



Universitat
de les Illes Balears

Títol: Classcraft: una proposta de treball a l'aula

NOM AUTOR: Sergio Torres Serrano

Memòria del Treball de Fi de Màster

Màster Universitari *Formació del Professorat*
(Especialitat/Itinerari d'*Orientació Educativa*)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curs Acadèmic 2014-2015

Data 23/07/2015

Signatura de l'autor _____

Nom Tutor del Treball Maria Rosa Rosselló

Signatura Tutor _____

Nom Cotutor (si escau) _____

Signatura Cotutor _____

Acceptat pel Director del Màster Universitari de _____

Signatura _____

AGRAÏMENTS

M'agradaria mostrar el meu agraïment a totes les persones que han fet possible aquest treball.

En primer lloc, a Pep Cerdà, professor innovador de l'institut IES Juníper Serra, de qui vaig extreure la idea del projecte, i més encara per obrir-se a mostrar-me com aplicava el programa *Classcraft* a les seves classes. De manera situacional, als professionals d'aquest mateix centre on vaig realitzar les pràctiques del màster, pel seu acolliment i haver-me permet desenvolupar la idea del projecte, destacant Margalida Rosselló per tots els bon consells que em va donar.

Als meus companys de carrera que m'han deixat un bon bagatge d'experiència.

A tots aquells professors pels que he passat per les seves mans, amb vocació de veritat, que m'han transmet valors i m'han format com a persona, que m'han contagiats la passió pel món de l'educació.

Als meus amics i la meva família per suport que sempre em donen.

A Karla per estimar-me tant.

I finalment, a la meva mare, qui m'ha transmet el valor de l'esforç i suport durant tot el procés al llarg de la meva vida.

RESUM

El present projecte va dirigit al professorat de secundària, al qual se'l pretén transmetre els coneixements necessaris per poder aplicar a l'aula una proposta pedagògica de motivació anomenada "*Classcraft*".

Aquesta eina pretén crear una dinàmica de treball on situa a l'alumnat en un clima atractiu que els inspira a estar motivats, que fomenta el treball en grup i la cooperació, afrontant així l'exclusió social.

Aplicant l'ús de les noves tecnologies a l'aula, podem crear una situació d'innovació educativa que transformi la classe corrent en un entorn gamificat amb l'objectiu de millorar el rendiment escolar dels alumnes.

El projecte compta amb una proposta d'avaluació que permetrà valorar l'impacte de l'aplicació d'aquesta eina i saber si els resultats han sigut positius respecte al compliment dels objectius.

Paraules clau: Classcraft, motivació, gamificació, tecnologia, innovació educativa.

ABSTRACT

This project is addressed to the teaching staff, and with the goal to inform and transmit the knowledge to apply in a practical way, the pedagogical proposal of "*Classcraft*" in the classroom.

This tool pretends to create a work dynamic that aims to produce an attractive atmosphere in the classroom that inspires the students and keep them motivated, to encourage them to work together, and with this, to confront any kind of social exclusion.

Making use of the new technologies in the classroom we will be able to create an educational innovation that will transform the current classroom in a gamified designed environment that will improve the classroom's results.

The project counts with an evaluation proposal that will value the impact of the application from this tool, and acknowledge if the results have been achieved for the objectives of this project.

Key words: Classcraft, motivation, gamification, technology, innovation educational.

ÍNDEX

1. Introducció.....	6
2. Objectius.....	8
3. Marc teòric.....	9
4. Marc contextual.....	17
5. Metodologia.....	25
6. Recursos.....	43
7. Temporalització.....	45
8. Proposta d'avaluació.....	47
9. Conclusions.....	56
10.Referències.....	58
11.Bibliografia.....	60
12.Annexes.....	62
13.Apèndix de documentació.....	127

1. INTRODUCCIÓ

Aquest projecte s'ha realitzat com a treball de final de màster de formació del professorat. Per aquest motiu, la temàtica triada pertany al context educatiu, concretament un projecte que es pogués aplicar a un centre de secundària.

Durant aquest any de curs 2015 vaig realitzar les pràctiques del màster "Formació del professorat" al centre IES Juníper Serra (Son Cladera – Mallorca). Durant una de les sessions d'aprenentatge cooperatiu que fan entre professors, vaig tenir el plaer de poder assistir. Durant una d'aquestes sessions, Pep Cerdà, professor de català d'un grup de 2n ESO, va explicar la dinàmica *Classcraft* a la resta de professors. A sobre, ens va comunicar que ell la estava posant en marxa, i des de aquell mateix instant vaig saber que el meu projecte seria sobre això.

L'objecte d'estudi d'aquest projecte ha estat conèixer en profunditat el programa *Classcraft*. El procés de recerca s'ha basat en recopilar informació sobre l'impacte que ha tingut a una experiència real realitzada al centre i enriquida conjuntament amb experimentació pròpia a partir de la creació d'una classe simulada, amb la finalitat de transformar-la en una **proposta pedagògica d'actuació a l'aula**.

L'objectiu que és pretén aconseguir és la millora de l'alumnat en quant al seu rendiment escolar influït per un augment de la seva motivació. Per aconseguir això, el projecte posa a l'abast tots els coneixements necessaris per posar en marxa la dinàmica i com fer un ús òptim de cadascuna de les eines que conté el programa.

Per saber si l'impacte en els alumnes ha estat positiu, s'inclou una proposta d'avaluació que permeti extreure resultats, i a més, obtenir un feedback de propostes de millora de cara a desitjar-se una consecutiva impartició de *Classcraft*.

Vull justificar que a l'apartat de Metodologia estava pensat per exposar les imatges que corresponen a la explicació de cada apartat, facilitant la comoditat de la comprensió del que s'està explicant, però per motius de limitació de pàgines del treball de final de màster (50), les imatges han estat traslladades a l'apartat d'Annexes.

Sobre la discriminació de gènere

Aquest treball no pretén en cap moment fer discriminació de gènere. Quan es cita la paraula "professor" estarà referint-se a la persona que ocupa el paper de docent exercint el rol de "Màster del Joc". Tan mateix, quan es cita "alumne" es referirà a tots dos gèneres.

2. OBJECTIUS

OBJECTIUS GENERALS

- Elaborar una proposta per impartir *Classcraft* fent ús de les eines que conté a una aula de secundària
- Promoure l'ús de les noves tecnologies per treballar els continguts de classe

OBJECTIUS ESPECÍFICS

- Orientacions per posar en pràctica de manera que s'elaborin dinàmiques de:
 - Treball en grup al voltant de l'eina
 - Treball cooperatiu
 - Els alumnes amb més dificultats rebin suport dels seus companys
- Promoure un augment de motivació en els alumnes
- Millorar el rendiment escolar dels alumnes
- Oferir una bateria de preguntes per elaborar una proposta d'avaluació mitjançant qüestionaris per a l'alumnat, al professorat i a les famílies dels alumnes.

3. MARC TEÒRIC

Motivació i constructivisme

L'estudi de la motivació intenta analitzar els estats motivacionals així com els factors interns (biològics, cognitius, emocionals) i externs (reforçaments, càstigs, context, etc.) que la determinen. Tracta de donar resposta a la conducta en general, així com propòsits, les diferències individuals en la elecció d'activitats, la intensitat i persistència de l'esforç emprats quan es vol aconseguir un objectiu sigui de caràcter educatiu o no.

La motivació escolar interessa tant des d'una perspectiva quantitativa com qualitativa ja que és un dels factors claus per poder dur a terme un procés d'ensenyament-aprenentatge significatiu i així poder aconseguir amb èxit una autorealització educativa (Rodríguez i Luca de Tena, 2004, p. 23).

La perspectiva constructivista de l'educació

En base a l'article d'Hernández (2008), la teoria dels constructivisme aplicat a l'àmbit educatiu <<proposa que l'entorn d'aprenentatge ha de tenir cabuda per totes les perspectives i interpretacions de la realitat, ha de permetre la construcció del coneixement i les activitats basades en experiències que es basin en el context>>.

Per aconseguir un aprenentatge constructivista, els docents i estudiants troben en les noves tecnologies una gran eina per tal de que la seva experiència d'aprenentatge sigui molt ampla. Aquestes ofereixen la oportunitat de que l'aula tradicional doni pas a un espai on les activitats innovadores, col·laboratives, creatives i properes a les curiositats de l'alumnat permeten que els coneixements passin a formar part dels seus esquemes mentals propis i a la vegada aquest procés es dugui a terme d'una forma divertida per l'alumnat.

Al constructivisme, l'aprenentatge humà es construeix, les persones creen nous coneixements tenint en compte els seus sabers previs. L'activitat de l'aprenentatge ha de ser activa, l'alumnat ha de ser protagonista del seu propi procés d'ensenyament-aprenentatge contràriament a l'aprenentatge tradicional on l'alumnat és un espectador passiu.

En aquest aprenentatge actiu, és l'alumne qui construeix significats a mesura que va aprenent. El coneixement es construeix per mitjà de l'experiència i aquesta condueix a la creació i ampliació de esquemes mentals propis. Per a Piaget (1955), els esquemes mentals són models mentals que emmagatzemen a les nostres ments, aquests esquemes van canviant ampliant-se i creant noves xarxes més complexes per mitja de dos processos que són complementaris: assimilació i l'encaixament

Les característiques de l'aprenentatge constructivista:

1. A l'ambient on es realitza el procés d'ensenyament té cabuda per tot tipus de persones amb les seves pròpies representacions de la realitat.
2. Aquesta gran varietat de representacions de la realitat representen la complexitat del món real.
3. L'aprenentatge constructivista és actiu i aquest ha de ser i s'ha de dur a terme per mitjà del treball de processos (activitat no passiva)
4. Les activitats han de ser realistes i han d'anar lligades a la realitat i el context.
5. Es fomenta la reflexió durant el procés experimental actiu d'aprenentatge.
6. Context, contingut i activitats van lligats de manera íntima.
7. L'aprenentatge cooperatiu és fonamental per dur a terme un aprenentatge constructivista.

Segons Rodríguez i Luca de Tena (2004, p. 109), les relacions que es mantenen amb els companys a l'aula, semblen ser les interaccions socials que més poderosament influeixen en la motivació per aprendre. Els companys i el tipus de relació que s'estableixi amb ells influirà directament en la formació de l'autoconcepte del subjecte i, per tant, en la motivació, l'aprenentatge i el rendiment del mateix.

Johnson i Johnson (1985) diferencien tres tipus de situació d'aprenentatge depenent del context d'interdependència existent a l'aula: situacions d'aprenentatge cooperatiu, competitiu i individualista. Per aconseguir un aprenentatge constructivista s'hauria de treballar un aprenentatge cooperatiu per damunt del competitiu i individualista. Es poden veure les diferències entre els sistemes d'agrupació a la següent taula:

COOPERATIU	COMPETITIU	INDIVIDUALISTA
Comunicació afectiva	Comunicació amenaçant	Comunicació escassa
S'ofereix ajuda a altres	S'obstrueix el rendiment dels altres	Treball independent i personal
Intent de solucionar els problemes entre tots	En un problema hi ha guanyadors i perdedors	Intent de solucionar el problema per un mateix
Pensament divergent, creatiu	Poca creativitat	Poca creativitat
Confiança en els altres	Poca confiança en els altres	Poca confiança en els altres
Acceptació i suport dels companys	Baixa acceptació i poc suport als companys	Baixa acceptació i poc suport als companys
Alta implicació emocional	Implicació en funció de les possibilitats d'èxit	Implicació en funció de la motivació personal
Possible divisió de les tasques	S'assumeix tota la tasca	S'assumeix tota la tasca
Decreix la por a fracassar	Augmenta la por a fracassar	Augmenta la por a fracassar

(Rodríguez i Luca de Terna, 2004, p. 111).

Cabero (2000, p. 203) senyala cinc característiques de l'aprenentatge cooperatiu a partir de McConnell (1994) i aquestes condicions donen pas a un camí per un aprenentatge constructivista:

- Contribueix a clarificar idees i conceptes mitjançant la discussió.
- Desenvolupa el pensament crític.
- Proporciona oportunitats a l'alumne per compartir informació i idees.
- Proporciona un context en el que els alumnes poden tomar el control del seu propi aprenentatge en un context social.
- Proporciona validesa de les idees individuals i formes de pensament a través de la conversació (verbalització), múltiples perspectives (reestructuració cognitiva) i argumentació.

Aprenentatge significatiu

Existeixen diferents tipus d'aprenentatge: per recepció, per descobriment o memorístic/repetitiu. L'aprenentatge significatiu és aquell el qual el contingut pot relacionar-se d'una manera substancial, no arbitrària, amb el que l'alumne ja sap.

Quan el nou material adquireix significat per al subjecte a partir de la seva relació amb coneixements anteriors, parlem d'aprenentatge significatiu.

Els avantatges d'aquest tipus d'aprenentatge respecte a altres models provoca que la retenció de la informació perduri més, facilita nous aprenentatges relacionats i produeix canvis profunds que persisteixen més enllà de l'oblit dels detalls concrets (creació d'esquemes de coneixements). Perquè un aprenentatge significatiu es produeixi és precís que es donin tres condicions:

- Que els nous materials destinats a aprendre siguin significatius i tinguin un significat lògic i estiguin relacionats entre sí.
- El subjecte manifesti una disposició significativa cap a l'aprenentatge mitjançant una actitud activa, atenta i motivada.
- Que l'estructura cognoscitiva prèvia del subjecte posseeixi les necessàries idees rellevants perquè puguin ser relacionades amb els nous coneixements.

(Rodríguez i Luca de Terna, 2004, p. 57-60).

Respecte als coneixements que conformen l'aprenentatge, Morin (1999, p. 48) exposa:

Hi ha una correlació entre la mobilització del conjunt dels coneixements i la intel·ligència general. En A més poderosa sigui la intel·ligència general, major facultat per abordar problemes específics. La educació ha d'afavorir l'aptitud natural de la ment per plantejar i resoldre problemes essencials i, correlativament, estimular la plena utilització de la intel·ligència general. Això implica avivar la curiositat, a vegades sufocada per la instrucció, quan lo idoni seria estimular-la, i en cas d'estar adormida, despertar-la.

A partir de la documentació del Centro Virtual Cervantes, Ausubel (1968) afirma que l'aprenentatge implica una reestructuració activa de les percepcions, idees, conceptes i esquemes que qui aprèn posseeix a les seves estructures cognitives. L'aprenentatge no és una simple assimilació d'informació sinó que l'individu transforma, interactua, reestructura i afegeix als seus esquemes mentals tenint en compte els seus coneixements previs.

Les idees bàsiques de l'aprenentatge significatiu són:

1. Els coneixements previs han de ser clars i han d'estar disponibles a l'estructura mental cognitiva per tal de que pugui funcionar de punt de partida dels nous coneixements.
2. El procés mental ha d'incloure: relacions amb coneixements previs, decidir, investigar, reflexionar, ordenar, reestructurar, ampliar... segons les noves informacions que s'adquireixen.
3. La nova informació s'ha d'incorporar a la estructura mental i ha de formar part de la memòria comprensiva per tal de que es realitzi un procés d'aprenentatge real i no a curt termini.
4. La participació de l'individu ha de ser activa i autònoma i l'atenció s'ha de centrar en el procés d'adquisició de l'aprenentatge.
5. L'aprenentatge per descobriment propi també és un punt important a la significativitat dels sabers ja que parteix de les curiositats i necessitats de l'individu.

Les noves tecnologies aplicades a les aules

Als darrers anys ha preocupat al món educatiu, com les noves tecnologies poden ajudar a desenvolupar un aprenentatge constructivista. Aquestes proporcionen un ambient creatiu, motivador, amb una gran capacitat d'informació, atractiu i actiu que ajuden a adquirir la creació i ampliació de nous esquemes mentals.

El model constructivista amb les noves tecnologies permet anar més enllà de les barreres de l'aula escolar, centre i comunitat i donen l'oportunitat de connectar amb la realitat.

Parcerisa (2009, p. 44) distingeix que les noves tecnologies poden exercir dos papers distints a l'àmbit educatiu: poden constituir alguna cosa a estudiar i poden convertir-se en un material curricular decantant-se l'autor per la segona opció. En aquest sentit, Cabero (1992) fent prospeccions de futur, apunta la necessitat de segones i terceres alfabetitzacions: lectura d'imatge i alfabetització informàtica; sense les quals poden generar problemes d'adaptacions a futurs espais socioculturals i econòmics.

Com afirmen Hernández i Juan (2000, p. 3), en l'àmbit educatiu trobem que el joc de rol té possibilitats diverses. Com els videojocs, serveixen per a la socialització (de fet, el joc de rol és un joc d'interacció en que participen algunes persones) i el desenvolupament d'habilitats de comunicació i de resolució de problemes. [...] A diferència dels jocs d'ordinador, que n'hi ha per a totes les edats, el joc de rol està dirigit als majors de 12 anys. Per tant, són aplicables en l'àmbit educatiu a partir d'ESO.

La innovació i el canvi a l'escola tradicional

La modernització de l'escola res té a veure amb la innovació. El fet de realitzar la docència tradicional amb ordinador, un projector i/o dispositiu mòbils no implica estar innovant, sinó que estaríem parlant de **modernització** Carbonell (2001, p. 17-18). L'autor exposa una definició acceptada del terme "innovar":

"Innovació és una sèrie d'intervencions, decisions i processos, amb cert grau d'intencionalitat i sistematització, que tracten de modificar actituds, idees, cultures, continguts, models i pràctiques pedagògiques. I, a la vegada, d'introduir, en una línia renovadora, nous projectes i programes, materials curriculars, estratègies d'ensenyança i aprenentatge, models didàctics i altra forma d'organitzar i gestionar el currículum, el centre i la dinàmica del aula."

Coincidint amb Parcerisa (2009, p. 43-44), les pràctiques innovadores no depenen per introduir un ordinador a l'aula sinó de la concepció sobre la pràctica pedagògica. Sobre les noves tecnologies, aquest darrer autor al·lega que els fabricants i els que promouen la tecnologia dirigeixen a la gent per determinats camins venen tecnologia com a progrés, en sentit de que allà on vagi la tecnologia ha d'anar la societat. L'alternativa deu ser que les noves tecnologies s'integrin en programes educatius i no a l'inrevés, com succeeix quan al voltant del mitjà tecnològic es genera un projecte pedagògic.

Les noves tecnologies considerades com un recurs o materials curriculars deuen complir les funcions d'ajudar al professorat, mitjançant en el procés d'ensenyança intencional-aprenentatge.

Gamificació a l'aula

El terme "gamificació" també conegut com "ludificació" (o "jueguización" en castellà), consisteix en aplicar les mecàniques del joc a un context que no és un joc, generalment amb l'objectiu de convertir atractiva una activitat que, a priori, no ho és (Creative Commons, s. d.).

Gallego, Molina i Llorens (2014), a través d'autors com Karl. M. Kapp (2012); Zichermann i Christopher Cunningham (2011); defineixen la "gamificació" com la utilització de mecanismes, la estètica i l'ús del pensament per atraure a les persones, incitar a l'acció, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes. A través de Kapp (2012), la gamificació compleix una sèrie de característiques:

- Una **base de joc** on es troba la possibilitat de jugar, d'aprendre i de d'accés a la informació i la existència de reptes que motiva el joc. També s'ha de sumar unes normes, i una interactivitat i feedback.
- Una **mecànica** que incorpora nivells, insígnies i/o recompenses que els jugadors obtenen, les quals fomenten el desig de superació dels jugadors.
- Una **estètica** mitjançant imatges gratificants pels jugadors.
- La **idea del joc** que especifica l'objectiu que es pretén aconseguir.
- Una connexió entre el joc i els jugadors que cerqui una implicació dels jugadors.
- Uns **jugadors**.
- El **factor de la motivació** que predisposa psicològicament a les persones a participar. Això suposa un equilibri entre que els reptes no siguin avorrits ni que el procés d'obtenció de les possibles recompenses no derivi en ansietat o frustració degut a la dificultat d'accedir a elles.
- Que incorpori tècniques psicològiques que **promogui i fomenti l'aprenentatge** a través del joc.
- Amb una finalitat darrera de **resolució i afrontació d'una problemàtica**.

