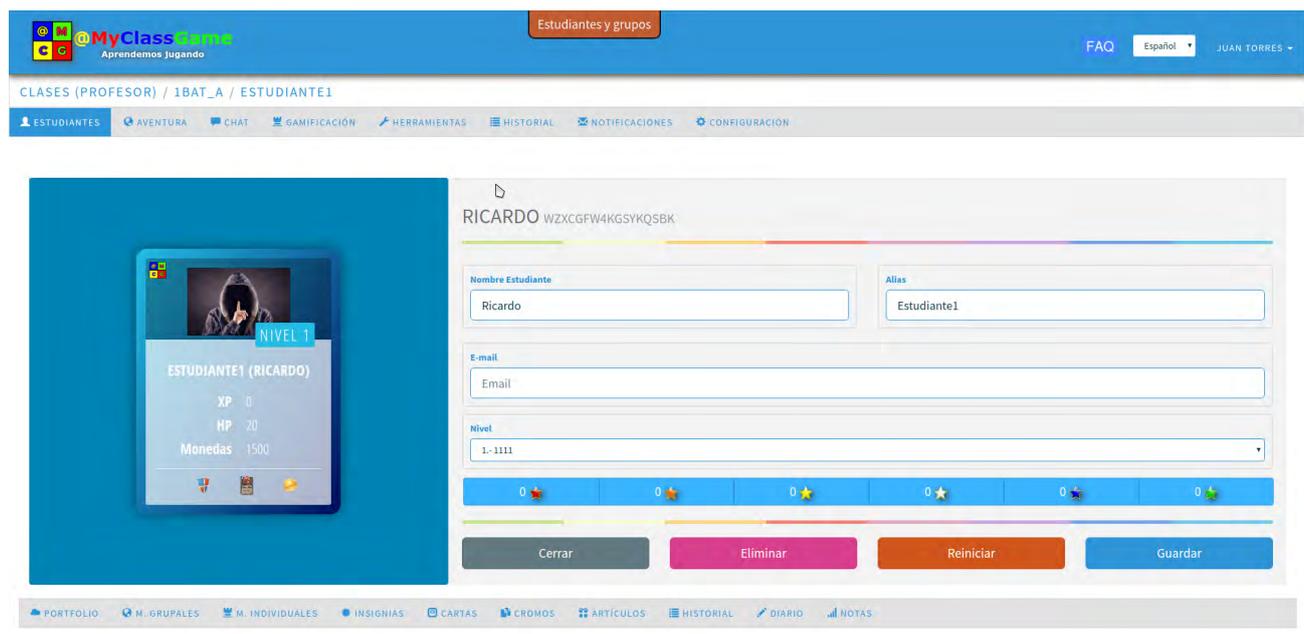


Imagen 6. Configuración del alumno

También existe la sección de **"Herramientas"** que nos servirá para poder seleccionar elementos del juego de forma aleatoria e incluir cualquier otra herramienta que pueda sernos útil para trabajar en clase.

