

**Tubio, T. (2016). *Classcraft, experiència de PLE gamificat.***

Transforma qualsevol classe en un joc de rol que afavoreix una col·laboració més forta entre estudiants i anima a tenir un millor comportament. Tot el que necessites per jugar és un ordinador i un projector. Si els teus estudiants tenen dispositius mòbils també els poden fer servir. Cada estudiant tria un avatar: guerrer, mag o sanador. El professor organitza la classe en grups de cinc o sis estudiants. El professor i els seus estudiants pacten els "Poders" (menjar a classe, sortir al lavabo, pistes sobre l'examen,...), els estudiants els aconseguiran en funció de la puntuació obtinguda (bon comportament, feina entregada abans dels terminis, ajudar a un company/-a,...) amb els punts d'experiència. També aquests punts permeten *customitzar* l'avatar, és a dir, tenir una millor armadura, aconseguir mascotes, aconseguir una aparença diferent... Cada estudiant accedirà al següent nivell de *Classcraft* mitjançant l'acumulació de punts d'experiència (punts obtinguts a partir de l'assoliment de tasques, entrega d'arxius, debat, batalles, bon comportament, ajudar als companys, tenir la classe endreçada, entregar les tasques abans dels terminis pactats, ...). Així que els punts d'experiència s'aconsegueixen a partir de la feina i del bon comportament i actitud al llarg de la classe. Els punts de salut indiquen el comportament negatiu a classe (empipar a classe, no fer deures, arribar tard, insultar...). Un estudiant pot arribar a perdre tota la seva puntuació, fet que el perjudicarà personalment, i també al grup al que pertany. Amb el repte del dia ofereix punts extrems als estudiants (una explicació puntual, cantar una cançó, explicar un acudit,...) a fi de recuperar-los i tornar-los a enganxar al grup i al joc. Cada classe és una sorpresa i existeix un imponderable que és la improvisació. El professor i els estudiants poden personalitzar i adaptar *Classcraft* a les seves necessitats, des de les regles del joc fins l'aspecte dels avatars. Tot i l'aparença de *Classcraft*, l'aplicació permet penjar, enllaçar i programar tasques (com qualsevol plataforma educativa), també disposa d'un xat intern amb l'alumnat i d'una secció d'estadístiques a fi de fer un seguiment acurat de cada estudiant. Per exemple, una de les opcions que més agraden als estudiants és convertir qüestionaris tipus test en una batalla on s'obtenen o perden punts en funció del resultat. Per últim, dir que la plataforma contempla l'opció de fer partícips a les famílies, que poden fer el seguiment dels seus fills/-es, rebre notificacions i, fins i tot, si el professor ho pacta amb elles, poden donar punts des de casa.

**Paraules clau:** Classcraft, personalització, gamificació.

**Referències**

- Jarkendia. (2014). *Classcraft, enseñando en el aula en plan RPG*. Recuperado de <http://www.vidaextra.com/industria/classcraft-o-como-ensenar-en-las-aulas-en-plan-rpg>
- Ladley, S. (2013). *Gamification with world of Classcraft*. Recuperat de <http://www.games-based-learning.com/2013/05/gamification-with-world-of-classcraft.html>
- Nasheli. (2014). *Classcraft convierte el trabajo de clase en un juego de rol*. Recuperado de <https://hipertextual.com/archivo/2014/11/classcraft/>
- S.a. (2015). *Un an avec Classcraft. Essai de Bilan*. Recuperat de <https://ccailleaux.wordpress.com/2015/08/08/classcraft-un-bilan/>
- Sanchez, E., Shawn, C., Jouneau-Sion, C. (2016). Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*. doi:10.1007/s10639-016-9489-6