Materials curriculars adaptats per la consecució d'un aprenentatge significatiu

Els materials curriculars compleixen una funció de mediació en el procés d'ensenyança-aprenentatge. Per complir aquesta funció general i aconseguir un aprenentatge significatiu que a la vegada ajudi i treballi en la motivació, el material curricular ha de reunir les següents funcions específiques:

- Innovador. Segons Alonso (1997, p. 199) fer front a l'activitat escolar amb motivacions i formes de pensar inadequades contribueix al fracàs i a la percepció de falta de progrés, fracàs que afecta a l'autoestima del subjecte generant emocions que dificulten l'equilibri personal, amb el consegüent impacte a la motivació [...] La possibilitat d'intervenir de dues formes, actuant directament sobre els alumnes o actuant sobre els professors per tal de que creïn contextos favorables al desenvolupament de la motivació per l'aprenentatge.
- Que capti l'atenció de l'alumnat.
- Que estructurari la realitat que presenta.
- Configurador del tipus de relació que l'alumnat manté amb els continguts de l'aprenentatge.
- Controlador dels continguts a ensenyar.
- Solicitador, de guia metodològica, que organitza l'acció formativa i comunicativa.
- Formatiu, global o didàctic, que ajudi a aprendre.
- De depòsit del mètode i de la professionalitat, adaptat a les necessitats del professor.
- Producte de consum.

(Parcerisa, 2009, p. 32).

4. MARC CONTEXTUAL

La motivació a les aules és un punt clau per tal de que l'alumnat pugui arribar a aconseguir els seus objectius educatius, i aquesta proposta treballa damunt aquesta ja que mitjançant *Classcraft* l'alumnat pot trobar un punt divertit i diferent de poder motivar-se i veure des de un punt diferent el treball educatiu que fan als centres escolars.

Per tal de treballar la motivació cal fer un anàlisi previ del context educacional on ens trobem ja que els elements que determinen si una estratègia educativa és adequada i adient passen per una avaluació i anàlisi previ que determinin en quina situació social i contextual vivim; òbviament el punt central de l'anàlisi és l'alumnat com a individu i les seves condicions i context personals però també és important i necessari fer una revisió de les condicions socials a les quals estem contextualitzats ja que no podem oblidar que l'escola com a institució educativa no pot existir ni té sentit per si mateixa sinó que, no pot oblidar el context social en el qual esta emmarcada. Així doncs, la proposta educativa motivacional desenvolupada en aquest treball ha de fer referència i tenir en compte les següents variables contextuais:

- **CONTEXTUALITZACIÓ SOCIAL**

La nostra societat actual com a marc de referència contextual pel que fa al món de l'educació i més concretament cap a l'escola, ha de tenir en compte i analitzar el següents punts clau:

- **Visió social del paper que té l'escola com a institució educativa**

Per parlar sobre el paper que té l'escola com a institució educativa formal hem de diferenciar els conceptes, encara que tots tres han de formar part d'un global educatiu: educació formal, educació no formal i educació informal (Trilla, Gros, López, Martín, 2003, p. 19).

L'educació formal compren el sistema educatiu institucionalitzat, que va des dels primers anys d'escola fins els d'universitat. Pel que fa a l'educació no formal és tota activitat organitzada fora del marc del sistema oficial per fer més fàcil determinades classes d'aprenentatge; i l'educació informal és el que

es pot anomenar “el procés que dura tota la vida” en el qual s’adquireixen i acumulen coneixements, habilitats, actituds etc.

Així doncs, després de deixar clara la diferència entre aquest tres conceptes, podem dir que actualment la nostra societat veu l’escola com a un “lloc” on els nins i nines treballen i aprenen els tres tipus d’educació; s’ha delegat en els centres escolars l’ensenyament dels tres tipus educatius deixant de banda el paper fonamental que fan els pares i famílies de l’alumnat, sense oblidar també la gran “pantalla” educativa que és la societat per si mateixa.

Arribem així a un punt on conflueixen tres línies comuns:

- La societat delega a l’escola un lloc educatiu on treballar l’educació formal, no formal i informal.
- Existeix una problemàtica en vers a la motivació i fracàs del sistema educatiu ja sigui per raons de l’entorn personal o a nivell macro educatiu en torn a l’alumnat.
- L’escola ha de donar resposta a aquesta problemàtica essent considerada la entrada y sortida del problema.

Per tant, arribem a un punt on podem dir que la societat considera l’escola com a únic punt emissor, receptor i resolutiu dels possibles problemes socials i educatius que es poden trobar. Així, l’escola afronta una gran problemàtica on es veu “obligada” a donar respostes a tots els nivells i treballar a àmbits que van inclús mes enllà de les aules per tal de donar una via resolutiva als possibles conflictes socials, un d’ells la gran falta de motivació a les aules i a tots els nivells.

▪ **Significat i valor de l’educació a la societat**

El concepte d’educació al llarg de la història ha variat respecte a la seva concepció i forma d’entendre. És important dir que el valor i significat que una societat dona al procés educatiu marca de forma molt accentuada la forma d’entendre i donar respostes dels centres escolars.

Actualment, el significat d'educació a la societat està marcat per la concepció tradicional del procés d'ensenyament-aprenentatge on, <<educar>> passa per ensenyar a nins i nines no únicament conceptes sinó també valors, actituds, processos, treball emocional... i així una llarga llista d'objectius.

Socialment l'educació té un valor de "preparació per trobar una bona feina" i no de "educar a ciutadans crítics, analítics i amb capacitats pròpies d'autorealització i autoaprenentatge"

És comú sentir a pares dels alumnes dir: "tienes que estudiar para ser alguien en la vida" frase que denota clarament com el valor de l'educació és el de poder adquirir uns coneixements que després d'uns anys deixin pas a un bon lloc de feina on guanyar un sou digne.

Doncs, els centres escolars (no tots) han perdut la seva idea constructivista de l'aprenentatge, on l'alumne és valorat pels seus procediments i capacitats al llarg del seu procés educatiu per passar a valorar més la simple adquisició de coneixements memorístics que poc treballen els esquemes mentals. I és aquesta mateixa situació la qual ens du al punt on l'alumnat es veu avocat a l'avorriment i manca de motivació provocant així situacions on el fracàs i l'abandonament escolar són el punt culminant del sistema educatiu.

- **La presència i influència dels videojocs a la vida de l'alumnat i la possibilitat de la seva utilització com a eina educativa**

Actualment, a la nostra societat més recent les noves tecnologies s'han fet un gran forat a les nostres vides. És ja molt difícil trobar un nin o nina que no sàpiga que és "Whatsapp" o que no tingui a les seves mans un ordinador, tablet o smartphone. Així, i entenent que l'escola ha d'anar de la mà amb els canvis i dificultats de la societat on esta emmarcada, és impossible mirar cap a altra banda i deixar de costat els possibles usos que es poden fer de les noves tecnologies aplicant-les al món educatiu. La gran quantitat de recursos que es poden fer servir gràcies a aquestes és innumerable i a la vegada pot ser molt interessant i motivadora per l'alumnat; i és aquí on podem aprofitar

aquesta gran gama de possibilitats per ajudar al nostre alumnat a treballar tot tipus de continguts apropant-nos a la seva realitat tecnològica.

A través de *Classcraft* s'ofereix una proposta que aprofita des d'una perspectiva divertida i actual les possibilitats que les tecnologies ens poden aportar.

Tal i com es descriu al llibre *Els videojocs* (Gil i Vida, 2008, p. 100), un dels àmbits que desenvolupa l'ús del videojocs com a eina educativa als centres escolars és el de les habilitats personals i emocionals ja que els videojocs proporcionen estimulació per superar nous reptes i l'autoconfiança.

Els “Serius Games”

Segons afirmen Gil i Vida (2008, p. 102), Un altre punt a tenir en compte és allò que s'anomena “serious games”. Aquests jocs són aplicacions educatives creats amb una intenció d'anar més enllà del mateix joc i de fer servir la tecnologia com a canal per treballar la motivació i l'interès. Els “serious games” valoren en el seu disseny la capacitat per divertir i entretenir com a base de l'aprenentatge, utilitzen els mateixos criteris quant al disseny narratiu i jugabilitat que els videojocs comercials, molt coneguts i famosos entre l'alumnat, i també s'hi assemblen quant al format i els llenguatges.

Classcraft correspon precisament a aquest tipus anomenat “serious game”, ja que treballa, com ja hem dit abans, la motivació i interès a partir d'un llenguatge molt conegut pels estudiants i amb una història de jugabilitat molt coneguda per ells per tenir característiques, com veurem més endavant, properes a jocs comercials famosos del mercat dels videojocs actuals.

▪ **L'abandonament escolar primerenc i fracàs escolar**

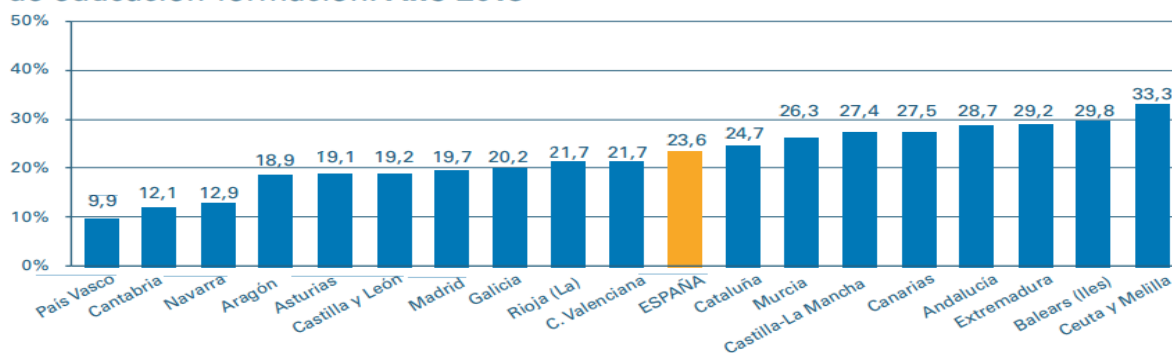
A la nostra societat actual l'abandonament i el fracàs escolar són els grans problemes als que s'ha de fer front el sistema educatiu, ja que aquest parteix i a la vegada influeix en aquest.

Segons el darrer inform PISA a l'any 2013, com es pot veure als gràfics, ens trobem al cap davant, tant a nivell autonòmic com a nacional, del major percentatge d'abandonament escolar.

Los resultados educativos de la población

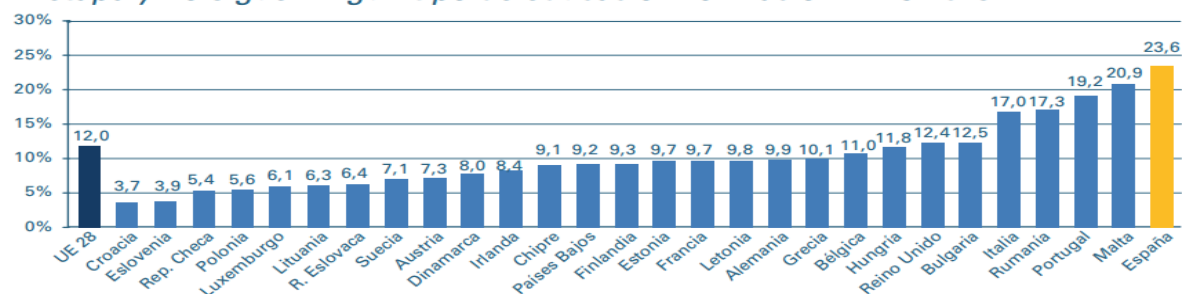
El abandono tras la educación obligatoria

Abandono educativo temprano por C.A: Porcentaje de población de 18 a 24 años que no ha completado el nivel de E. Secundaria 2.ª etapa y no sigue ningún tipo de educación-formación. Año 2013



Fuente: Encuesta de Población Activa. INE. Elaborado con la metodología de Eurostat.

Abandono educativo temprano - Países de la Unión Europea: Porcentaje de población de 18 a 24 años que no ha completado el nivel de E. Secundaria 2.ª etapa y no sigue ningún tipo de educación-formación. Año 2013



Fuente: Encuesta Europea de Población Activa (Labour Force Survey). Eurostat.

A partir del document modificació de la Llei Orgànica 2/2006, del 3 de maig, de educació, s'ha de destacar que al 2012, la població entre els 15-29 anys ni estudia ni fa feina es va situar al 22,6% a Espanya (EPA 2012). La mitjana de la OCDE al 2010 vaser del 15,8%, únicament per darrera de Israel (27,4%). (*Panorama de la Educació 2012: Indicadors de l'OCDE*).

Aquesta situació ens fa auto qüestionar-nos com a educadors, quin és el punt clau sobre el qual es fa necessari fer feina; i és aquí on trobem el punt en comú amb aquesta proposta innovadora, ja que com s'ha dit abans *Classcraft* es proposa com a una intenció de eina que pugui servir com a element motivador i ajudi a que l'alumnat vegi el procés d'ensenyament- aprenentatge com a un camí on es poden integrar altres formes d'ensenyar i trobar més entretingut l'aprenentatge.

- **Significats socials que s'adjudiquen al procés d' <<APRENDRE>>**

Tradicionalment el procés d'ensenyament- aprenentatge era vist com a un simple traspàs de coneixements, on l'alumnat no era protagonista sinó un únic receptor d'informació. El mestre/a i el llibre de text són els fils conductors de tot el procés d'aprenentatge. Aprendre i la seva avaluació es basa en la realització de simples proves on la memòria era l'únic procés actiu.

En quant a les famílies, i ja no parlem de allò tradicional sinó també pel que fa a la actualitat, basen la consecució dels coneixements en treure bones qualificacions i resultats finals

Així doncs, i després de l'arribada de les pedagogies innovadores que s'allunyen de l'aprenentatge tradicional, a l'escola s'ha donat importància a treballar un procés d'ensenyament on es tingui en compte a l'alumnat com a emissor, receptor i protagonista del seu propi procés d'aprenentatge. L'aprenentatge significatiu, interdisciplinar, constructivista, actiu, on en tenen en compte conceptes però també processos i actituds s'ha fet un forat a la nova idea d'escola i educació. No obstant això, a moltes institucions i a les famílies encara és molt difícil fer arribar aquestes idees innovadores del concepte educatiu, i probablement sigui un dels punts on l'alumnat troba el seu punt dèbil a l'hora de trobar motivació per aprendre ja que encara no es duen a terme les propostes allunyades d'allò més tradicional, la qual cosa provoca un avorriment a l'alumnat a l'hora de implicar-se i superar les fases educatives establertes.

El fet de voler complir amb la funció social de transmetre conceptes i continguts a l'alumnat a fer que la concepció constructivista del aprendre a aprendre s'hagi perdut pel camí i hagin perdut força les pedagogies innovadores que, entre d'altres, tenen com a punt central i a tenir en compte la motivació de l'alumnat.

- **Marc legislatiu educatiu a Espanya**

Per parlar del marc legislatiu educatiu actual a Espanya, i més concretament a les Illes Balears hem de diferenciar dos documents a tenir en compte:

BOE

Segons el Real Decret 1105/2014, del 26 de desembre, pel que s'estableix el currículum bàsic de l'Educació Secundària Obligatòria pel Ministeri d'Educació i Cultura podem destacar els següents supòsits que fan referència a la nostra proposta i ens ajuden a contextualitzar-la i justificar-la en un marc legal actual vigent:

- Capítol I, Disposicions Generals, Article 3. Distribució de competències, punt 1, apartat d, nombre 2n: “[...] los centros docentes podrán diseñar e implantar métodos pedagógicos i didácticos propios [...]”
- Capítol II, Educació Secundària Obligatòria, Article 19. Programes de millora de l'aprenentatge i del rendiment, punt 1: “[...] los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento utilizarán una metodología específica a través de la organización de contenidos, actividades prácticas y, en su caso, de materias diferente a la establecida con carácter general, con la finalidad de que los alumnos consigan el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria [...]”

BOIB

Segons el Decret 34/2015, del 15 de maig, pel que s'estableix el currículum de l'Educació Secundària Obligatòria a les Illes Balears, podem destacar els següents supòsits referents a la nostra proposta:

- Secció I. Disposicions Generals, Decret, Article 3. Finalitats, punt A: “[...] una de las finalidades de la Educación Secundaria Obligatoria es conseguir que los alumnos alcancen elementos básicos de la cultura, especialmente en los aspectos lingüístico, humanístico, artístico, científico y tecnológico [...]”
- Secció I. Disposicions Generals, Decret, Article 7. Principis metodològics i pedagògics, punt 1: “[...] en esta etapa se debe poner un énfasis especial en la atención de la diversidad de los alumnos, en la atención personalitzada, orientada a conseguir el máximo desarrollo de cada uno de los alumnos y en la respuesta a las dificultades de aprendizaje identificades previamente o en las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa [...]”

- Secció I. Disposicions Generals, Decret, Article 8. Procés d'aprenentatge i atenció personalitzada, punt 1: “[...] los centros elaboraran sus propuestas pedagógicas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y al acceso de todos los alumnos a la educación común. Así mismo arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el aprendizaje en equipo [...]”
- **CONTEXTUALITZACIÓ AL MARC DEL CENTRE ESCOLAR ON S'APLICA CLASSCRAFT**

Per entendre els motius pels quals aquesta tècnica educativa s'ha posat en marxa en aquest centre, hem d'entendre i analitzar les condicions i característiques que té el seu entorn més proper, a més de les necessitats que presenten ja que no podem oblidar que els centres educatius donen (o ho han de fer) respostes a les demandes que el seu entorn i societat tenen.

Per motius de limitació de pàgines, aquest resum es troba a l'apartat d'Annexes, concretament a l'Annex 1. Per veure el document sencer pot consultar-se el link a l'apartat de Bibliografia.

5. METODOLOGIA

En aquest apartat s'exposarà detalladament tota la informació, coneixements, i suggeriments necessaris per posar en marxa el programa *Classcraft*. També s'explica les eines que conté per treballar. És recomanable llegir el reglament oficial sencer per tenir clar en què consisteix *Classcraft*. Tota la documentació necessària es troba a l'apartat d'Annexes. Concretament, els Annexes 2, 3 i 4 són els documents que s'han d'imprimir (Pacte de l'Heroi, Regles i Informació per als Pares).

Faig recordatori que les imatges que corresponen a cada explicació estan situades a l'apartat d'Annexes pel motiu ja està descrit a l'apartat d'Introducció.

5.1. ENGEGAMENT DELS PREPARATIUS

Tenint clar aquests requisits, comencem a posar-ho en marxa. Primer anem a la pàgina web oficial "www.classcraft.com/ca/", també pot emprar-se en distints idiomes, per exemple, reemplaçant el /ca/ per /es/ ho tindriem en castellà. *A l'Annex 5 es mostra la pantalla de presentació.*

Les opcions inicials que tenim som "Inscriu-te" o "Entra". Com a primera instància no estem registrats, ens farem una conta fent clic a "**Inscriu-te**".

Procedim amb el primer pas, emplenar el formulari d'inscripció amb les nostres dades allò que ens demani: Nom, Cognom, correu electrònic (verídic) i l'idioma de la interfície; acte seguit farem clic a la icona d'acceptar. Una segona fitxa de formulari de dades on exposarem el centre on estem ensenyant, país i web del centre.

Finalment farem clic en la icona d'acceptar. Ens sortirà una imatge de notificació dient que s'ha configurat el teu compte. Només cal fer una verificació de l'e-mail. *Per veure un exemple consultar els Annexes 6 i 7.*

Tal com ens comunica, haurem d'anar a consultar el nostre compte de correu, cercar l'e-mail rebut de *Classcraft* i aprovar l'acceptació del registre fent clic a l'enllaç que ens sortirà. Ara sí ens deixarà entrar a *Classcraft* ja que finalment estariem registrats.

Quan accedim amb el nostre compte registrat per primera vegada, el joc ens donarà la benvinguda amb una seqüència d'imatges a modus de tutorial. *Les imatges mencionades estan a l'apartat d'annexes, cronològicament, van des de l'Annex 8 fins al 27.*

Una vegada vist el tutorial, la interfície ens traslladarà al Menú d'Inici. Des de aquí ens podrem moure a través de tres opcions: Explora, Videotutorials i PMF (Preguntes més freqüents). *Consultar l'Annex 28.*

L'apartat "PMF" és summament recomanable llegir-ho per aclarir possibles dubtes. Preguntes com: "Té un final el joc?" són respostes allà. *Consultar l'Annex 29.*

Si fem clic a l'opció "Explora" ens donarà la benvinguda per darrera vegada i ja ens situarem dins el menú. *Tal com mostra l'Annex 30.*

5.2. COM CREAR UNA CLASSE

A continuació, procediré a explicar com **crear una classe**. Haurem d'anar a la icona que apareixen dos bustos (la segona començant per amunt). Haurem de fer clic en l'opció "+ Crear Una nova Classe". *Consultar Annex 31.*

De les tres opcions que es mostren a continuació, escollirem la primera opció "Gratuit". *Consultar Annex 31.*

Les altres opcions ofereixen el mateix servei a excepció que permeten al professor entregar "GP" perquè els alumnes puguin personalitzar el seu avatar amb millor vestimenta. Vindria a ser una opció alternativa motivadora que no sigui únicament XP.