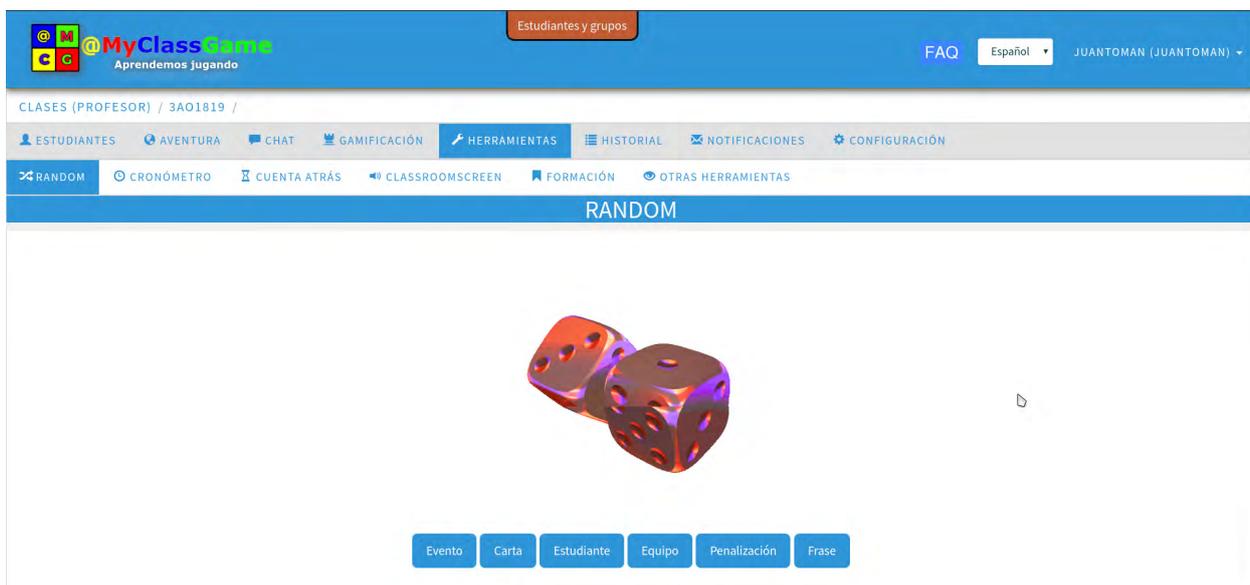


Imagen 7. Selección de elementos aleatorios del juego

Además, cada clase dispondrá de un código Id único que es el que podemos pasar a nuestros alumnos y a sus padres para acceder a dichas clases, siempre teniendo en cuenta la Ley de Protección de Datos, con la que podrán ver toda la información de su propio personaje y su **historial de aprendizaje**.



## Metodología y Didáctica Aplicada

Pero, ¿cómo utilizaríamos @MyClassGame en nuestras clases? Muy sencillo. Cuando tenemos nuestros alumnos, equipos, comportamientos, insignias, misiones, etc... siguiendo nuestra narrativa, lo único que tenemos que hacer es empezar a dejar constancia de lo que va haciendo cada alumno en clase. Que realiza tareas correctamente o tiene comportamientos positivos, damos XP. Que tiene comportamientos negativos, quitamos HP. Que realiza las tareas de las misiones, la evaluamos a través de su rúbrica. Que acumula suficientes XP, cambiamos de nivel. Que llega a completar todas las tareas de una misión, le asignamos una insignia. Que tiene monedas suficientes para poder comprar o utilizar cartas, cromos, artículos de la tienda... le dejamos realizar esa acción. En definitiva, todo depende de la narrativa y mecánicas de nuestra gamificación.

Algo que también es muy potente son los **"eventos aleatorios"**. **Podemos crearlos para generar momentos de sorpresa en nuestras clases** y una vez al día lanzarlos para ver qué ocurre, incluso podéis crearlas con vuestros alumnos. Pueden ser del tipo: un alumno aleatorio gana 100 monedas, un grupo ha de salir a hacer un Just Dance, un alumno aleatorio pierde 2 HP... aquí manda vuestra imaginación.

En definitiva, se pretende generar un **ambiente en clase donde aprender sea divertido y estimulante**, y que ayude, a través de la realización de las tareas de las misiones, a avanzar en los contenidos de nuestra materia. También buscamos conseguir que el comportamiento y la actitud vaya mejorando poco a poco, trabajando aspectos como la cooperación, la educación en valores, el esfuerzo, la responsabilidad, la inclusión, la empatía... y hacer que pasándolo bien se sientan los verdaderos protagonistas y disfruten de su propio aprendizaje.

## Metodologías innovadoras

Las principales metodologías que se pretenden incorporar en el aula con esta herramienta son el Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Cooperativo utilizando estrategias de Gamificación. A toda esta mezcla la hemos bautizado con el nombre de **Proyectos Cooperativos Gamificados** (PCG).

## Seguimiento del alumnado

Realmente se intenta integrar estrategias de neuroeducación para así recopilar información de todo lo que aprenden y cómo lo aprenden, buscando la mejor forma de motivarlos y ayudarles en su aprendizaje.

## Reparto de tareas

Actualmente también estamos desarrollando la inclusión de metodologías ágiles como el uso de **SCRUM y kanban para la gestión de tareas** en los proyectos cooperativos. Además tenemos pensado incorporar aspectos que permitan trabajar en metodologías como la Educación Emocional, la Inteligencias Múltiples y el Aprendizaje Servicio.

## @MyClassGame y PCG

La idea es que se puedan crear PCG a través de la plataforma y de esa forma gestionar todos los datos relevantes para tener un seguimiento de cada tarea que realizan los alumnos y nos pueda aportar información para mejorar la **formación personalizada** de cada uno de ellos a través de secuenciación de tareas sencillas que van incrementando su complejidad (microaprendizaje).

## Motivación de los estudiantes

El principal objetivo que buscamos es el de facilitar el cambio en las aulas hacia metodologías activas que hagan que nuestro alumnado realmente disfrute y se sienta el verdadero protagonista de su aprendizaje, pero ello pasa por hacer que los docentes se sientan cómodos en la aplicación y aprendizaje de esos métodos, y creo que ahí es donde @MyClassGame tiene su verdadero potencial.



Imagen 8. Creación de clases



## Valoración Personal

Los resultados que hemos podido comprobar utilizando @MyClassGame son:

- ▶ Mejoramos la inclusión, reducción del bullying y tasa de abandono.
- ▶ Mejorar la atención al alumnado con necesidades educativas.
- ▶ Conseguir que el alumnado se sienta el principal protagonista de su propio aprendizaje.
- ▶ Crear un ambiente de confianza y seguridad a través de la diversión.
- ▶ Conseguir un aprendizaje activo y significativo por parte del alumnado con una mejora en los resultados académicos
- ▶ Aprender a trabajar cooperativa para desarrollar sus proyectos.
- ▶ Transformación digital del aula.
- ▶ Incluir el aprendizaje en valores como respeto, responsabilidad, esfuerzo, empatía, autonomía, inclusión...
- ▶ Aprender a través de la adquisición de nuevas competencias imprescindibles para la vida.