Seguidament, s'ha d'escriure el nom de la classe. *Tal com es mostra a l'Annex 32.* Després de posar les dades, hem de fer clic en la icona verda. I acte seguit fer clic on posa "CONTINUA". *Les imatges corresponents es mostren als Annexes 33 i 34.*

Finalitzat aquest procés, ens donarà les felicitacions dient que "les teves classes ja estan a punt!". *Imatge corresponent a l'Annex 35.*

Ara podem importar membres o una classe. Això vol dir que la primera vegada que ho posem en marxa ens trigarà una miqueta més de feina i temps, però després, de cara a anys posteriors ja serà més fàcil, perquè les comptes ja estaran fetes. Només serà importar els membres. Per fer aquest pas haurem de fer clic on diu "IMPORTA". *Imatge a l'Annex 36.* On diu "Descarrega i omple la plantilla", ens donarà a escollir si afegim un membre pel seu "NICK" o CORREU. *Consultar Annex 37.*

Si fem clic en "Afegeix un jugador", es desplegarà un menú d'edició de les característiques tindrà l'alumne: professió, gènere i color de pell. *Consultar Annex 38.* El "nick" ha de ser únic per a cada usuari, si el que havíem pensat ja existeix, s'ha de crear un de nou.

Cal tenir clar que els membres que jugaran s'incorporen distribuïts en equips. Cada grup d'alumnes haurà de posar-li un nom al seu equip. L'opció del llapis sempre ens permet tornar a fer modificacions. *Per veure un exemple de com quedaria, consultar l'Annex 39.* Tot i que es vegin sis membres, la recomanació és 4-5 membres per equip. Si trobem que és un cas d'un grup amb alumnes que necessiten molta ajuda podem fer aquesta excepció.

Una vegada afegits els alumnes que conformaran els grups, haurem de fer clic on diu "ACTUALITZA" i fer clic a la icona verda d'acceptar, fer clic a "CONTINUA" i apareixerà una imatge de felicitacions. *Consultar Annex 40.* Aquest pas és essencial perquè la classe sigui donada d'alta. Per comprovar que s'ha donat d'alta veurem que a la dreta apareix un text que dirà que la compta està activa fins un any exacte del dia que s'ha donat alta. És a dir, que expirarà la mateixa hora del mateix dia del mateix mes de l'any següent. *A l'Annex 41 es mostra l'exemple de com es veure activant una classe a dia 17 de juny de 2015 a les 12AM.*

Sense aquest procés obligatori, la classe no seria validada i per tant els alumnes no podrien accedir (be des de el seu smartphone, tablet o ordinador) a veure el seu perfil encara. Als alumnes els sortiria a la pantalla un error d'accés. *Consultar Annex 42.*

5.3. LA INTERFÍCIE DEL MÀSTER

El "Màster" fa referència al docent (professor/a) que imparteix la dinàmica. La interfície per l'alumne és diferent, hi ha una sèrie d'eines concretes per a cadascú dels perfils (professor/alumne).

La interfície del joc per al màster (professor) és dona a través deu opcions a través les quals es podran exercir les diferents funcions i eines que componen el programa *Classcraft*.

Són 10 les opcions que ens dona la interfície del joc per moure's, cadascuna correspon a un apartat distint i s'identifica amb una icona concreta al requadre de l'esquerra. *Per a més claredat, consultar l'Annex 43.*

A continuació es trobarà una detallada explicació sobre cada apartat per saber manejar les distintes eines que conté, quan convé aplicar-les i recomanacions adients.

5.3.1. TAULER DE CONTROL DEL JOC

La **primera opció del menú** serà la que estarà més present a la pissarra, ja que es tracta del **Tauler de control del Joc** (la pàgina principal). En aquest apartat els jugadors poden veure els avatars dels alumnes conjuntament amb els seus atributs principals (HP, AP). *La imatge corresponent es troba a l'Annex 44.*

5.3.2. ESDEVENIMENT A L'ATZAR

La **segona opció del menú** pertany a la secció **l'Esdeveniment d'Avui**. *La imatge corresponent es troba a l'Annex 45.* Aquesta secció provocarà que hi hagi un succés que tindrà una repercussió immediata i que depenent de l'esdeveniment que toqui, pot perdurar el seu efecte fins al final de la classe o fins i tot tenir repercussions positives al dia posterior (com per exemple, que el professor pugui premiar amb caramels el pròxim dia si han complit una missió que hagin de superar els alumnes).

Aquesta eina, resulta molt atractiva de cara a l'alumne, ja que els fa començar la classe amb intriga per saber quin succés tindrà lloc tot d'una començar la classe. El

repertori és immens, ja que cadascun és diferent i hi ha prop de 80, un per a cada dia lectiu de curs, i a sobra es poden modificar i/o afegir-ne de nous. Molts d'ells potenciaran un clima de bon comportament ja que hi ha esdeveniments que minven el HP de l'estudiant i s'haurà de portar bé per no caure en batalla, o altres que es premia la col·laboració amb més XP...

Convé dir que alguns esdeveniments poden no ser del gust del professor o que no els trobi adients pel seu curs. En tot cas, tot es modificable i es poden llevar o afegir de nous.

Per experiència pròpia, vaig comprovar que al grup de 2n d'ESO D del Juníper Serra els alumnes tenien català després de pati i quan tocava el timbre tots ja estaven esperant a la porta per començar la classe ansiosos de veure l'esdeveniment, i cap es retardava. *La llista d'Esdeveniments es troba a l'Annex 77.*

5.3.3. CONTINGUT INTERACTIU DE LA CLASSE

La **tercera opció del menú** (icona d'un llibre) tenim l'apartat "**SECCIONS**". Aquí podem afegir apartats d'activitats o comunicacions per a l'alumnat. Explicaré el procediment pas per pas de com crear una nova secció i afegir contingut. Només cal fer clic on diu "+AFEGEIX UNA SECCIÓ". *Consultar imatge a l'Annex 46.*

Acte seguit, omplirem les dades per saber a quin tema o assignatura pertany aquesta nova secció que crearem. Per exemple, podríem posar "matemàtiques", i fer clic a la icona verda d'acceptar. *Tal com es mostra a l'exemple a l'Annex 47.*

Ja tindríem creada la "secció de matemàtiques". Les seccions compten amb dues icones: "un llapis" per editar, i "un ull" per deixar-la visible o oculta la secció de cara a l'alumne. Això permet al professor treballar amb anterioritat, deixar la feina feta planificada i només activar-la quan sigui el moment. Ara afegirem una entrada a "la secció de matemàtiques" fent clic en "+AFEGEIX UNA ENTRADA". *Consultar imatge a l'Annex 48. També es mostra altra Secció de Català per veure com quedaria.*

Ens sortirà un requadre per emplenar informació que orienti l'alumne. A sota es mostra les recompenses (XP que l'alumne podrà guanyar), tot com ho determini

el professor. *Consultar imatge a l'Annex 49. L'exemple de com quedaria emplenat es troba a l'Annex 50. Una vegada emplenat quedaria tal com es mostra a l'Annex 51.*

D'entrada, pot semblar complex d'emprar per primera vegada però una vegada s'hagi utilitzat aquesta eina podem veure que és vertaderament senzill d'emprar gràcies a que posseeix una interfície molt intuïtiva.

Altra avantatge d'aquesta eina és que permet als alumnes que puguin des de casa saber quines tasques i activitats han de realitzar, sent d'utilitat amb funció d'agenda escolar.

5.3.4. MISSIONS

La opció quatre del menú correspon a les **Missions** (la icona per tenir accés té forma de mapa amb creus). Consisteix en una eina que permet realitzar activitats dins classe. *Consultar Annex 52.*

De moment només hi ha dos tipus de Missions:

- L'excursió a la Muntanya Blanca: un cronòmetre ajustable cap enrere (*Annex 53*).
- La cursa del Bosc: amb funció de cronòmetre (*Annex 54*.)

Aquestes dues eines donen molt de joc alhora de realitzar activitats o tasques dins l'aula. Tal com va dir Pep Cerdà a la junta d'aprenentatge cooperatiu, un exemple de com aplicar-lo:

“Avui farem la següent activitat. Es posar el cronòmetre en marxa i automàticament es posen a treballar com a locos”.

En el cas del cronòmetre corrent, el professor pot optar per recollir les activitats realitzades a classe per corregir-les a casa i anotar l'hora que marca el cronòmetre quan l'alumne la entrega. D'aquesta manera, dona joc a comunicar als alumnes que aquells que acabin abans del temps donat rebran tal quantitat de XP extra! Però cal anar alerta que aquest excés de motivació per l'alumne d'acabar prest no doni lloc a que les activitats estiguin mal fetes. S'haurà de recordar el requisit que la XP extra s'obtindrà només quan les activitats que es realitzin i s'entreguin estiguin correctament ben fetes. D'aquesta manera es potencia la eficàcia (realitzar-ho bé) i eficiència (en poc temps).

Un cop donat per finalitzada cada missió podrem tenir accés als **“Resultats”**. *Consultar l'Annex 55. Això permet*

5.3.5.LA RODA DEL DESTÍ

La **opció cinc del menú** correspon a “**La Roda del Destí**”. Aquesta eina ens permet triar un jugador o equip a l’atzar. Sol emprar-se quan un esdeveniment ho indica “un jugador a l’atzar ha de superar el recte proposat...”, aleshores és fa ús de la Roda del Destí. També pot emprar-se quan es demana un voluntari i cap alumne no s’ofereix. *Pot consultar-se la imatge d’aquest apartat a l’Annex 56.*

5.3.6.QUALIFICACIONS

La **opció sis del menú** correspon a l’apartat de **Qualificacions**. Aquesta funció correspon només a la interfície del professor. Els alumnes no podran veure aquesta finestra. Això és degut a les dades confidencials de les notes que s’anota dels alumnes. Permet premiar amb XP els alumnes més brillants, en quant a millors notes es refereix. Per defecte, la recompensa de XP que el joc transfereix a l’alumne es proporcional als seus resultats, a millor notes major serà la quantitat de XP amb la que premia. *Consultar imatge a l’Annex 57.* Cal recordar que tot això és modificable.

5.3.7.LLIBRE DE LES LAMENTACIONS

La **opció set del menú** correspon al **Llibre de les Lamentacions**. Aquesta opció també és només visible per al professor, ja que serà ell l’encarregat de que s’executi una penitència a l’alumne per caure en combat. *Consultar imatge a l’Annex 58.*

Recordar que quan un alumne cau en combat té repercussions negatives per al seu grup, ja que tots els seus membres perden -10HP. Algunes professions com els mags poden fer ús dels seus poders per disminuir danys si tenen suficient AP. A continuació explicaré aquesta cadena de successos:

- 1) Tot comença amb un alumne que ja té poca vida (HP) i rep un dany que li fa arribar la compta a 0. Per arribar aquí, el màster haurà de fer clic en la icona vermella amb el signe negatiu (icona per llevar punts de vida). *Veure exemple a l’Annex 59.*
- 2) Acte seguit es desplegarà un quadre on especificar la quantitat de danys segons la infracció que hagi comés. El màster escollirà el motiu concret que li retirarà els punts de vida. *A l’Annex 60 s’escull com exemple “deures*

incomplets”. També es pot posar un valor concret a la dreta i una possible descripció. Podria ser per exemple, que el professor escrigui una nota a l’agenda i els pares l’hagin de signar i l’alumne no l’ha mostrat.

- 3) Si l’alumne no té HP restants cauria en combat. Abans de caure es desplegarà un menú “RESPOSTA D’EQUIP” per triar una opció alternativa en cas d’haver-hi per poder salvar-la algun company seu. En cas de no tenir opcions alternatives apareixerà com única opció “Permetre a “nom del l’alumne” caure en batalla! *Consultar imatge d’exemple a l’Annex 61.*
- 4) El llibre de les lamentacions s’obrirà per determinar a l’atzar una penitència que l’alumne caigut en batalla haurà de complir. *La penitència mostrada com exemple de “copiar un text” s’exposa a l’Annex 62.* La llista de penitències també és modificable. *El llistat de condemnes es troba a l’Annex 78.*
- 5) Una vegada assignada la penitència, si es dóna el cas que al grup hi hagi un mag amb el poder desbloquejat “Burlar la mort” i coincideix que té prou mannà per fer ús del poder, s’oferirà la possibilitat d’utilitzar-lo si està d’acord. Aquesta opció apareixerà tant si l’alumne mag hagi o no vingut a classe aquest dia. Emprar-lo o no el poder recau en la autoritat del màster, si es considera vàlida o no aquest tipus d’accions. Com a suggeriment es pot proposar derivar aquest tipus de decisions als alumnes dels altres grups. Potser diran que “no” però recordar-li que ells també poden caure i es poden trobar en la mateixa situació. D’una manera semblant, vaig veure com Pep Cerdà treballava la empatia entre els alumnes.
- 6) Suposem que sí hi ha un company mag que pot i està disposat a utilitzar el poder “Burlar la mort”, apareixerà la opció d’utilitzar el poder i la modificació d’atributs pertinent (-15AP, +75XP) per al mag. *La imatge corresponent a “Burlar la Mort” es troba a l’Annex 63.*
- 7) Una opció alternativa a la penitència anterior. El jugador ha d’acceptar el nou resultat, tal com diuen les normes del joc. *Pot consultar-se l’Annex 64 per veure l’exemple de la nova penitència.*

- 8) Com que un jugador ha mort, cada jugador del seu grup sofrirà una penalitzacions de -10HP cadascun. No obstant, els mags poden fer servir el poders protectors. Fent ús del poder "Protecció de Mannà". El mag perdrà 3AP per cada punt de HP salvat. *Els annexes 65,66 i 67 mostren el procés.*
- 9) El resultat de tot aquest procés serà que el jugador caigut en combat quedarà amb 1HP que haurà de cuidar molt per no tornar a caure en combat i no haver de patir una altra penitència. Això és modificable però convé deixar-lo així tal com ve per defecte perquè la tensió i el bon comportament es mantingui. *Pot consultar-se una imatge d'exemple a l'Annex 68.*

5.3.8.ANALÍTICA

La **opció 8 del menú** mostra l'apartat d'**analítiques** dels jugadors. Permet veure els seus progressos a través d'una gràfica. Consultar *imatge de mostra a l'Annex 69*. Aquesta funció és només visible a la interfície del màster..

5.3.9.EINES DEL PROFESSOR

La **opció 9 del menú** correspon a les **Eines del Professor** (la icona té forma d'una roda d'engranatge).

Son 8 els subapartats als que es poden tenir accés a través de les **eines del professor**. *Aquesta llista es pot consultar a l'Annex 70*. Tot i que apareguin nou icones, la novena icona és només per tornar al **Tauler de control del Joc** (icona amb dues espases creuades).

La primera opció d'aquest **apartat 9.1**. (icona d'una casa) és la interfície principal de les "Eines del professor". Aquesta secció ens permet accedir a tutorials, Configurar les Normes de la Classe, Connectar amb la Comunitat, entre altres opcions no mencionades.

L'opció destacada d'aquest apartat és la de "**Configura les teves classes i normes**". *Consultar Annex 71*. Fent clic aquí, s'accedeix al següent apartat del menú.

L'apartat 9.2. "Gestor de l'Aula". Consultar imatge a l'Annex 72. Des de aquí es permet:

- Gestionar la classe: afegir o editar els alumnes, característiques, distribuir els alumnes per grups, esborrar-los, etc.
- Personalitzar les regles: modificar-se tot el reglament sencer a través de set apartats.

L'opció "Personalitza les regles" desplegarà un menú amb tots els apartats (7 en total):

- Configuració del Joc
- Puntuacions del jugador
- Poders
- Esdeveniments
- Condemnes
- Interfície
- Valors predefinits

Per treure el màxim profit d'aquesta eina d'edició de paràmetres del joc, s'explicarà cada subapartat amb recomanacions i consells com fer un ús apropiat.

La configuració del Joc (1) permet modificar aspectes bàsics establerts per defecte. És crucial adaptar aquests paràmetres segons la temporalització que s'emprarà Classcraft. Per exemple, si Classcraft es comença a exercir a meitat de curs en lloc de nou mesos, podem acurtar la XP necessària per pujar de nivell, que per defecte és 1.000 pot davallar-se a 600, o bé recompensar amb més XP a les activitats proposades pel professor.

També és important tenir en compte la restauració de HP/AP cada dia. Això determinarà la quantitat de danys que poden suportar els alumnes o usos dels poders. Pot ser flexible segons els alumnes es comportin.

La quantitat de HP que un jugador té després de caure en batalla és 1. Això deixa al nin en cas crític de portar-se bé. La cosa està en que es mantingui la tensió i el nin es comporti bé.

Un suggeriment pot ser el tema de "pocions". Com que el joc no compta amb aquesta opció, el professor pot encomanar tasques extres per als alumnes amb un

HP molt baix i restaurar-li HP des de el tauler de joc. Això fomentarà més que l'alumne aprengui, que és el que vertaderament interessa. *Consultar Annex 73.*

Els atributs dels personatges (2). Els HP/AP de les distintes professions són també atributs modificables. Si a mesura que avança el curs, el professor troba que alguna professió no està prou equilibrada segons les característiques de l'alumne que la hagi triat, podria en tot cas modificar-se. *Consultar Annex 74.*

La personalització dels poders (3) és també una opció més. Com es mostra a la imatge, ara mateix estaríem modificant el poder "menjar a classe" del guerrer. Si veiem que el nin abusa d'aquest poder, podem posar que sigui necessari més AP. O fins i tot, podem modificar que aquest poder posant a la descripció que benefici serà grupal o col·lectiu, beneficiant a tota la classe i no només individual. En tot cas, aquest poder en concret és recomanable aclarir que només pot emprar-se durant els 10 primers minuts de classe.

En el cas dels guerrers s'ha d'anar en compte amb no crear conflictes d'interès degut a que poden cobrir danys i no vulguin fer-ho per gastar-ho en sí mateix. Tenir en compte que el mag pot fer "transferència de manà" i promoure una actitud col·laboradora, en cas necessari, baixar els costos d'AP. *Consultar Annex 75.*

La personalització dels esdeveniments (4) és altre aspecte important, ja que cada dia hi haurà un esdeveniment i poden modificar-se, esborrar-se o crear de nous.

En el cas del Juníper Serra, Pep Cerdà davant la pregunta "- l'esdeveniment que fa immune a tota la classe de que ningú pugui caure en combat avui ha suposat un problema?" va respondre que no. Convé llegir tots els esdeveniments i precisar reformular aquells que el professor no trobi adients. No obstant, hi ha alguns esdeveniments molt originals que semblen estar pensats per fomentar un bon clima de classe. Per exemple, hi ha esdeveniments que recompensen amb més XP les accions cooperatives. O esdeveniments que penalitza a tot el grup/classe si un rep danys, creant consciència de responsabilitat grupal. Altres esdeveniments com "el jugador amb més XP perd tal quantitat XP" fan que aquells que guanyen molt continuïn esforçar-se.

Un suggeriment seria crear preguntes com “un jugador a l’atzar ha de resumir la lliçó del dia anterior, si ho fa correctament, guanyarà tal quantitat de XP”. Perquè hi ha esdeveniments d’aquest tipus però amb preguntes de cultura general, però en farien falta més. Hi ha prop de 80 esdeveniments, un diferent per a cada dia de classe al llarg de l’any lectiu. No obstant, soc conscient de que aquest apartat implicaria feina extra del professor i que pot donar-se el cas que no surti l’esdeveniment creat, ja que es qüestió de probabilitat. *Consultar Annex 76. La llista completa dels esdeveniments es troba a l’Annex 77.*

La personalització de condemnes (5) correspon a la penitència que ha de sofrir l’alumne una vegada cau en combat. També dóna la opció de crear noves condemnes. Potser en lloc d’un poema es podria proposar una altra tasca que estigui més relacionada amb la temàtica que s’estigui donant a l’assignatura. Per exemple, si caigués en batalla a l’assignatura de naturals, fer un esquema del cos humà amb les parts del cos humà, dels músculs o els ossos.

Detenció sona ambigu. Podria ser un temps sense pati, un temps sense telèfon mòbil, o sense poder realitzar alguna tasca que li agradi... Com podem veure, ja implica certa improvisació del professor.

La condemna de copiar un text pot aprofitar-se per un copiar un tema important que pugui caure a un examen, aprofitant que aquest “càstig” sigui en benefici i utilitzar la dinàmica del joc perquè l’alumne aprengui, i fer un ús didàctic de Classcraft.

Consultar Annex 78.

Des de l’apartat de la **interfície (6)** és possible modificar notificacions de cara a l’alumne que no pugui veure tota la classe i només el seu grup. Però la cosa més important d’aquesta secció tro que és la opció que dóna de poder canviar l’idioma.

Sinó sabem això, la única manera de tenir un altre idioma seria creant una nova compta des de el començament i tornar a fer grups nous. *Consultar Annex 79 i 80.*

El darrer apartat és **personalització de regles (7)**. Aquí se’ns permet modificar les recompenses amb XP d’accions positives per bon comportament i

sancionar llevant HP amb accions negatives per mal comportament. *Consultar Annex 81.*

Com veiem, absolutament tot és personalitzable. Les possibilitats que *Classcraft* permet als professors que estiguin disposats a posar-la en marxa són gairebé infinites.

L'apartat 9.3 és l'apartat de "**Gestió de Contingut**", el mateix que tenim com eina fora d'eines del professor. Per tant, no cal explicar-ho.

L'apartat 9.4 és el **menú d'Ajuda**. Aquí podem accedir a aclarir dubtes i accedir a tutorials. D'aquest apartat és essencial consultar l'apartat de "Documents"(subapartat12), ja que aquí podem generar un document amb les regles del joc i imprimir documents com "Pacte de l'heroi", el document "Informació per als pares", i les "Regles". S'aconsella imprimir aquest darrer, les regles, i aferrar-les a la paret de la classe de manera que els nins puguin consultar els conceptes bàsics sense necessitat de consultar el mòbil. *Consultar l'Annex 82.*

L'apartat 9.5 és el menú d'accés a **Fòrums de la Comunitat**.

L'apartat 9.6 és per posar-se en **contacte** amb els responsables de *Classcraft*.

L'apartat 9.7 permet **compartir** *Classcraft* amb amics i obtenir un temps exclusiu de *Classcraft Premium*.

L'apartat 9.8 és per inscriure's com **ambaixador**.

L'apartat 9.9 correspon a la secció de **Webinars**. Des de aquí s'anuncien conferències web a les que se pot participar però cal inscriure's. El llenguatge d'aquestes anglès i francès. També és una opció opcional.

L'apartat 9.10 ens permet "**editar el nostre Perfil**". Aquesta serà la nostra imatge que sortirà als fòrums. *Consultar Annex 83.*

L'apartat 9.11 es només per comprar productes com samarretes i pòsters.

L'apartat 9.12 (amb icona de dues espases) és per tornar al **Tauler de Joc**.

5.3.10. DESCONNECTA

La **dècima i darrera opció** és "**Desconnecta**", serà la que s'emprarà cada dia a final de classe. Aquesta opció permet canviar d'usuari, i altra persona podria accedir doncs a la seva compta personal.

Cal tenir present que si no es desconnecta, el nostre navegador d'Internet ho deixarà registrat i obert per defecte, i no convé si es tracta d'un ordinador públic com és el cas d'un Institut. *Consultar l'Annex 43 per veure les icones d'aquesta interfície.*

5.4. CONEIXENT LES PROFESSIONS I ELS SEUS PODERS

Explicats els deu apartats del menú. A continuació s'explicarà **com funcionen les distintes professions, modificar els atributs, pujar experiència, desbloquejar poders i fer ús d'aquests.**

5.4.1. LES PROFESSIONS

Convé que els alumnes coneguin bé les professions abans d'escollir, ja que cada professió correspon a un tipus d'estudiant, i la professió no es pot canviar durant el curs. El joc encara no dóna aquesta opció. L'única solució davant un cas greu seria crear un altre personatge, editar els atributs com si els clonéssim i esborrar l'antic avatar. Hem de donar prioritat que el joc ha de facilitar que l'alumne aprengui i el joc sigui un facilitador d'aquest objectiu, no un impediment.

Referent a les professions, aquí s'exposa una breu descripció de cadascuna:

El **Guerrer/a** està pensat per alumnes que amb més freqüència perden HP, ja que són els que més tenen. Però també està pensat perquè no la malgastin perquè poden cobrir danys i aquesta responsabilitat pot fomentar un bon comportament. Els seus poders li permeten poder menjar a classe. En cas de despistar-se i no presentar els deures, pot entregar una tasca un dia més tard i tenir l'oportunitat de millorar la feina. L'habilitat final li permet rebre una petita ajuda al professor als exàmens amb una fulla entregada pel professor (podria ser una mena de guió dels apartats, rellevant per refrescar el que hagi estudiat), i també indicis de si una pregunta està bé o no.

El **mag/a** està pensat per aquells bons alumnes que més s'esforcen. Són els que menys HP tenen. No obstant, són els que més mannà (AP) tenen i més poden tenir el privilegi d'emprar poders divertits. Tot i que l'escut de mannà pot tenir repercussions en tallar-li la festa si no es porta bé perdrà mannà en lloc de HP. Com

està pensat per alumnes que mantenen hàbits d'estudi, el seu poder definitiu li permetrà gaudir de més temps a un examen. Com ja ens ho imaginem, l'alumne mag no solen tenir dubtes sinó que triguen més temps a desenvolupar i ampliar als exàmens.

El **curandero/a** es l'alumne equilibrat. Té un paper crucial ja que pot curar als seus companys i farà que la resta estigui pendent d'ell. Aquest rol afronta pedagògicament parlant d'aspectes com l'exclusió social o el bullying, i els seus companys necessitaran de la seva ajuda per no caure en combat i sofrir penitències. El seu poder definitiu li permetrà que pugui fer ús dels seus apunts als exàmens (sempre i quant consensuat pel professor/tutor).

A l'apartat d'Annexes pot consultar-se una **fitxa detallada de cadascuna de les professions**. *Consultar l'Annex 84,85 i 86.*

5.4.2. MODIFICAR ELS ATRIBUTS DELS JUGADORS (HP/AP/XP)

Per **modificar els atributs dels jugadors (HP/AP/XP)**, la aplicació ofereix tres eines: el cercle vermell amb el signe de “-” per restar punts de vida (HP), el cercle grog amb el signe “+” per afegir punts d'experiència (XP) i la tercera icona amb el signe “-/+”. Amb aquest darrer podem modificar plenament els tres atributs del jugador triat, i on diu “descripció” podem posar un motiu per recordar a què s'ha degut aquesta modificació. *Consultar imatge a l'Annex 87.*

5.4.3. ELS PODERS

A mesura que l'alumne vagi guanyant experiència (XP), i arribi al límit (1000 per defecte) pujarà de nivell. Cada vegada que es puja de nivell s'obté 1 Punt de Poder (PP).

Els Poders a desbloquejar no costen tots el mateix cost. Els poders més avançats requereixen l'intercanvi de més PP per desbloquejar-los.

Els Poders de primer nivell costen 1PP, el de segon nivell 2PP i els de tercer nivell 3PP.

Per aclarir, cada "nivell" correspon a una "fila". En la primera fila estan situats els poders de primer nivell, a segona fila els de segon nivell i en tercera fila els de tercer nivell.

Els Poders de més nivells (segon o tercer) tenen com a requisit aprendre un dels Poders d'anterior nivell abans de poder aprendre un de nivell posterior. Com era de suposar, els poders de més nivell aporten més benefici i/o ajuda a l'alumne.

Una vegada el jugador puja de nivell, el jugador guanya 1 Punt de Poders (PP). Aquest ho pot intercanviar per desbloquejar el Poder que li agradi o bé acumular per desbloquejar poders més endavant. Com ja s'ha explicat abans, els Poders de sota són més poderosos i costen més PP per aconseguir-los. Per tant és necessari el nivell 18 per aconseguir tenir el ventall complet.

Arribar al nivell 18 és molt difícil, i de fet, ha de ser així, per tenir un motivant gairebé permanent. Una proposta alternativa a com be per defecte el Joc seria necessitar 2000XP per pujar de nivell però recompensar per tot, i proposar més activitats complementàries extra per guanyar XP extra.

Tots els alumnes comencen triant un Poder a desbloquejat, ja que cada jugador comença amb nivell 1.

Quan l'alumne tingui prou PP com per desbloquejar un Poder, apareixerà una opció disponible per fer clic de color verd "APRÈN PODER".

Aquesta opció es troba situada a sota dels modificadors "-", "+" i "-/+".

Fent clic en "APRÈN PODER" i es desplegarà un submenú per triar el Poder que l'alumne vulgui desbloquejar de forma permanent. *Consultar imatge explicativa a l'Annex 88.*

A continuació s'exposa un exemple simulat del procés complet de com fer ús d'un Poder, concretament, el Poder "Curació" d'un curandero:

Daniel és curandero i vol curar a na Karla, una companya maga que està ferida. Es seleccionarà el jugador a l'apartat de personatges i es farà clic en el seu avatar, en aquest cas en Daniel. Com que té prou PP, l'opció "APRÈN PODER" està visible en color verd. El professor fa clic aquí i es desplegarà un submenú. Al professor escoltant les decisions de l'alumne, fa clic en la icona del dibuix del Poder "Curació 1" i gasta el PP que té per desbloquejar el Poder, i a la dreta

sortirà la opció “APRÈN (icona ma) 1”, i fa clic aquí. Al sortir d'aquest submenú es torna a la interfície del Tauler de Joc on ja apareix la icona del Poder curació disponible. Com que en Daniel té prou AP, el professor fa clic en aquesta icona i es desplegarà un submenú per escollir quin company seu desitja curar. Tria na Karla i fa clic a sobre la cara del seu avatar. Així de simple, la interfície tornarà al Tauler de Joc amb els atributs alterats en conseqüència de l'ús del Poder “Curació 1” (en Daniel amb menys AP i més XP per emprar una habilitat d'ajuda i na Karla amb més HP). *Les imatges corresponents a aquest procés es troben als annexes 89, 90, 91, 92 i 93, cronològicament.*

5.5. LA INTERFÍCIE DES D'UN DISPOSITIU MÒBIL/TABLET.

Classcraft compta amb l'opció de poder descarregar-la des de el “*Play Store*” i instal·lar-la al **mòbil o tablet**. Sobre tot, és de molta utilitat de cara als alumnes per tenir el seguiment del seu avatar i l'entrenament de les seves mascotes.

Per poder trobar on instal·lar l'aplicació *Classcraft* haurem de fer ús de l'aplicació *PLAY STORE*, que ve de sèrie amb els dispositius Android. *Consultar imatge a l'Annex 94.*

Una vegada trobada en el cercador, pitjarem on diu “INSTALAR”. Requereix prop de 10 MB de memòria a l'aparell de memòria interna o be moure l'aplicació a la memòria externa (targeta MicroSD o equivalent). *Imatge a l'Annex 95.*

La interfície variarà depenen si es connecta un alumne o si es connecta un professor. Les eines són més reduïdes que no pas la pàgina principal. Pot consultar-se el “tauler de joc” i l'apartat de “contingut d'aula” i d'aquesta manera poder tenir el seguiment de com van les cosses d'una manera més còmoda que no pas accedint a la pàgina web principal des del navegador d'Internet.

Des de la part del mestre sí compta amb la “Roda del destí”, poder alterar els atributs dels alumnes (HP, AP, XP), Esdeveniments a l'Atzar, i el Llibre de les Lamentacions, i l'accés a “suport” però no surten les missions, encara al menys a la versió 1.2.2 per Android. *La informació de la APP 1.2.1. s'exposa a l'Annex 96.*

Des de la connexió d'un alumne, podrà tenir accés a una opció exclusiva dels estudiants que és la de les “mascotes”. A través d'aquesta opció poden posar a

entrenar-les i guanyar GP que els permetrà personalitzar estèticament el seu avatar al seu gust. *Imatge corresponent a l'Annex 97.*

No totes les vestimentes estaran disponibles des d'un principi. Per poder equipar alguna roba se's exigirà tenir cert nivell elevat i alguns elements GP. *Tal com es mostra a l'Annex 98.*

Hi ha dues opcions: els nins poden posar com a màxim 5€ per obtenir GP, pagar la versió "Premium" el professor i poder transferir GP o bé la versió "Freemium" (gratuïta) que els nins depenen d'entrenar les mascotes per obtenir GP.

No obstant, és un punt prescindible perquè la dinàmica pot funcionar sense GP ja que així està pensada l'opció "Freemium".

5.6. CONSELLS PRÀCTICS

Al començament de cada classe se pot fer servir la roda del destí per determinar qui serà el "**Conseller del Rei**". Cada dia serà un alumne distint. Aquest s'encarregarà d'anotar tot el que passa i afegir els canvis a final de classe per no haver d'estar pendent de l'ordinador a totes hores i aplicar els canvis al acabar la classe.

Si el/la professor/a pretén treballar amb la tècnica de la **instrucció programada** per reforçar la conducta dels alumnes que s'assemblin progressivament per arribar a la conducta desitjada, en aquest cas ajudar als seus companys, és pot recompensar amb petites dosis de XP per tal de reforçar-la i promoure actuacions d'ajuda entre els companys, especialment quan l'alumne qui ofereix ajuda no pertany al grup del company que la rep.

6. RECURSOS

6.1.1. RECURSOS HUMANS

- Un professor/a que farà de màster del joc.
- Un grup d'alumnes (mínim 3, per què els grups han d'estar formats amb al menys un alumne de cada professió: guerrer, mag o curandero).

6.1.2. RECURSOS MATERIALS

És requisit essencial un aula que disposi d'un ordinador amb connexió a Internet a l'aula en mans del professor. Aquest connectat a un projector. D'aquesta manera els alumnes puguin veure el seguiment dels esdeveniments, activitats o qualsevol altre aspecte que es vulgui mostrar col·lectivament a tota la classe. *Aquest requisit s'exposa l'Annex 99.*

És requisit indispensable que el navegador d'Internet sigui Google Chrome o Safari. Per tant pot emprar-se tant en plataforma Windows com Mac. *Per veure aquest requisit consultar l'Annex 100.*

En cas alternatiu, també pot emprar-se un telèfon mòbil amb Internet, o una tablet amb connexió wifi i fer ús de la aplicació que es troba descarregable a l'APP STORE.

6.1.3. RECURSOS ECONÒMICS

Com que la aplicació Classcraft d'aquest projecte està enfocada per a impartir-la a un centre de secundària, es dona per suposat que el centre ja compta amb un aula amb un ordinador amb connexió a Internet i un projector. En cas que hi faltés algun element, el centre haurà de fer-se càrrec d'aquests costos.

Classcraft compta amb una versió gratuïta que és la opció en la que està pensat aquest projecte. Només hi ha dues opcions econòmiques addicionals que són purament opcionals i prescindibles i que no són necessàries per aplicar Classcraft, que són:

- Disposició de la versió "Premium" de *Classcraft* amb una duració anual, cobrint un curs sencer, al preu de 20€. Aquesta opció permet al professor premiar als alumnes amb GP.
- Disposició als alumnes de realitzar diferents pagaments de xifres econòmiques que oscil·len des de 1€ fins a 5€ per alumne per comprar GP. Només es permet un únic pago per alumne.

La opció de que els alumnes tinguin un dispositiu mòbil és una qüestió absolutament individual, tot i que són escassos els alumnes que no disposen d'un mòbil avui dia, en conseqüència, podran fer ús de l'aplicació gratuïta des de el seu dispositiu.

7. TEMPORALITZACIÓ

Amb les instruccions donades ja queda clar com utilitzar cada eina del programa *Classcraft*. Només queda el pas final, engegar-ho amb els alumnes. Els passos no tenen un temps definit per realitzar-los però sí un ordre per complir-los. Aquest ordre seria:

- 1) Proposar la dinàmica als alumnes.
- 2) L'aprovació dels alumnes. Aquells que acceptin jugar es comprometran a respectar les normes del joc tal com exposi el Màster, és a dir, el professor/a. Hauran de signar el document "Pacte de l'heroi". Els alumnes no tenen perquè acceptar jugar, poden realitzar classe normal i integrar-se però no podrà beneficiar-se dels poders dels companys ni tampoc dels prejudicis implícits de jugar. Si en algun moment l'alumne canvia d'idea i vol jugar, el professor li pot oferir signar el "Pacte de l'heroi".
- 3) Entregar als alumnes que acceptin jugar el document "Carta d'informació per als pares" que entregaran als seus pares per estar informats.
- 4) Realitzar els grups. Això ho poden fer entre els mateixos alumnes, però un suggeriment important és que el professor inclogui a aquells alumnes que més els hi costa o amb pitjor rendiment escolar dins el grup que més rendiment escolar tenen i formar així grups equilibrats, basant-se en aquest criteri. Per això convé esperar unes setmanes i que els nins es coneguin entre ells i alhora el professor als alumnes.

La classe haurà de formar grups hauran de ser entre 4 i 5 membres que compondran l'equip. L'única regla és que a cada grup hi ha d'haver al menys un alumne "actiu" de cada professió. Quan dic "actiu" em refereixo que no tingui absentisme sinó podria alterar l'estabilitat de l'equip. En coherència, els alumnes amb cassos d'absentisme esporàdic o intermitent es recomanable que siguin els que agafin una professió ja repetida, i tinguin un tracte especial de que no els afecti els problemes del grup.

- 5) Ja està tot llest! És hora de començar a jugar! La pròxima sessió de classe arrancarà amb el "Esdeveniment a l'Atzar", "la Roda del Destí" per determinar qui serà el "Conseller del Rei" i afegint temari a la secció "Contingut d'aula".
- 6) L'avaluació és el procés final. No obstant, si l'avaluar ho considera oportú, pot dosificar les preguntes de manera que hi hagi una primera part **avaluació inicial** la qual s'avaluaria la motivació i interessos dels alumnes. Aquesta part es faria a priori, és a dir, abans de començar a impartir el programa.
- La segona part seria l'**avaluació final**, corresponent a l'avaluació de resultats. Els aspectes a avaluar serien: la percepció de resultats dels alumnes contrastat amb les seves notes; la informació recollida dels pares, la percepció del professorat (incloent el que ha fet de màster i aquells que han tingut al grup però sense fer ús de la dinàmica *Classcraft*). Decidir quan tindrà lloc aquesta part també dependrà de l'avaluador, si s'estima més a final de trimestre o de curs.

8. PROPOSTA D'AVALUACIÓ

Com que aquest projecte consisteix en una proposta d'actuació, aquesta avaluació serà amb caràcter prospectiu, de com el professor o una persona externa a la realització podria exercir aquesta futura avaluació. És recomanable que la persona externa encarregada de dur a terme l'avaluació sigui un altre professor o un expert en avaluació, perquè depenent de l'assignatura a la que s'apliqui la dinàmica *Classcraft*, o segons les condicions dels alumnes o del context escolar, algunes qüestions poden trobar-se adient modificar-les; com es el cas del seguiment realitzar a l'IES Juníper Serra.

Per tant, la bateria de preguntes d'aquest apartat va dirigit a avaluar els objectius. Les preguntes estaran dirigides a obtenir informació de tres fonts diferents: professor que ha fet de màster, alumnes i pares dels alumnes.

Aquesta triangulació d'informació ens permetrà obtenir unes conclusions a partir de la informació contrastada en aspectes com:

- La **percepció del propi professor/a** respecte a si s'ha esforçat per treballar amb la dinàmica de *Classcraft* correctament contrastada amb el **punt de vista dels alumnes**. *Aquesta informació s'obtindrà a través de qüestionaris per a tots dos.*
- La **percepció dels alumnes** de sí mateixos respecte a la seva motivació i es contrasti amb el **punt de vista dels seus pares** (respecte als seus fills si l'han vist millorar en els hàbits d'estudi, si han vist una progressió de millora en les seves notes, amb les expectatives dels seus mestres, si han tingut tutories amb els seus professors, etc.). *Aquesta informació s'obtindrà a través de qüestionaris per a tots dos.*
- La **percepció del professor/a** que imparteixi la dinàmica *Classcraft* contrastat amb la **percepció de la resta de professors** que també imparteixen classe al mateix grup d'alumnes respecte al punt de vista que tenen del comportament dels alumnes. *Aquesta informació es recollirà a les juntes d'avaluació trimestrals.*

A partir d'aquestes dades obtingudes, analitzar les discrepàncies que pugin sortir i poder obtenir una informació de resultats més fiable.