Por los resultados conseguidos en las aulas que se ha utilizado, consideramos que es una herramienta que puede ayudar a conseguir experiencias de éxito aplicables a cualquier entorno, etapa y materia.

@MyClassGame es un proyecto que sólo acaba de comenzar su andadura así que aún queda mucho por mejorar y por incluir, y todo lo que se os ocurra, y con un poco de paciencia, va llegando. Además consideramos que puede ser el inicio de la creación de una gran herramienta que permitiría facilitar un cambio en cuanto a métodos a todos los docentes que se animen. También nuestra idea sería la de crear un equipo de desarrollo con la **filosofía de Software Libre** que permita crear y hacer crecer la herramienta prácticamente hasta convertirse en una nueva red social de intercambio de experiencias de enseñanza/aprendizaje entre docentes, que nos ayude a aprender e incorporar las metodologías activas en todas nuestras clases.

Así que si os animáis a participar y hacerlo realidad, os animo a seguirnos a través de las redes sociales y ayudar a que siga creciendo el proyecto @MyClassGame.



Imagen 9. Ejemplo de carta



## Recomendación final

A todos los docentes que os apetezca empezar a aplicar otros métodos en vuestras clases, @MyClassGame puede seros de mucha ayuda. Para empezar no hace falta que utilizéis todas sus funcionalidades, sino más bien empezar con alguna de ellas, la que os haga sentir más cómodos, y a partir de ahí, y si los resultados son satisfactorios, empezar a estudiar la posibilidad de ir introduciendo otras nuevas paulatinamente.

Podéis **empezar con una pequeña gestión del comportamiento a través de dar puntos de experiencia (XP) y quitar puntos de vida (HP)**. Añadir vuestras propias insignias cuando realicen determinadas tareas. Incluso podéis crear vuestras propias lecciones a través de las misiones y sus tareas. Utilizar los eventos aleatorios que resultan geniales para mejorar el ambiente en clase. Y a medida que vais probando cosas, ir complementando unas funcionalidades con otras para crear y gestionar vuestras propias gamificaciones.

Como es un proyecto vivo, está cambiando constantemente, y cualquier necesidad, problema o idea podéis contactar con su creador para que pueda solucionar vuestro problema o incorporar alguna nueva funcionalidad. Además a través de Twitter, Telegram o Facebook podéis contactar con la comunidad de docentes que está usándola para aprender juntos y compartir vuestras dudas y sugerencias.

Existen herramientas como [ClassDojo](#) o [ClassCraft](#) que son similares en cuanto a funcionalidades, y ya tienen mucho más recorrido y son proyectos más potentes, pero las narrativas están cerradas y los componentes de las gamificaciones están más limitados. Además cuando aprendes a utilizarlas y necesitas más opciones, pasa por adquirir la licencia correspondiente. Y otro handicap importante para mí es que no comparten la filosofía de código abierto y software libre, donde lo importante es compartir para seguir aprendiendo y mejorando juntos.

También existe un proyecto similar llamado **FantasyClass** (<https://gamifica.online/>) creado por Joan Climent que es una maravilla de trabajo. Os recomiendo que lo sigáis.



## Información y materiales complementarios

### Información sobre la herramienta

- ▶ Sitio web oficial: <http://www.myclassgame.tk/>
- ▶ Correo: [myclassgame@gmail.com](mailto:myclassgame@gmail.com)
- ▶ HelpSite: <https://myclassgame.helpsite.com>
- ▶ Tutorial: <https://drive.google.com/file/d/1luznPX7ljwssRMd5ld7oYNFmHgXW02LU/view>
- ▶ Facebook: <https://www.facebook.com/myclassgame/>
- ▶ Twitter: <https://twitter.com/MyClassGame>
- ▶ Telegram: <https://t.me/myclassgame>
- ▶ Youtube: <https://youtu.be/EeU82hHQcGQ>
- ▶ GitHub: <https://github.com/juantoman/MyClassGame>

### Experiencias prácticas

- ▶ Wixsite: <https://juantoman.wixsite.com/theinformatrix2>
- ▶ Twitter: <https://twitter.com/MyClassGame>

### Otros sitios de interés

- ▶ Candidatura al Premio Espiral: <http://premioespiral.org/recurso/convierte-tu-clase-en-una-aventura-con-myclassgame/8ff4ea21-d473-0ab3-778b-d13a3b14c6f9>

### Derechos de uso

- ▶ Todas las imágenes son capturas de la herramienta creadas para este artículo.
- ▶ De igual forma, el texto también ha sido creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