CRITERIS DE VALIDESA

Un dels elements claus com a criteri de validesa és basar-se en una recopilació de dades objectives. És important que el professor que imparteixi la seva assignatura realitzant la dinàmica Classcraft conegui bé els alumnes. No poden recollir-se dades d'una forma esporàdica degut a que es procés continu, i per tant, al professor li recau el pes de recopilar informació d'una forma sistemàtica, en un procés lineal i constant, on es vegi clar la evolució constant de l'alumne.

A pesar de la privacitat de les persones, és essencial recollir dades de caràcter personal dels alumnes que puguin influir/alterar la seva motivació. Pot passar que l'alumne hagi tingut conflictes de caràcter personal, familiar, contextual, etc., que pugi alterar la seva situació emocional. Per exemple: trencar amb la seva al·lota, la mort d'un amic o familiar proper, sofrir o presenciar conflictes d'algun tipus, patir qualche succés negatiu, etc. No cal saber el fet concret en sí, per respectar la intimitat de l'alumne, però sí saber que l'alumne ha tingut un succés íntim que li hagi afectat.

Si el professor present que un alumne estigués passant per una situació descrita o semblant, pot optar per excloure'l de la mostra, al menys durant el temps que duri aquesta etapa.

S'ha de garantir, dins lo possible, la sinceritat de les respostes als qüestionaris. Per aquest motiu, s'ha de garantir la confidencialitat dels alumnes als qüestionaris. En coherència, proposar que els qüestionaris s'entreguin al delegat de classe i ell mateix sigui l'encarregat de recollir-los i entregar-los al responsable d'exercir aquesta avaluació.

El procés d'avaluació haurà de se un procés lineal, al llarg del curs, de caràcter flexible i cíclic, que es permeti modificar la bateria de preguntes en funció de criteris com: el context escolar, les característiques dels alumnes, tipus d'assignatura amb la que s'ha realitzat la dinàmica o els imprevistos que puguin sortir.

Per garantir la confidencialitat de l'alumne i dels pares però saber quins qüestionaris corresponen a la família de cada alumne en lloc de demanar nom és demanarà un "nick", que vindria a ser un pseudònim que haurà de coincidir el qüestionari emplenat de l'alumne i el dels seus pares.

Degut a la limitació de pàgines aquest apartat no inclou una meta-avaluació.

CRITERI DE CONFIDENCIALITAT DE DADES

El fet de treballar amb persones fa front a la **Llei orgànica 15/1999**, de 13 de desembre, **de protecció de dades de caràcter personal** (BOE núm. 298, de 14 de desembre, i suplement en català núm. 17, de 30 de desembre), on diu:

“Aquesta Llei orgànica té com a objecte garantir i protegir, pel que fa al tractament de les dades personals, les llibertats públiques i els drets fonamentals de les persones físiques, i especialment del seu honor i la seva intimitat personal i familiar”.

Degut a aquesta Llei, s’ha de comprendre que les dades obtingudes d’aquesta avaluació no es podran difondre ni divulgar-se, sinó que convindria per seguretat que quedi com un document confidencial al departament d’orientació del propi centre amb la finalitat de ser un document de resultats de la posada en marxa d’una dinàmica pedagògica experimental. Només els psicopedagogs, el/la tutor/a del grup, el professor/a que hagi impartit classe realitzant la dinàmica, el/la cap d’estudis i el/la director/a del centre puguin tenir accés al document.

RECOPIACIÓ D’INFORMACIÓ PER A L’AVALUACIÓ

A partir de les següents bateries de preguntes s’hauran d’elaborar els qüestionaris adaptats al context escolar, les característiques dels alumnes i/o l’assignatura que s’imparteixi *Classcraft* (Aquesta flexibilitat permetrà focalitzar l’avaluació cap allò que a l’avaluador l’interessi avaluar).

ASPECTES A AVALUAR DELS ALUMNE

Demandar un “nick/pseudònim” a l’alumne que haurà de coincidir al qüestionari de pares

Conèixer aspectes de caràcter personal:

- * Saber si qui respon el qüestionari es tracta d’un alumne o alumna
- * Conèixer els seus interessos (hobbies, passatemps...)
- * Conèixer la valoració entre 1-10, de quant li agraden els videojocs. Quins tipus prefereix (d’estratègia, arcade, d’acció, d’esports...)
- * Conèixer les assignatures que millor i pitjor se li donen, les que més i menys li costen i la seva percepció d’esforç per a cadascuna.

- * Limitacions contextuais que dificulten el seu procés d'aprenentatge extraescolar (saber si fa activitats extraescolars i les hores disponibles a casa que pot estudiar)
- * Limitacions personals que dificulten el seu procés d'aprenentatge intraescolar (considera que es despistat, no l'agrada, coses que no el fan sentir a gust...)

Respecte a la seva motivació:

- * Saber si les seves necessitats bàsiques estan cobertes (*basat en la piràmide de Maslow*)
- * Conèixer el seu grau de felicitat (1-10). Què li faria falta per tenir un 10 i sentir-se realitzat?
- * Saber si ha sofert successos personals negatiu que li repercuteixi en la motivació
- * Esbrinar el Locus de control (es intern o extern?)
- * Conèixer els factors interns de motivació intrínseca i els externs de motivació extrínseca: regals, premis dels pares, etc. (*això contrastarà una motivació intrínseca o extrínseca*)
- * Conèixer el seu grau d'autoestima (té confiança en si mateix?)

Respecte al treball en grup:

- * Saber si els alumne treballen millor en grup o sols.
- * Valorar el grau d'ajuda dels companys del grup
- * Com valora el lideratge dins el seu grup (*soc dels més destacat del grup, crec que estem entre ^ iguals, crec que els meus companys tenen més lideratge que jo*)
- * Valorar el grau d'ajuda donada i rebuda dels companys que no són del seu grup
- * Valorar el grau de tenir-lo en compte el seu grup quan aporta idees o decisions.
- * Dificultats trobades d'haver treballat en grup

Canvis actitudinals percebuts:

- * Considera que Classcraft l'ha animat a esforçar-se més? Per què?
- * Ha rebut ajuda dels seus companys durant altres assignatures que no s'impartís Classcraft?
- * Ha trobat que estiguessin els seus companys més pendent de ell/a i el tinguessin més en compta?
- * L'han permet participar a jugar amb ells o fer activitats junts?
- * Considerar si gràcies a Classcraft han millorat casos d'assetjament escolar o bullying

Valoració del professor/a que els ha fet de Màster:

- * Considerar si ha sigut just el professor aplicant Classcraft
- * Dificultats que hagi trobat que tingués el professor per impartir Classcraft
- * Valoració en general del professor (1-10)

Valoració de l'experiència:

- * Quina professió varen triar i per què?
- * Han aprofitat bé els Poders de la professió del seu avatar?
- * Consideres que estan equilibrades les professions? En cas que no, per què?
- * Vegades que ha caigut en combat
- * Aspectes positius trobats
- * Aspectes negatius trobats
- * Esbrinar si els seus pares estan al corrent de que s'imparteix la dinàmica a la seva classe, En cas afirmatiu, saber com ho han percebut.
- * Valoració personal de l'experiència en general (1-10)

- * Saber si els agradaria tornar a repetir la experiència en anys posteriors. A quines assignatures l'agradaria que s'impartís?
- * Propostes de millora de cara a tornar a impartir *Classcraft*.
- * En cas de no haver volgut participar a jugar, conèixer la seva opinió i saber com s'ha sentit.

ASPECTES A AVALUAR DELS PARES

Transcriure un "nick/pseudònim" per identificar pare-alumne.

- * Saber si qui emplena el qüestionari és la visió del pare o la mare.
- * Saber si consideren que han sigut informats correctament de que se imparteix *Classcraft* a la classe del seu fill/a
- * Saber si creuen comprendre bé com funciona *Classcraft*
- * Saber què opinen al respecte de que els alumnes treballin amb aquesta metodologia (convertir la classe en un joc)?
- * Saber com valorarien els videojocs en general (1-10) (*per saber si tenen prejudicis*)

Valoració del seu fill/a:

- * Saber en quina mesura valorarien el rendiment acadèmic del seu fill/a (1-10) (*la pregunta se pot ajustar a l'assignatura/matèria des de la que s'imparteix Classcraft i no en general*)
- * Saber si el seu fill/a manté hàbits d'estudi a casa

Valoració de la seva preocupació pels estudis del seu fill/a:

Conèixer el grau de preocupació del seu fill/a a l'escola (encara que es tracti d'un institut)

- * Saber si ha parlat amb els professors o tutor del seu fill/a? Si o No i Per què?
- * Saber si ha format part de l'AMPA alguna ocasió? Assisteix a les reunions de pares? (*per conèixer el grau de preocupació per la comunitat educativa a la que pertany el seu fill/a*)

Conèixer si el seu fill/a ha rebut ajuda que repercuteixi en una millora de notes

- * Han ajudat al seu fill/a amb classes de reforç, professor particular, etc.? Sí o No, i per què? (En cas afirmatiu, especificar de quina matèria. En cas negatiu, especificar si ha sigut perquè no ha fet falta, o sí ha fet falta però per motius econòmics o altres no ha sigut possible).
- * Saber si els pares s'han compromès amb el seu fill/a que li donarien alguna recompensa/premi a canvi de si aprovava o obtenia bones notes: material, econòmica...? (*això contrastarà la motivació intrínseca o extrínseca*)
- * Sugeriments que vulguin aportar.

ASPECTES A AVALUAR DEL PROFESSOR (EL MÀSTER)

Realitzar una memòria incloent els següents apartats:

- * Conèixer les limitacions del professor (si la seva percepció sobre l'ús de les noves tecnologies la considera suficient per impartir *Classcraft*)
- * Conèixer la seva percepció sobre la dedicació per impartir la dinàmica correctament (*extreure el grau de motivació del professor*)

- * Saber si el professor ha tingut qualche problema personal que repercutís en una baixada de motivació
- * Conèixer el seu grau d'ansietat (*mitjançant un qüestionari específic*)
- * Conèixer la seva percepció d'haver sigut just
- * Saber quins canvis i/o modificacions ha hagut de fer al reglament i perquè
- * Conèixer els canvis de millora percebuts dels alumnes (ha notat que s'han ajudat entre ells?; s'han reduït les faltes de disciplina?; ha millorat la relació entre els alumnes?; s'ha propiciat un clima més cooperatiu i d'ajuda mútua entre ells?; ha presenciat casos de maltractament, en cas afirmatiu, considera que han millorat gràcies a la dinàmica?; s'han reduït els conflictes dels seus alumnes?)
- * Aspectes positius trobats
- * Aspectes negatius trobats
- * Dificultats trobades
- * Valorar la experiència en general basant-se en la satisfacció d'haver impartit classe utilitzant *Classcraft*. Recomanaria *Classcraft* a altres professors?
- * Propostes de millora de cara a tornar a impartir *Classcraft*.

ASPECTES A AVALUAR ALS PROFESSORS QUE HAN MANTINGUT CONTACTE AMB EL GRUP DE CLASSE IMPARTINT ALTRES ASSIGNATURES PERÒ SENSE EXERCIR LA DINÀMICA DE CLASSCRAFT

Manera de procedir a avaluar aquest apartat:

S'oferirà un qüestionari per a cadascun dels professors. És essencial que els professors estiguin advertits a principi de curs que intervindran en aquest procés, de manera que recopilin dades en quant a comportament dels alumnes, el seu grau de cooperació i d'ajuda mútua; perquè després hauran de contrastar la evolució d'aquests ítems. Aquesta avaluació tindrà lloc a final de curs o de trimestre si es pretén fer trimestral en lloc d'annual.

Valoració de l'alumnat que tenen en comú:

- * Conèixer la seva percepció sobre la trajectòria de motivació i d'esforç dels alumnes en la seva assignatura.
- * Conèixer la seva percepció respecte a una millora de rendiment escolar dels alumnes (millora de notes o exàmens)
- * Saber si els alumnes han traspassat les seves expectatives? (positivament parlant)

Valoració del seu company/a de feina (qui ha impartit *Classcraft* com a Màster)

- * Consideren que té prou capacitat per emprar correctament les noves tecnologies
- * Consideren que el seu company/a té un caràcter obert, que li agrada innovar per tal de que els seus alumnes aprenguin millor?
- * Conèixer les objeccions que vulguin aportar

A continuació s'exposaran els qüestionaris que poden imprimir-se per realitzar l'avaluació de cadascuna de les fonts. Tot i que els qüestionaris són per defecte tal com es mostren, degut a la flexibilitat del procés d'avaluació, poden adaptar-se les preguntes si l'avaluador ho considera pertinent.

Qüestionari de valoració de motivació de l'alumnat

QÜESTIONARI SOBRE MOTIVACIÓ DAVANT L'ESTUDI					
Qüestions	1	2	3	4	5
1. Quanta més matèria ens donen a classe, així mi formació serà més completa.					
2. Per a mi és més important saber que soc una persona eficaç en el meu treball que treure bones notes sense merèixer-lo.					
3. Generalment estudio i lleigeixo més coses de les que em donen a classe, docs sento curiositat per aprendre					
4. Si hi ha qualche cosa que no entra en el examen i és important per la meva formació, sol interessar-me en allò i ho estudio.					
5. Prefereixo que els professors m'exigeixin molt, així la meva satisfacció és molt major quan supero les proves d'avaluació.					
6. M'agrada l'estudi per sí mateix, sense pensar en lo que trauc amb sí mateix.					
7. Estudio per curiositat, no sols per treure bones notes.					
8. No em deixo influir pels meus companys en la meva organització de l'estudi, sinó que soc jo qui s'organitza personalment.					
9. No necessito que hi hagi gent amb mi estudiant, o que vegi a altres estudiant, per a que jo estudiï.					
10. Soc estudiant perquè lo vull realment, no perquè m'obliguen els meus pares.					
11. Em motiven les qüestions d'estudi realment difícils, doncs així puc demostrar la meva capacitat.					
12. Estudio perquè gaudeixo estudiant, sense pensar no sols en treure una carrera que em doni diners i prestigi social.					
13. Estudio per ser el que més coses coneix de la classe, no sols per el mèrit fet de ser "l'empollón" de la classe.					
14. Quan estan explicant alguna cosa a classe i no ho entenc, em preocupo per demanar-ho al professor					
15. Estudio per aprendre moltes coses, no sols pensant en satisfer el que esperaven de mi els meus pares o els meus professors.					
Número total de respostes. Per calcular-les es multiplica les obtingudes en la columna 1 per 1, 2 per 2, 3 per 3, 4 per 4 i 5 per 5.					
SUMA TOTAL					

Rodríguez i Luca de Tena, C. (2004, p. 18). adaptat d'en Sánchez, A. (1997).

Metodologia d'avaluació

Cada alumne haurà de senyalar amb una creu la casella que indiqui el grau en que està d'acord amb cadascuna de les afirmacions que apareixen. Per això ha d'emprar la següent escala: 1 = Mai, 2 = Quasi mai, 3 = A vegades, 4 = Quasi sempre, 5 = Sempre.

A partir de la puntuació obtinguda es valorarà el nivell de motivació basant-se en els següents paràmetres: De 60 a 75 molt apropiada, de 45 a 59 Apropriada, de 30 a 44 Normal, de 16 a 29 Poc apropiada, fins a 15 Inapropiada.

Qüestionari d'avaluació d'interessos de l'alumnat

Contesta a les següents preguntes	Per què?
Quina és l'assignatura que et resulta més interessant?	
Què activitats d'aula t'agraden més?	
Quins temes de la vida diària desperten més la teva curiositat?	
Quins són els teus hobbies?	
Quins llibres prefereixes llegir?	
Alguna vegada has tingut ganes de saber més sobre un tema? Sobre quin?	

Rodríguez i Luca de Tena, C. (2004, p. 108).

Qüestionari d'avaluació sobre el treball en grup de l'alumnat

Crec que...	Si	No	Per què?
1. Aprèn més quan treballa sol			
2. Aprèn més quan m'ho explica un professor			
3. Aprèn més quan m'ho explica un company			
4. M'estimula molt conèixer les idees d'altres			
5. M'agrada que altres m'escoltin quan tinc una idea			
6. M'agrada impressionar a la resta, quedar bé			
7. Em resulta difícil escoltar a la resta			
8. M'agrada que el grup de treball sigui productiu			
9. Em poso nerviós si algú del grup en el que treballa és productiu			
10. Em trobo mal si algú del grup intenta imposar el seu criteri sense tenir en compta la resta			
11. M'agrada aportar idees personals al grup			
12. Treballar en grup és perdre el temps			
13. Treballar en grup m'enriqueix com a persona			

Rodríguez i Luca de Tena, C. (2004, p. 120).

AVALUACIÓ DELS REGISTRES I NOTES DELS ALUMNES

A partir dels registres del professorat i les notes acadèmiques, es valorarà:

* Conèixer la trajectòria de rendiment escolar dels alumnes. (Valorar les puntuacions als exàmens tenint en compte si s'han utilitzat Poders d'ajuda com tenir més temps per realitzar l'examen o si ha rebut l'alumne ajuda a les preguntes). Aquest procediment també pot realitzar-se comparant les notes i registres de faltes de disciplina, d'absentisme injustificat mitjançant la comparació de grups de control (aquells que realitzen el mateix curs d'ESO i tenen els mateixos professors però que no s'imparteix *Classcraft* amb el grup experimental que sí ha realitzat la dinàmica *Classcraft*).

* Valorar si ha hagut o no una disminució de faltes de disciplina, d'assistència, d'absentisme injustificat, etc.

Qüestionari d'ansietat per al professor que ha fet de màster

Em preocupa...	Molt	Poc	Res
1. Estar atabalat per la sobrecàrrega de treball (correccions, tutories, reunions, preparar classes...)			
2. La falta de reconeixement social per la labor dels professors			
3. La falta de reconeixement del meu treball per part dels companys i direcció			
4. Les crítiques i el rebuig personal dels meus companys			
5. Les avaluacions sobre les meves actuacions del director, inspector, etc.			
6. La falta de col·laboració dels pares dels meus alumnes.			
7. La falta de motivació dels meus alumnes			
8. Les dificultats per relacionar-me adequadament amb els meus alumnes			
9. La dificultat creixent de controlar la informació sobre qualsevol tema			
10. La falta de suport social en el meu treball			
11. La imatge social desprestigiada del professor			
12. La necessitat d'una formació permanent en la meva professió			
13. L'augment de la conflictivitat entre els meus alumnes			
14. Les dificultats per controlar adequadament el meu aula			
15. La falta de preparació en certs camps (didàctica, noves tecnologies, informàtica, psicopedagogia)			

9. CONCLUSIONS

El títol que hauria de correspondre a aquest apartat deuria ser <<A FORMA DE CONCLUSIONS>> degut a què el projecte és una proposta d'actuació pedagògica amb caràcter prospectiu. Per tant, les conclusions extretes que exposo són a partir de la meva experiència de tot el llarg procés que m'ha dut elaborar aquest projecte i de la meva visió personal que engloba el terme <<motivació>>, terme el qual envolta tot aquest projecte. *La informació recopilada al llarg del procés de documentació i dificultats per realitzar el projecte es troben a l'apartat d'Apèndixs.*

Gràcies a haver residit els mesos de pràctiques del màster "Formació del professorat" al centre IES Juníper Serra va ser molt enriquidora, sobre tot perquè des de el Departament d'Orientació em va ser conscient de les greus problemàtiques amb les quals els mestres s'han d'enfrontar deixa en evidència la gran responsabilitat i el repte que suposa la figura d'aquests.

A vegades, com a professionals de l'educació i la formació ens trobem alumnes que manquen de motivació, i no podem sempre podem tenir accés a conèixer les experiències personals ni pel que estigui passant en aquest mateix moment per saber què li està afectant emocionalment i psicològicament. I encara més, si l'alumne no té cobertes les seves necessitats bàsiques (partint de la piràmide d'en Maslow), un alumne amb mala nutrició, falta d'acceptació dels altres, falta d'amor o d'autoestima, difícilment li motivi preocupar-se per adquirir coneixements.

Permeteu-me contar una història del meu passat. Quan jo tenia quinze anys, seria l'any 2000, vaig tenir un dels millors professors que he tingut i que he vist mai, Jaume Balaguer, professor de l'assignatura de naturals i actualment director del centre IES Calvià. Aquest professor és per a mi sinònim de motivació. Recordo que ens permetia menjar a classe, ens hi posava reptes i oferia recompenses com un entrepà al primer que acabés un exercici que citava a la pissarra, etc. No sols els nins gaudien vertaderament de fer classe, sinó que apreníem de veritat, d'una forma significativa implicant-nos de veres. De fet, és l'únic professor que va aconseguir una proesa, i és que aquells alumnes que tenien quinze anys i no feien res a cap classe perquè havien d'estar allà com empresonats perquè la llei els obliga a residir a l'escola, fins i tots aquests, només estudiaven a la seva assignatura i aprovaven! Això és per a mi sinònim d'èxit a la educació.

Perquè conto això? Doncs perquè quan vaig veure la dinàmica en marxa, vaig tenir contacte amb els alumnes, vaig veure la experiència en directe observant l'aula, i conèixer les seves opinions al respecte... Em va fer reviure la meva experiència particular viscuda amb en Jaume Balaguer.

Vist les felicitacions a les juntes d'avaluació, que no sols a l'assignatura s'havien notat canvis de millora sinó que el rendiment en general dit per la tutora del grup de 2n d'ESO D, el grup al qual es va impartir la dinàmica, la resta de professors varen coincidir que els canvis de millora, de comportament, de rendiment del grup i de relacions entre ells havia millorat perceptiblement.

En principi el projecte va dirigit als alumnes d'ESO, però a través dels qüestionaris dels qüestionaris d'orientació de formació acadèmica i professional als grups de batxiller, programa del qual s'encarrega el Departament d'Orientació, hi ha evidències de que aquesta proposta no sols encaixa amb alumnes d'ESO sinó que també s'adapta als gustos dels alumnes de batxiller.

Com a tancament, ja que jo em sento identificat amb aquests joves i tinc la meva part creativa audiovisual, només puc dir que tant de bo *Classcraft* hagués existit als meus temps de jove, malgrat que no em puc queixar perquè he tingut professors quinze anys avançats als seus temps.

Així espero que aquest projecte amb funció de tutorial amb la proposta ajudi a professionals de l'educació que estiguin disposats a fer ús de les noves tecnologies a l'aula per gaudir d'aquesta experiència. També convido a pedagogs i psicopedagogs dels centres educatius a conèixer el programa per poder difondre als seus companys professors el coneixement d'aquesta poderosa eina pedagògica de motivació.

10. REFERÈNCIES

BOE. Real Decret 1105/2014, del 26 de desembre, pel que s'estableix el currículum bàsic de l'Educació Secundària Obligatòria pel Ministeri d'Educació i Cultura.

Recuperat de http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-37

BOIB. Núm. 8751. Decret 34/2015, de 15 de maig, pel qual s'estableix el currículum de l'educació secundària obligatòria a les Illes Balears. Recuperat de

<http://www.caib.es/eboibfront/ca/2015/10308/564908/decret-34-2015-de-15-de-maig-pel-qual-s-estableix->

Cabero, J. (1992). Los medios en los centros de enseñanza: la experiència espanyola, en: DIVERSOS Cultura, educación y comunicación. Sevilla. Ayuntamiento de Sevilla.

Departament de Justícia – Generalitat de Catalunya. *Llei de protecció de dades* (2011). Recuperat de

http://administraciojusticia.gencat.cat/web/.content/documents/arxius/lo15_1999lopdc_p.pdf

Escudero, J. (1983). "*La investigación sobre los medios de enseñanza: Revisión y perspectivas actuales*". Revista Enseñanza, nº 1. Salamanca.

McConell, D. (1994): *Implementing Computer Supported Cooperative Learning*. London: Kogan Page.

Johnson, D. & Johnson, R. (1985). Motivational processes in cooperative, competitive and individualistic learning situations. En C. Ames y Ames (EDS.). *Research on motivation in education. Vol.: The classroom milieu*. New York: Academic Press.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Ministeri d'Educació i Cultura (10 de desembre de 2013). *Modificació de la Llei Orgànica 2/2006, del 3 de maig, de Educació*. Recuperat de <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/participacion-publica/lomce/20131210-boe/LOMCE-10-12-13.pdf>

Piaget, J. (1955). *De la logique de l'enfant à la logique de l'adolescent. Essai sur la construction des structures opératoires (con Bärbel Inhelder)*. Traduit: *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Buenos Aires: Paidós, 1972.

Sánchez, A. (1997). *Estrategias de Trabajo intelectual para la atención a la diversidad*. Málaga: Aljibe.

Shawn, Y. (2013). *Classcraft*. Canadà. Recuperat de <http://www.classcraft.com/ca/>

Zichermann, G. i Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

11. BIBLIOGRAFIA

Alberola, P.; Borja, J.; Perujo, J.M.; Forcadell, J.; Cortés, C. i Bernabeu, J. (2007, 3ª ed.). *Comunicar la ciència*. Picanya: Edicions del Bullent, SL.

Alonso, J. (1997). *Orientación educativa. Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Síntesis, S.A.

Cabero, J. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.

Carbonell, J. (2006, 3ª ed.). *La aventura de innovar*. Madrid: Ediciones Morta, S.L.

Centro Virtual Cervantes (1997). Aprendizaje significativo. *Diccionario de términos clave de ELE*. Madrid. Recuperat de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajesignificativo.htm (Accés el 20/7/2015).

Creative Commons. (s. d.). Gamificación. *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Espanya. Recuperat de <http://www.gamerdic.es/termino/gamificacion> (Accés el 10/7/2015).

Díaz, J. i Troyano, Y. (2012). *El potencial de la gamificación aplicat a l'àmbit educatiu*. Sevilla. Recuperat de https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACI%20C3%93N%20APLICADO%20AL%20%20C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf (Accés el 2/7/2015).

Gallego, F. J.; Molina, R. i Llorens, F. (9-11 Juliol 2014). XX Jornadas sobre la enseñanza universitària de la informàtica. Gamificar una propuesta docente diseñando experiències positives de aprendizaje. *Departament de ciència de la*

computación e inteligencia artificial. Universidad de Alicante. Recuperat de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195> (Accés el 14-7-2015).

Gil, A. i Vida, T. (2008). *Els videojocs*. Barcelona: UOC.

IES Juníper Serra. (2006). Context de Son Cladera. Recuperat de <http://www.iesjuniperserra.net/nova/sgq/MP05/PR0501/DC050105r0.doc>

Hernández, S. (2008). Monográfico <<Comunicación y construcción en el nuevo espacio tecnológico>>. El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Recuperat de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>

Hernández, T.; Juan, R. (2000). Videojocs i jocs de rol dins l'àmbit educatiu. *L'Arc: Quadern Informatiu de l'Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat de les Illes Balears*, 11. Recuperat de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/arc/index/assoc/Arc_2000/v11p038.dir/Arc_2000v11p038.pdf

Morin, E. (1999). *Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*. Traduït al castellà per Mercedes Vallejo-Gómez. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Parcerisa, A. (2009, 8ª ed.) *Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Editorial GRAÓ, S.L.

Rodríguez, R.I. i Luca de Terna, C. (2004, 2ª ed.). *Programa de motivación en la enseñanza secundaria obligatoria. ¿cómo puedo mejorar la motivación de mis alumnos?*. Málaga: Ediciones Aljibe, S.L.

Trilla, J.; Gros, B.; López, F. i Martín, Mª J. (2003). *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*. Barcelona: Ariel Educación, S.A.

12. ANNEXES

ANNEX 1: Context de l'IES Juníper Serra (barriada de Son Cladera)

CARÀCTERÍSTIQUES I ENTORN DEL CENTRE EDUCATIU I.E.S JUNIPER SERRA

1. Descripció de les característiques de l'entorn del centre

Ubicació

Son Cladera

La barriada de Son Cladera limita al nord amb l'autopista Palma-Inca, el Polígon Industrial de Son Castelló i el barri de Sa Indioteria. Al sud es delimitada per la via fèrria (FEVE) Palma-Inca i per Es Vivero. A l'est, pel torrent gros i a l'oest, per la barriada de Verge de Lluç.

Sa Indioteria

Sa Indioteria es divideix estadísticament en dues zones: urbana i rural. La zona urbana limita al nord amb Sa Indioteria rural i a ponent amb la carretera de Sóller. El sud apareix delimitat per la via de cintura i cap a llevant la delimitació ve definida per l'autopista Palma Inca. En aquesta zona s'inclou tot el polígon industrial de Son Castelló.

Sa Indioteria rural correspon a un polígon perifèric de ciutat, que confronta al sud amb la Indioteria urbana i cap a ponent amb Son Sardina, resseguint el marge dret de la carretera de Sóller fins que s'arriba al terme de Bunyola

Verge de Lluç

És una zona estadística perifèrica de la ciutat de Palma. Limita al nord amb Son Cladera, al sud amb el carrer Aragó, a l'est amb el terme municipal de Marratxí, a la zona coneguda com el Pont d'Inca, per on passa el torrent gros. A l'oest limita amb l'àrea de Son Rutllan, zona fins fa pocs anys propietat del Ministeri de Defensa i actualment venuda a la iniciativa privada que n'està duent a terme la urbanització de l'àrea.

Població

Introducció

Les barriades de Son Cladera, Sa Indioteria (al menys la part urbana recent) presenten unes característiques pròpies que les diferencien d'altres barris de Ciutat.

Una part important del desenvolupament urbà d'aquestes zones cal cercar-lo en els anys 60. La majoria de les famílies que ocuparen aquest habitatges, petits i de baixa qualitat, eren formades per treballadors/es que havien vingut majoritàriament de la Península (però també d'altres zones de

Mallorca) impulsades pel fenomen de migració cap a zones turístiques i industrials de l'Estat Espanyol.

Davant aquest espectacular fenomen, el primer problema que es presenta a les autoritats és la creació d'habitatges per a aquest contingent de població. En aquest context sorgeixen barriades perifèriques ubicades als cinturons de les grans ciutats de l'Estat. És el cas de Son Cladera i Sa Indioteria. Son Cladera en els darrers anys fruit de la pressió urbanística, conseqüència de la fase especulativa immobiliària que ha provocat la revalorització del sòl urbà i un espectacular increment de la construcció, aquesta barriada ha experimentat una important expansió en els habitatges plurifamiliars i adossats, adreçats a un nou tipus de comprador (població jove que vol el seu primer habitatge, famílies de renda mitjana-baixa que vol adquirir un habitatge de major nivell...). El creixement de la població en els darrers 11 anys ha estat del 66%, el que ens dóna una idea de la magnitud d'aquest fenomen. En el darrer any la població ha augmentat en 254 efectius, el que suposa en termes relatius, l'increment del 4,01%.

Sa Indioteria, disposa de menys sòl vacant i per això l'increment de població és molt moderat. Considerant el període 1995-2006, només ha augmentat en 264 habitants la part urbana i 121 habitants la part rural. En el darrer anys, la part rural no ha experimentat variació (0% d'increment) i la part urbana es registrà un increment de 68 persones (2,03% de creixement).

Les barriades de Son Cladera i Sa Indioteria comparteixen la ubicació de polígons industrials. En el cas de Sa Indioteria això és molt més evident, atès que gairebé tota la superfície de l'àrea definida per l'Ajuntament de Palma com a zona estadística 52 – Sa Indioteria – urbà, és bàsicament superfície destinada a polígon industrial i de serveis (Polígon de Son Castelló, superfícies industrials noves de la carretera de Sóller. Només una petita part de la superfície fou destinada a desenvolupament urbà, en concret una àrea ubicada vora el camí vell de Bunyola. Hi ha en aquesta zona importants equipament de serveis esportius com són els poliesportiu dels prínceps d'Espanya, l'hipòdrom de Son Pardo o les piscines de Son Hugo, que no s'integren en la barriada o àrea habitada de Sa Indioteria, sinó que es troben separades per les zones ocupades per les naus industrials i de serveis i que donen servei a la resta de la ciutat.

El cas de Son Cladera és un poc distint, el polígon és més recent i bàsicament es destina a la provisió de serveis i es troba en una fase d'expansió important. En aquesta àrea s'ubiquen oficines d'administracions públiques i d'empreses financeres privades molt destacades, així com centres comercials de gran superfície que suposen un focus d'atracció per a la població de tota la ciutat i, fins i tot, de tota l'àrea metropolitana (comerços a l'engròs). Això significa un nivell important de circulació de vehicles, atès que a més, per la proximitat amb la via de circumval·lació de Palma, suposa un punt de pas de vehicles que pretenen enllaçar amb altres polígons o barriades de la ciutat.

La zona de Verge de Lluç es conformà entorn a un conjunt de cases uniformes i de baixa qualitat, ubicades a una àrea ultraperifèrica del municipi, que acolliren treballadors immigrants amb escassos recursos econòmics i baix nivell sociocultural. Constituï durant un llarg període un conjunt aïllat de

cases identificat amb problemes d'integració i problemes, fins i tot, d'ordre públic. Actualment, atès el procés d'extensió de la urbanització, s'ha anat integrant dins la conurbació de Palma-Marratxí, tot i que, manté les característiques arquitectòniques indicades (baixa qualitat edificia, reduïda dimensió dels habitatges...) agreujades per l'increment d'antiguitat dels habitatges.

En molts de casos, aquestes cases s'han convertit en la llar de les noves onades immigratòries de caràcter internacional que són una de les característiques fonamentals de la demografia de finals del segle XX i començament del XXI.

La barriada de Verge de Lluc compta amb 1.849 habitants, poc més del 0,46% de la població de Palma. Es constitueix en 703 nuclis de convivència amb una mitjana de 2,63 membres per família. És una àrea poc dinàmica, atès que es tracta ja d'una zona urbanística consolidada i amb poc sòl per edificar, i fins i tot, presenta una evolució demogràfica negativa, i ha perdut alguns habitants durant el darrer any.

Son Cladera compta amb 6.697 habitants (Padró d'habitants amb data 01.01.2006), el que suposa un 1,67% del total de la població de la nostra ciutat, que assolía en la data de referència les 400.872 persones.

La barriada s'estructura en 2.474 unitats de convivència en què el 72,35% té un màxim de tres membres per unitat.

Fins ben entrada la dècada dels 90 la tipologia de la població de la barriada era definida per un fort contingent de persones, quasi totes joves, procedents de les grans àrees migratòries de l'Estat Espanyol (Andalusia, Múrcia, Extremadura, Castella-La Manxa), a més de la pròpia Mallorca, que hi residien com a primer habitatge. Aquestes característiques d'unes persones que han hagut d'emigrar del seu lloc d'origen, amb menys possibilitats econòmiques i de desenvolupament explicaven la complexa realitat del barri i les dificultats que hi podíem trobar problemes de desarrelament i integració.

A partir de finals dels 90, gairebé coincidint amb el finals del segle XX, s'experimenten un espectacular increment dels fluxos migratoris internacionals procedents de països en vies de desenvolupament, sobretot Sudamèrica i alguns països nord-africans i subsaharians. Aquests forts corrents migratoris han tingut, naturalment, el seu reflex en les barriades de Son Cladera i Sa Indioteria. Aquest nou flux migratori s'ha de tenir present ateses les implicacions que en el món educatiu té l'arribada d'alumnes procedents d'àmbits culturals molt distints del nostre i amb majors necessitats d'immersió lingüística i de reforç educatiu específic.

Així, Son Cladera té aproximadament el 91% de població amb nacionalitat espanyola mentre un 9% procedeix d'altres països, és a dir, 592 habitants. Els residents estrangers més nombrosos són els equatorians (121), nigerians (46), colombians (43), argentins (41) i de la República Dominicana (35).

Els estrangers provinents dels països de la Unió Europea són 95 i suposen un 1,42% dels residents a la barriada.

Quant a les àrees de Sa Indioteria, l'àrea urbana presenta un 90,47% de la població amb nacionalitat espanyola, mentre l'àrea rural de Sa Indioteria presenta menors taxes d'immigració estrangera i la població espanyola suposa el 93,66% del total. En la zona estadística de sa Indioteria – urbana, destaca la presència d'argentins (62), equatorians (43), nigerians (40) i colombians (34). L'1,48% dels residents són estrangers de la Unió Europea (51 residents). Mentre, l'àrea rural presenta com a col·lectius més destacats el búlgar (19) i l'alemany (18), suposant els estrangers de la Unió Europea l'1,86% de la població resident (27 persones)

Finalment, l'àrea de Verge de Lluc, presenta un 13,57% dels residents nascuts a l'estranger, cosa que suposa el percentatge més alt de les tres zones considerades, tot i que també, cal tenir en compte que aquest percentatge es troba molt lluny dels percentatges enregistrats en moltes de les zones estadístiques de Palma on el percentatge de residents estrangers arriba a suposar entre la quarta i la tercera part de la població total i s'allunya de 20% de nascuts a l'estranger que és la mitjana de ciutat en 2006. Quant a les nacionalitats amb més presència a la zona cal destacar els marroquins (33), nigerians (29), equatorians (27), colombians (23) i argentins (22).

Anàlisi de la població

Les dades utilitzades d'aquesta anàlisi són les dades corresponents a la revisió del padró d'habitants a 1 de gener de 2006, publicades pel Servei de Població de la Regidoria de Règim Interior de l'Ajuntament de Palma

Relació amb l'activitat econòmica

Atès que ens trobem amb un perfil de residents a la barriada de baix nivell formatiu i migració recent podem suposar que d'una banda el perfil de relació amb l'activitat econòmica és d'inserció en llocs de treballs temporals i de baixa-mitjana remuneració. Molts d'aquests llocs de treballs es troben lligats a sectors molt dinàmics com la construcció, però que és susceptible de patir ràpides contraccions.

Així, tot i que ens trobem en un marc definit pels economistes de plena ocupació (sempre hi ha un percentatge mínim estructural), cal fer esforços especials en formació en aquestes barriades per ampliar el ventall laboral i els residents puguin afrontar amb èxit escenaris menys favorables laboralment parlant.

Problemàtiques detectades

A partir de les dades que treballa l'Observatori de la vulnerabilitat dels barris de Palma, i que pretenen l'establiment d'un diagnòstic (en elaboració) dels barris de Ciutat, s'obtenen diverses puntuacions a partir de criteris (Precarietat del treball; Manca greu de formació i desqualificació professional; Manca de xarxa social i familiar; Aïllament i pensionisme precari; Institucionalitzacions; Habitatge precari) que conflueixen en un Indicador Sintètic de Vulnerabilitat.

2. Característiques del centre

A l'IES Juníper Serra, s'imparteixen els següents estudis:

- **Educació Secundària Obligatòria** (Duració: 4 anys)
- **Batxillerat** (Duració: 2 anys):
 - Modalitat d'Humanitats i Ciències Socials
 - Modalitat de Tecnologia
 - Modalitat de Ciències de la Natura i la Salut
- **Formació Professional. Cicles de Grau mitjà (CGM):**
 - Família professional d'Hoteleria i Turisme:
 - CGM de Cuina (Duració: 2 cursos)
 - CGM de Restaurant i Bar (Duració: 1 curs + període FCT)
 - CGM de Pastisseria (Duració: 1 curs + període FCT)
 - Família professional d'Administratiu:
 - CGM de Gestió Administrativa (Duració: 1 curs + període FCT)
 - Família professional de Manteniment de Vehicles:
 - CGM d'Electromecànica (Duració: 2 cursos)
 - CGM de Carrosseria (Duració: 2 cursos)
 - Família Professional d'Imatge i So:
 - CGM de Laboratori d'Imatge (Duració: 1 curs + període FCT)
- **Formació professional. Cicles de grau superior (CGS):**
 - Família professional d'Hoteleria i Turisme:
 - CGS de Restauració (Duració: 2 cursos)
 - CGS d'Allotjament (Duració: 1 curs + període FCT)
 - CGS d'Agència de Viatges (Duració: 1 curs + període FCT)
 - CGS d'Informació i Comercialització Turístiques (Duració: 1 curs + període FCT)
 - Família professional d'Administratiu:
 - CGS d'Administració i Finances (Duració: 2 cursos)
 - Família professional de Manteniment de Vehicles:
 - CGS d'Automoció (Duració: 2 cursos)
 - Família professional d'Imatge i So:
 - CGS d'Imatge (Duració: 2 cursos)
 - CGS de Realització d'Audiovisuals i Espectacles (Duració: 2 cursos)

• **Garantia Social:**

- Auxiliar d'Electricitat i mecànica (1 curs)
- Auxiliar de Restaurant i bar (1 curs)
- Auxiliar de Carrosseria (1 curs)

3. Diagnòstic actual de la convivència al centre.

3.1. Conflictes que es produeixen amb més freqüència.

En relació al professorat com a personificació de la norma:

- Totes aquelles actuacions de caràcter passiu (absentisme, falta de puntualitat, i passivitat a l'aula).
- Totes aquelles actuacions més manifestament conflictives: falta de respecte, indisciplina i enfrontament.

ANNEX 2: Document per signar l'alumne "Pacte de l'Herói". Per imprimir.



ANNEX 3: Regles del joc (resum de 6 pàgines). Per imprimir.

CLASS CRAFT

Regles bàsiques del joc

Hi ha algunes regles bàsiques que has de conèixer per jugar. Les revisarem en aquesta secció.

Punts de Salut (HP)

Cada jugador té HP. Quan els jugadors perden tots els seus HP, cauen en la batalla i poden estar sotmesos a potencials conseqüències negatives. Perden HP quan tenen un comportament negatiu a classe. Tot seguit et mostrem alguns d'aquests possibles comportaments:

- Empipar a classe : -5HP
- Arribar tard a classe : -10HP
- Ésser negatiu o treballar poc a classe : -15HP
- Deures incomplets : -20HP

Punts d'Experiència

Els jugadors també tenen XP. Els XP permeten pujar de nivell en el joc i desbloquejar poders. Per guanyar XP s'han de comportar de manera positiva a classe. Aquí tens una llista d'alguns comportaments que fan guanyar XP:

- Trobar un error a les notes de classe : +50XP
- Respondre correctament a una pregunta a classe : +60XP
- Ajudar un altre estudiant a fer els deures de classe : +75XP
- Ésser positiu i treballar fort a classe : +100XP

Punts d'Acció (AP)

A més dels HP i dels XP, els jugadors també tenen els AP. Els AP permeten utilitzar els poders que han guanyat. Per exemple, si un Curandero vol utilitzar el poder "Curació 1", li costarà 15 AP. Quan els jugadors no tenen prou AP, no poden utilitzar poders.

###Regeneració dels HP i dels AP En general, l'única via per guanyar HP és fent servir els poders. Per defecte, cada jugador guanya 4 AP de forma automàtica cada dia (a mitjanit) fins i tot quan no hi ha classe. Amb aquests AP poden utilitzar poders per regenerar els seus HP o els dels companys d'equip. Per defecte els HP no es regeneren automàticament, però si vols que el joc sigui més fàcil, pots decidir que ho facin.

Punts de Poder (PP)

A l'inici del joc, cada jugador comença al Nivell 1. Per pujar de nivell, els jugadors han de guanyar 1.000 XP. Cada cop que ho facin, guanyaran un PP. Amb els PP podran comprar poders. Els poders poden costar entre 1 i 3 PP depenent de com siguin de forts. Consulta la taula de la secció "Personatges" per saber-ne més detalls.

Monedes d'or

Les monedes d'or només estan disponibles en les versions Freemium i Premium. S'utilitzen per comprar l'equipament que els jugadors poden utilitzar per personalitzar l'aparença del seu personatge. Hi ha quatre maneres de guanyar monedes d'or:

- Pujant de nivell,
- Entrenant les mascotes,
- Si la classe és Premium, pots premiar-los amb monedes d'or quan facin bones accions, i
- Si la classe és Freemium, poden comprar monedes d'or a iTunes o en el propi joc (fins a un màxim de 5\$ per estudiant).

Poders

Els poders són una de les característiques més importants de Classcraft. Representen privilegis que els jugadors guanyen quan avancen en el joc i representen una bona raó perquè als estudiants els agradi aquest joc. Alguns Poders són cooperatius, com el poder "Curació" dels Curanderos, amb el qual ajuden altres membres de l'equip. Aquests poders fan guanyar automàticament 5 XP per cada AP gastat (per defecte). Altres, només beneficien el propi jugador. Per exemple, els Curanderos poden aprendre el poder "Oració" que els permet accedir als seus apunts durant una prova.

Alguns poders individuals no tenen res a veure amb els estudis, però són igual de divertits, com el poder "Teletransport" dels Mags. Aquest poder dóna al jugador dos minuts per sortir de la classe i poder agafar material, anar a beure aigua, o coses similars.

Pots personalitzar la majoria d'aquests poders per a cada classe.

Aprendre poders

Quan comença el joc, els jugadors són principiants i han de pujar de nivell per guanyar PP i desbloquejar nous poders. Quan han après un nou poder, el poden utilitzar mentre duri el joc, sempre i quan tinguin prou AP per fer-ho.

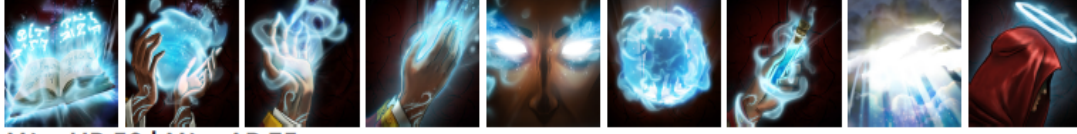
Es guanya 1 PP cada cop que el jugador aconsegueix prou XP com per pujar de nivell. Els poders estan organitzats segons l'arbre de poders. L'arbre de poders per a cada classe de personatge està dividit en tres nivells. Els Poders del primer nivell costen 1 PP i els poders del segon i tercer nivell costen 2 i 3 PP respectivament. Les fletxes connecten alguns poders amb d'altres. Aquestes fletxes indiquen que els estudiants només poden aprendre alguns poders si n'han après uns de determinats abans.

Per exemple, en l'arbre de poders dels Curanderos, els jugadors han d'aprendre el poder "Curació 1" abans d'aprendre "Curació 2". Com que una fletxa els connecta a tots dos, necessites 3 PP per aprendre "Curació 2". Això és, 1 PP per "Curació 1" i 2 PP per a "Curació 2".

Personatges

Abans de començar a jugar a Classcraft, els teus estudiants hauran de decidir si volen ser Curanderos, Mags o Guerrers. Cada tipus té unes quantitats màximes d'HP i AP i poders diferents. Heus aquí un desglossament del que distingeix aquestes tres classes de personatges.

Curandero



Màx. HP:50 | Màx. AP:35

Com el seu nom indica, els Curanderos realitzen funcions de curació en el joc. Quan un membre de l'equip pren mal, poden utilitzar diferents poders per restaurar HP a aquest jugador. També poden utilitzar aquests poders en ells mateixos.

El Curandero té un màxim de 50 HP i 35 AP, donant-li un avantatge sobre la força i la supervivència. A aquest tipus de personatge li agrada ajudar als altres, i els membres del seu equip el cridaran sovint per utilitzar els poders "Curació" i "Reviure" durant el joc. El poder "Reviure" és el poder més important del Curandero ja que pot salvar altres jugadors de la caiguda en la batalla, evitant així danys en la resta del seu equip.

Poders

Poder	Nivell	AP	Descripció	Necessita
Curació 1	1	15	Un membre de l'equip guanya 10 HP.	
Santedat	1	5	El curandero pot obrir o tancar una finestra.	
Fe Ardent	1	10	Durant un examen, el curandero pot preguntar al Director de joc si la seva resposta a una pregunta és correcta.	
Curació 2	2	20	Un membre de l'equip guanya 20 HP.	Curació 1
Favor dels Déus	2	20	El curandero pot escoltar el seu iPod mentre treballa a classe.	Santedat
Reviure	2	25	Quan un membre de l'equip (sense incloure el curandero) baixa fins a 0 HP, evita totes les penalitzacions i retorna a la vida amb 1 HP.	Fe Ardent
Curació 3	3	20	Un membre de l'equip guanya 30 HP.	Curació 2
Cercle de Curació	3	30	Tots els membres de l'equip, excepte el curandero, guanyen 15 HP.	Curació 2
Oració	3	30	Durant un examen, el curandero té accés als seus apunts.	Reviure Favor dels Déus

Mag



Màx. HP:30 | Màx. AP:50

Els Mags són els proveïdors dels AP del joc. Els Mags són la classe més forta en termes de poders, ja que poden tenir un màxim de 50 AP. També poden usar poders com la "Font de Mannà", que els permet donar AP a un altre membre de l'equip, que al seu torn els permet utilitzar els seus poders amb més freqüència.

Els Mags també tenen més risc de caure en la batalla, ja que només poden adquirir un màxim de 30 HP. Es recomana el tipus Mag als estudiants que estan segurs que poden sobreviure amb només 30 HP amb l'ajuda dels seus companys d'equip.

Poders

Poder	Nivell	AP	Descripció	Necessita
Transferència de Mannà	1	35	Tots els membres de l'equip, excepte els mags, guanyen 7 AP.	
Teletransport	1	5	El mag pot canviar de lloc amb qualsevol altre company de classe.	
Invisibilitat	1	10	El mag pot sortir de l'aula durant un màxim de 2 minuts.	
Protecció de Mannà	2	0	El mag pot transferir dany al seu AP, amb un cost de 3 AP per cada HP salvat.	Transferència de Mannà
Burlar la Mort	2	15	Un company caigut (que no sigui el mag) pot tornar a tirar el dau maleït, però ha d'acceptar el nou resultat.	Teletransport
Càpsula de Temps	2	35	El mag guanya 8 minuts extra per superar un examen.	Teletransport Invisibilitat
Font de Mannà	3	40	Un company d'equip, que no sigui el mag, torna a omplir tot el seu AP.	Protecció de Mannà
Clarividència	3	40	Tots els membres de l'equip obtenen una pista en una pregunta d'examen.	Burlar la Mort Protecció de Mannà
Cercle del Mag	3	40	Tots els membres de l'equip guanyen 8 minuts extra per superar un examen	Càpsula de Temps

Classcraft Studios Inc. 4

Guerrer



Màx. HP:80 | Màx. AP:30

Els Guerrers són els protectors del joc. Quan un membre de l'equip està a punt de perdre HP, els Guerrers poden usar els seus poders per absorbir el dany del jugador mentre que, al mateix temps, neutralitzar el dany perquè el Guerrer perdi menys HP. Aquests poders poden evitar que un membre de l'equip caigui en la batalla i salvar la resta de l'equip dels danys causats per aquesta.

Si un estudiant és propens a perdre molts HP, el tipus Guerrer és una bona tria, perquè els Guerrers poden tenir un màxim de 80 HP i poden curar-se a ells mateixos amb el poder "Primers Auxilis". Ara bé, com que només poden tenir un màxim de 30 AP, els Guerrers no tenen poders molt forts ni els poden utilitzar gaire sovint.

Poders

Poder	Nivell	AP	Descripció	Necessita
Protecció 1	1	10	El guerrer pot entomar fins a 10 punts de dany en comptes del seu company o companya d'equip, rebent només el 80% del dany inicial.	
Primers Auxilis	1	10	El guerrer guanya 1 HP per cada nivell que tingui, i sempre guanya un mínim de 5 HP.	
Cacera	1	5	El guerrer pot menjar a classe.	
Protecció 2	2	15	El guerrer pot prendre fins a 20 punts de dany en comptes d'un seu company o companya, rebent només el 65% del dany inicial.	Protecció 1
Emboscada	2	20	El guerrer pot lliurar una tasca amb un dia de retard.	Protecció 1 Primers Auxilis
Contraatac	2	20	El guerrer aconsegueix una pista sobre una pregunta d'examen.	Cacera
Protecció 3	3	20	El guerrer pot prendre fins a 30 punts de dany en comptes d'un seu company o companya, rebent només el 50% del dany inicial.	Protecció 2
Assalt Frontal	3	30	Tots els membres de l'equip poden lliurar un treball amb un dia de retard.	Emboscada
Arma Secreta	3	25	Durant un examen, el guerrer pot utilitzar un full de trucs proporcionat pel Director de joc.	Emboscada Contraatac

Classcraft Studios Inc. 5

Fer front als danys i Caure en la Batalla

Fer front als danys

Un fet normal del joc és prendre mal. En algun moment, cada estudiant en prendrà, sigui per arribar tard a classe o per passar un moment delicat en una prova. És important que els jugadors aprenguin com han de treballar junts com un equip per gestionar aquest dany. Aquí hi ha algunes maneres com poden fer-hi front:

- Els Curanderos poden fer servir "Curació 1, 2, 3" i el "Cercle de Curació". Si un company d'equip perd tots els seus HP, poden utilitzar "Reviure" per assegurar que el jugador no cau en la batalla.
- Els Guerrers poden fer servir "Protecció 1, 2, 3" per ajudar els altres i "Primers Auxilis" en ells mateixos.
- Els Mags poden utilitzar "Escut de Manà" en ells mateixos per evitar de prendre mal.

Caure en la Batalla

Quan els jugadors perden tots els seus HP, cauen en la batalla i han de tirar els daus maleïts per tornar al joc. Els daus maleïts contenen sis condemnes que es poden personalitzar en les regles del joc. Inicialment són:

- Res!
- Copia un text
- Detenció
- Aprèn i recita un poema
- Ofereix un tracte a tota la classe
- Un dia menys per lliurar el teu proper treball

Si els jugadors tenen el poder correcte i escullen de fer-lo servir, poden salvar un company d'equip que hagi perdut tots els HP. Si ningú salva aquest jugador, ha de tirar els daus maleïts i acceptar el resultat. Un cop fet això, el jugador torna al joc, però només amb 1 HP. A més, tots els seus companys d'equip perden 10 HP perquè un company ha caigut en la batalla, i si un d'ells perd tots els HP degut a aquest càstig, la resta de membres de l'equip perden uns altres 10 HP!

Això pot provocar un efecte en cadena. Dit això, un mateix jugador no pot caure dues vegades com a resultat de l'incident original.

Classcraft Studios Inc. 6

ANNEX 4: Introducció per als pares. Per imprimir.

CLASS CRAFT



UNA INTRODUCCIÓ PER ALS PARES I MARES

Classcraft és un joc d'aula dissenyat per fomentar el treball en equip, afavorir la participació i fer créixer la motivació en un ambient d'aprenentatge.

El teu fill o filla és a punt d'embarcar-se en una aventura que li farà canviar la manera de veure l'escola – sense haver de sortir classe. Aquest viatge el farà amb Classcraft, un joc de rol amb mags, guerrers i curanderos en el que el professorat i l'alumnat juguen plegats.

No es tracta d'un joc qualsevol. Els estudiants seguiran aprenent els continguts habituals. El que canviarà és la manera com es connecten amb allò que estan estudiant. Classcraft treballa com si fos una capa que es posa damunt de l'estructura normal de les classes. Els estudiants creen personatges que poden aprendre poders especials i pujar de nivell, i la manera com ho fan dins l'aula està directament lligada a si els seus personatges i els seus companys d'equip sobreviuen i avancen.

Els estudiants no estan jugant a un joc virtual com poden ser Minecraft o World of Warcraft. Classcraft està inspirat en aquests jocs i cal utilitzar un navegador però, a més, converteix la classe en una aventura. En el joc, els estudiants aprenen a ajudar els seus companys i, d'aquesta manera, poden donar un cop de mà a la resta de membres de l'equip. Aprenen a participar i a engrescar-se amb allò que estan aprenent – matemàtiques, física, llenguatge, estudis socials... i qualsevol cosa – i així poden impulsar el seu personatge. I també aprendran que els comportaments negatius a classe són perjudicials per a què el seu personatge tingui èxit en el joc. Amb una mica de temps, tu i el professorat del teu fill o filla veureu un canvi positiu en la seva actitud i en el seu rendiment – real, significatiu i durador. Anar a classe és divertit!

FUNCIONAMENT DE CLASSCRAFT

- Els estudiants creen personatges que guanyen o perden Punts de Salut (per sobreviure en el joc), Punts d'Acció (per poder utilitzar poders) i Punts d'Experiència (per pujar de nivell).
- Els estudiants són premiats durant el joc quan fan les coses bé a classe, com per exemple, rebent +60 Punts d'Experiència per respondre correctament a una pregunta.
- Quan un estudiant fa alguna cosa incorrecta, el seu personatge perd Punts de Salut, cosa que el motiva a millorar.
- Els estudiants es desenvolupen millor en el joc quan treballen junts a classe, creant relacions positives i aprenent el valor del treball en equip.
- Els estudiants poden ensenyar "poders" als seus personatges i això fa que, generalment, tinguin beneficis en la vida real com, per exemple, tenir més temps en un examen.
- Quan un personatge perd tota la seva salut, els companys de classe el poden ajudar a retornar a la vida!
- Quant millor ho facin els estudiants a classe i als exàmens, millor ho faran els seus personatges en el joc. Tant guanya l'un com l'altre!

El professorat juga el paper de Director de Joc. Qualsevol pregunta relacionada a la implementació de Classcraft a la classe del vostre fill o filla s'ha de dirigir directament al professor o professora. Moltes gràcies!

ANNEX 5: Pàgina de presentació

www.classcraft.com/ca/

CLASSCRAFT

Converteix l'aprenentatge en una aventura!

Transforma la teva classe en un joc immersiu jugant amb els teus alumnes durant un semestre o tot un curs escolar.





Prova-ho ara de forma gratuïta!

CLASSCRAFT

Visió general Testimonis Preus [Inscriu-te](#) [Entra](#)

[Send us a message!](#)

ANNEX 6: Formulari d'inscripció

<div style="text-align: center;"><h1>CLASSCRAFT</h1><p>Converteix la teva classe en una aventura!</p><p>Uneix-te als centenars de professors de tot el món que han vist de primera mà com, jugant, s'ha transformat la seva aula i la motivació dels seus estudiants.</p><p><i>Inscriu-te ara, és de franc!</i></p><p>Nom <input type="text"/> Cognom <input type="text"/></p><p>Correu <input type="text"/></p><p>Si us plau, escriu un correu electrònic correcte. El necessitaràs per recuperar la teva contrasenya.</p><p>Llengua <input type="text" value="Català"/></p><p>Has escollit una llengua que ha estat traduïda a través de crowdsourcing. Això vol dir que el joc, tots els tutorials i els fòrums seran en Català, però no et podem oferir suport tècnic per correu en una llengua que no sigui francès o anglès.</p><p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p></div>	<div style="text-align: center;"><h1>CLASSCRAFT</h1><p>Converteix la teva classe en una aventura!</p><p>Uneix-te als centenars de professors de tot el món que han vist de primera mà com, jugant, s'ha transformat la seva aula i la motivació dels seus estudiants.</p><p><i>Inscriu-te ara, és de franc!</i></p><p>Sergio <input type="text"/> Torres <input type="text"/></p><p>krakeder69@hotmail.com <input type="text"/></p><p>Si us plau, escriu un correu electrònic correcte. El necessitaràs per recuperar la teva contrasenya.</p><p>Llengua <input type="text" value="Català"/></p><p>Has escollit una llengua que ha estat traduïda a través de crowdsourcing. Això vol dir que el joc, tots els tutorials i els fòrums seran en Català, però no et podem oferir suport tècnic per correu en una llengua que no sigui francès o anglès.</p><p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p></div>
<div style="text-align: center;"><h1>CLASSCRAFT</h1><p>On estàs ensenyant?</p><p>Nom del centre * <input type="text"/></p><p>Adreça * <input type="text"/></p><p>Ciutat * <input type="text"/></p><p>País * <input type="text" value="Spain"/> Estat * <input type="text"/></p><p>Lloc web <input type="text"/></p><p><input type="checkbox"/> Estic d'acord amb les següents condicions: Acord de Llicència del professor & Política de Privacitat.</p><p><input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p></div>	<div style="text-align: center;"><h1>CLASSCRAFT</h1><p>On estàs ensenyant?</p><p>IES Juniper Serra <input type="text"/></p><p>Camí Son Cladera 20 - 07009 Palma <input type="text"/></p><p>Son Cladera <input type="text"/></p><p>Spain <input type="text"/> Illes Balears <input type="text"/></p><p>http://www.iesjuniperserra.net/nova/in <input type="text"/></p><p><input checked="" type="checkbox"/> Estic d'acord amb les següents condicions: Acord de Llicència del professor & Política de Privacitat.</p><p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p></div>

ANNEX 7: Notificació de verificació de l'e-mail



CLASSCRAFT

S'ha configurat el teu compte!

Se t'ha enviat un correu a
krakeder69@hotmail.com

Si et plau, revisa el teu correu per poder accedir-hi. De vegades els nostres genets lleonats lliuren accidentalment el correu electrònic a la carpeta d'spam... Si no pots trobar el correu electrònic, si us plau afegeix signup@classcraft.com a la teva llista de remitents segurs. Ens veiem en el joc!



ANNEX 8: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (1/20)

Introducció

Controlar la motivació dels estudiants Fomentar la col·laboració

Benvinguts a Classcraft! En els propers minuts ens familiaritzarem amb els aspectes bàsics. Primer de tot aprendrem com podem afavorir la participació a les teves classes a través del joc.

ANNEX 9: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (2/20)

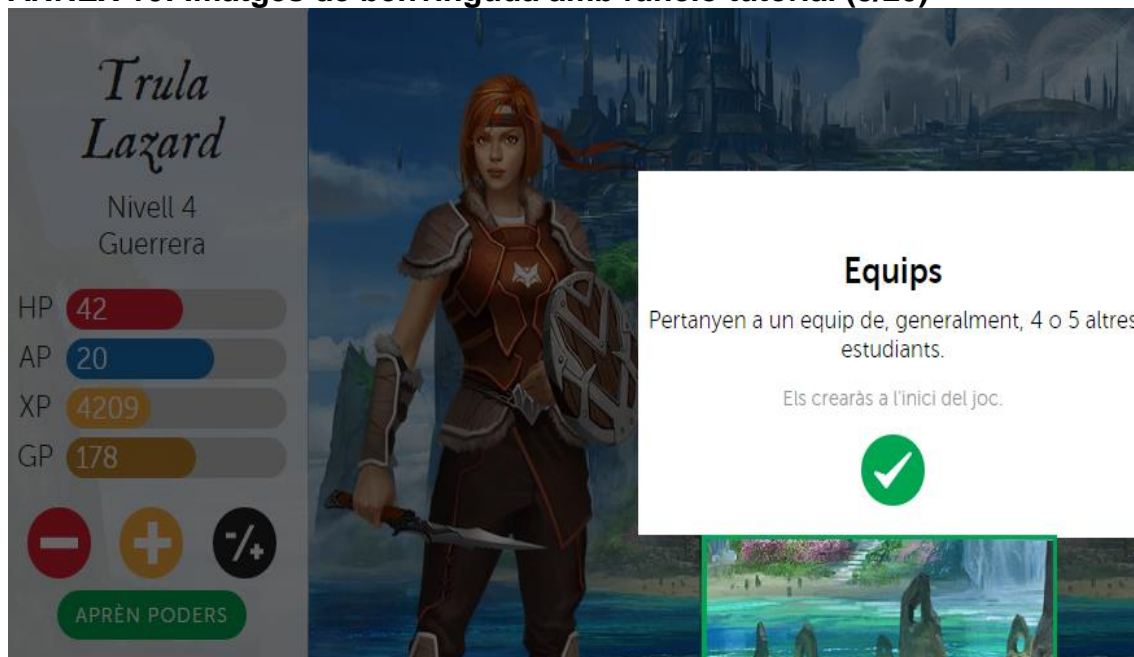
Trula Lazard
Nivell 4
Guerrera

HP 42
AP 20
XP 4209
GP 178

APREN PODERS

Estudiant
Cada estudiant té un personatge durant el que dura el joc.

ANNEX 10: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (3/20)



ANNEX 11: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (4/20)



ANNEX 12: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (5/20)

Trula Lazard
Nivell 4
Guerrera

HP 42
AP 20
XP 4209
GP 178

APRÈN PODERS

Poders
El que motiva els estudiants a jugar és el ser capaços de guanyar poders especials quan pugen de nivell.
Fes clic al botó "Aprèn Poders" de l'esquerra.

ANNEX 13: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (6/20)

Aprèn Poders

Fes clic sobre un poder per veure'n més informació.

Els poders donen als estudiants privilegis de la vida real a la classe.
Fes clic sobre el poder "CACERA" de la dreta.

CACERA

TENS 4

PROTECCIÓ 2 EMBOSCADA CONTRAATAC

PROTECCIÓ 3 ASSALT FRONTAL ARMA SECRETA

ANNEX 14: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (7/20)

Aprèn Poders

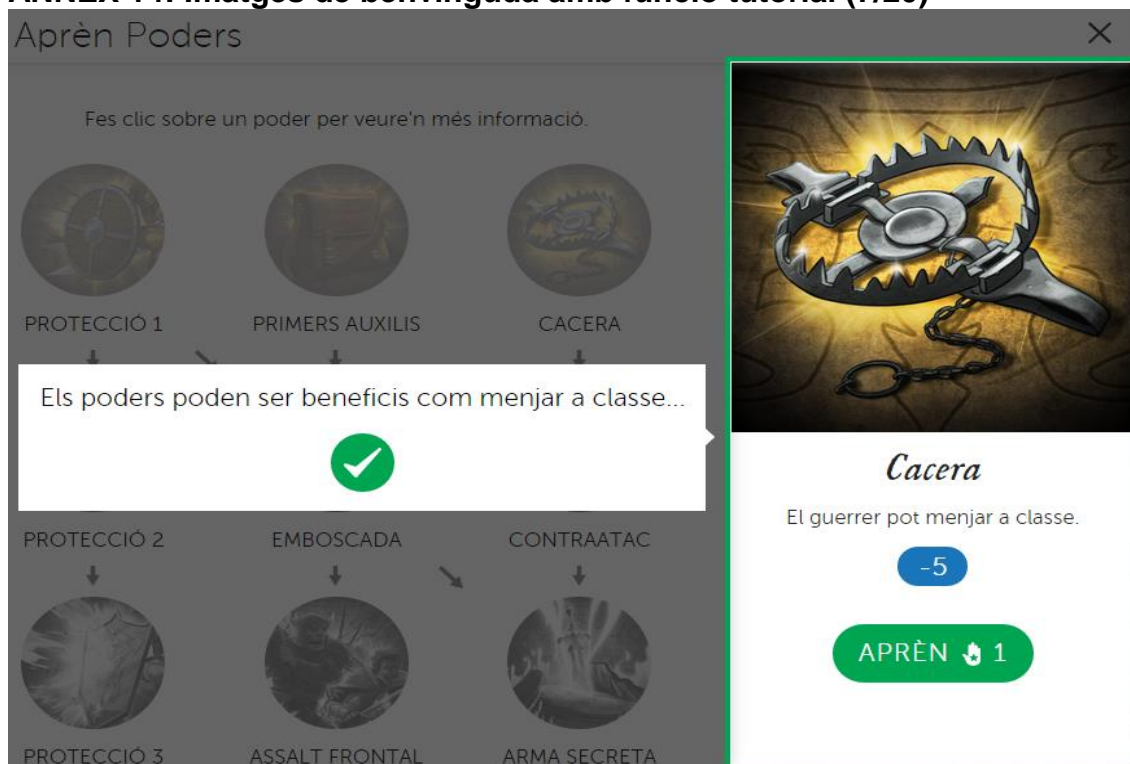
Fes clic sobre un poder per veure'n més informació.

PROTECCIÓ 1 PRIMERS AUXILIS CACERA

Els poders poden ser beneficis com menjar a classe...

PROTECCIÓ 2 EMBOSCADA CONTRAATAC

PROTECCIÓ 3 ASSALT FRONTAL ARMA SECRETA



Cacera

El guerrer pot menjar a classe.

-5

APRÈN 1

ANNEX 15: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (8/20)

Aprèn Poders

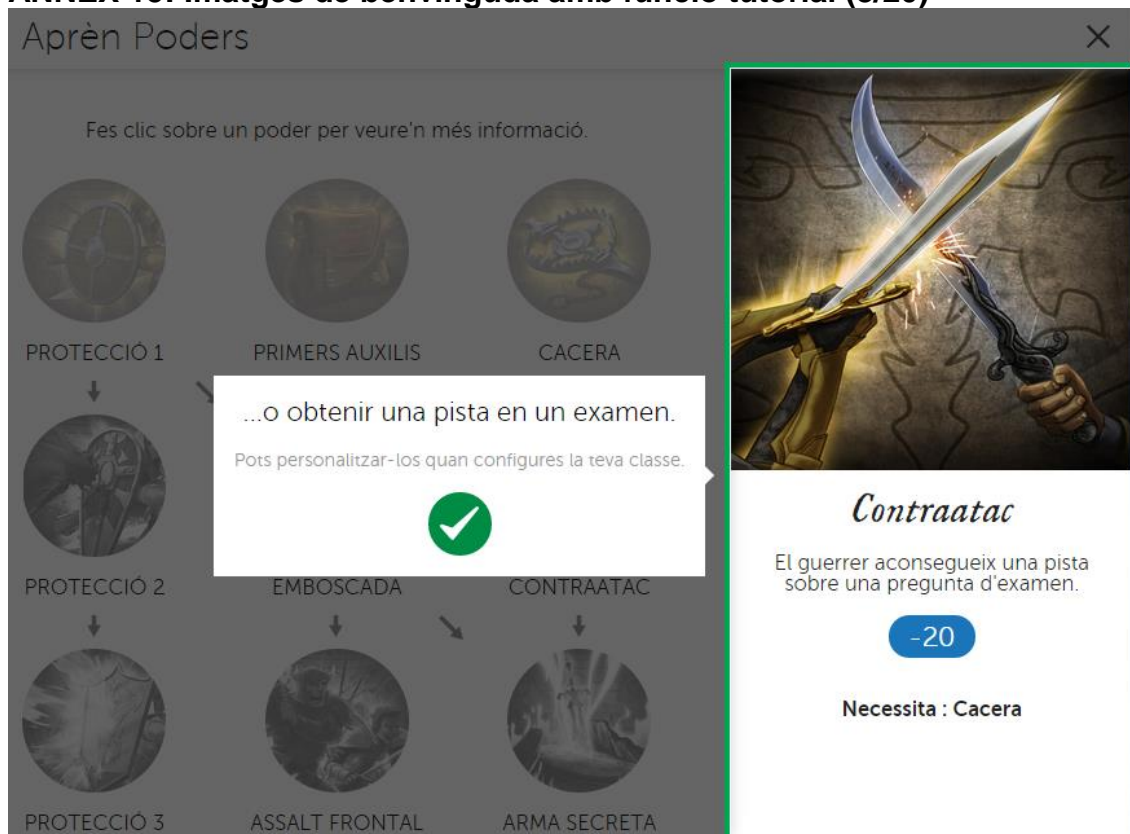
Fes clic sobre un poder per veure'n més informació.

PROTECCIÓ 1 PRIMERS AUXILIS CACERA

...o obtenir una pista en un examen.
Pots personalitzar-los quan configures la teva classe.

PROTECCIÓ 2 EMBOSCADA CONTRAATAC

PROTECCIÓ 3 ASSALT FRONTAL ARMA SECRETA



Contraatac

El guerrer aconsegueix una pista sobre una pregunta d'examen.

-20

Necessita : Cacera

ANNEX 16: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (9/20)

The screenshot shows a game interface with a character profile for Trula Lazard, a Level 4 Warrior. The profile includes stats: HP 42, AP 20, XP 4209, and GP 178. A tutorial pop-up titled "XP (Punts d'Experiència)" explains that students gain powers by accumulating XP and can be rewarded during class for behaviors that contribute to their learning. It instructs the user to click the left button.

Player	HP	AP	XP	GP
Natasha Ancona	22	41		
Dick Apolinar	8	13		
Trula Lazard	42	20	4209	178

XP (Punts d'Experiència)
Els estudiants guanyen poders quan acumulen "XP". Pots premiar-los amb "XP" durant la classe quan tenen comportaments que contribueixen al seu aprenentatge.
Fes click al botó de l'esquerra.

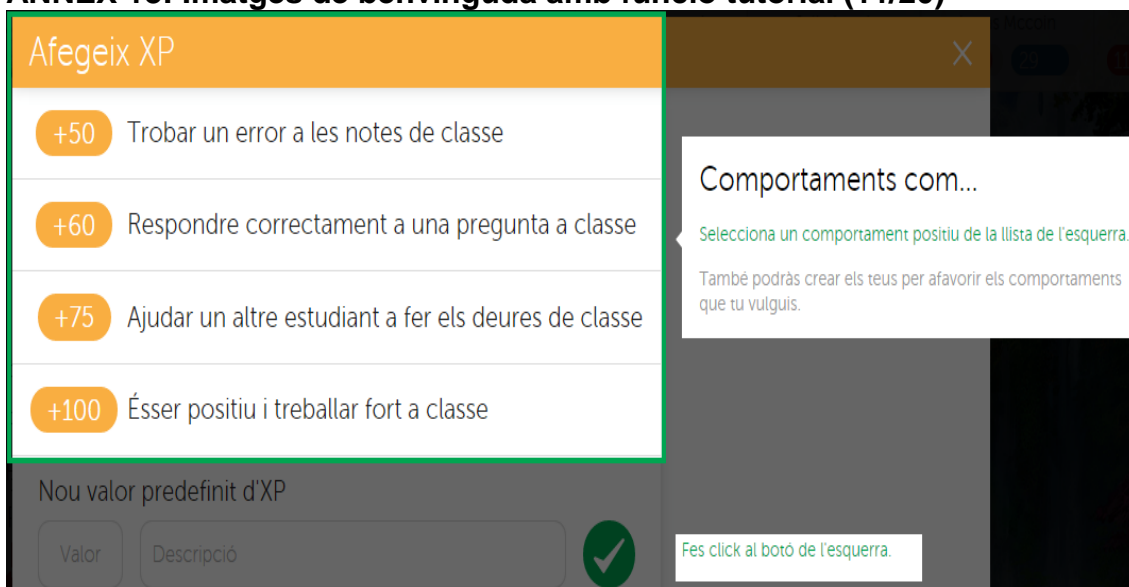
ANNEX 17: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (10/20)

This screenshot is identical to the one in Annex 16, showing the same character profile and tutorial pop-up for XP.

Player	HP	AP	XP	GP
Natasha Ancona	22	41		
Dick Apolinar	8	13		
Trula Lazard	42	20	4209	178

XP (Punts d'Experiència)
Els estudiants guanyen poders quan acumulen "XP". Pots premiar-los amb "XP" durant la classe quan tenen comportaments que contribueixen al seu aprenentatge.
Fes click al botó de l'esquerra.

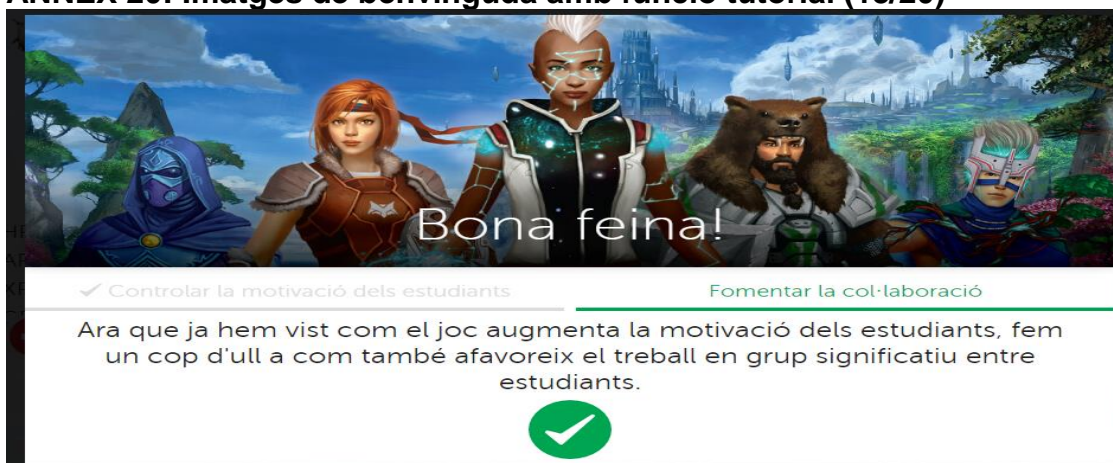
ANNEX 18: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (11/20)



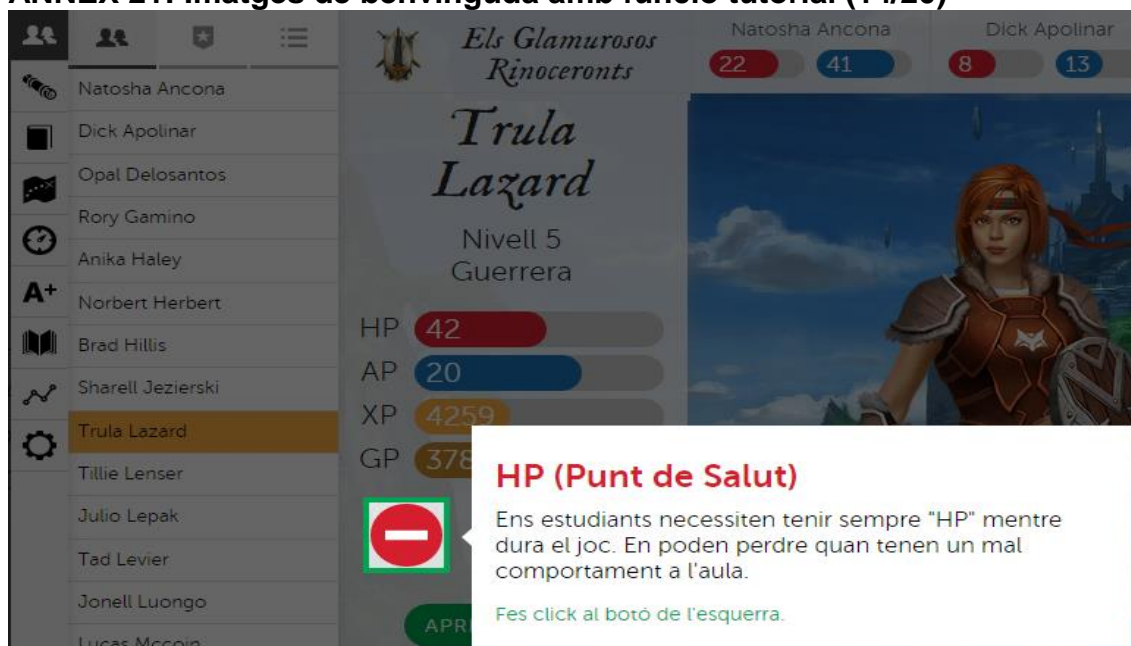
ANNEX 19: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (12/20)



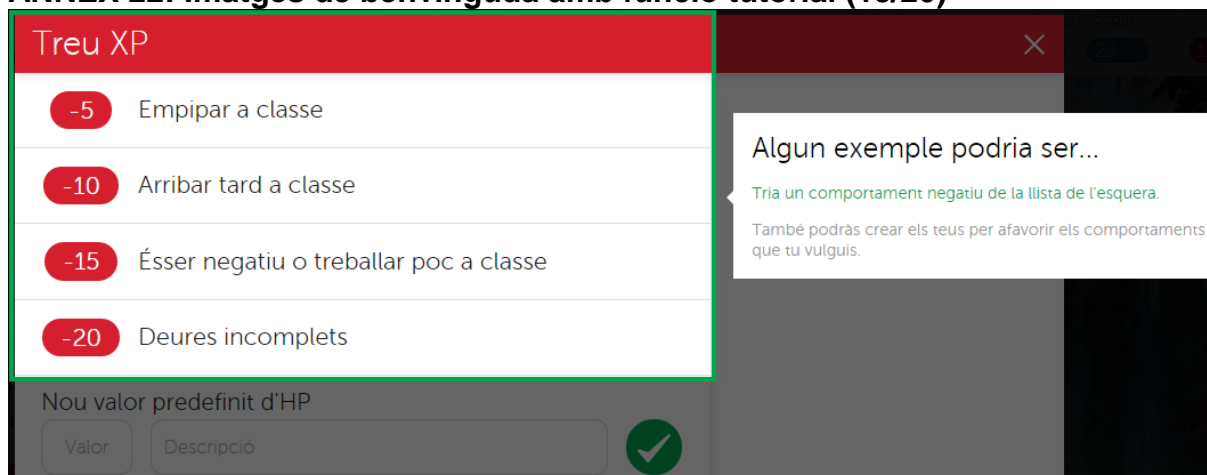
ANNEX 20: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (13/20)



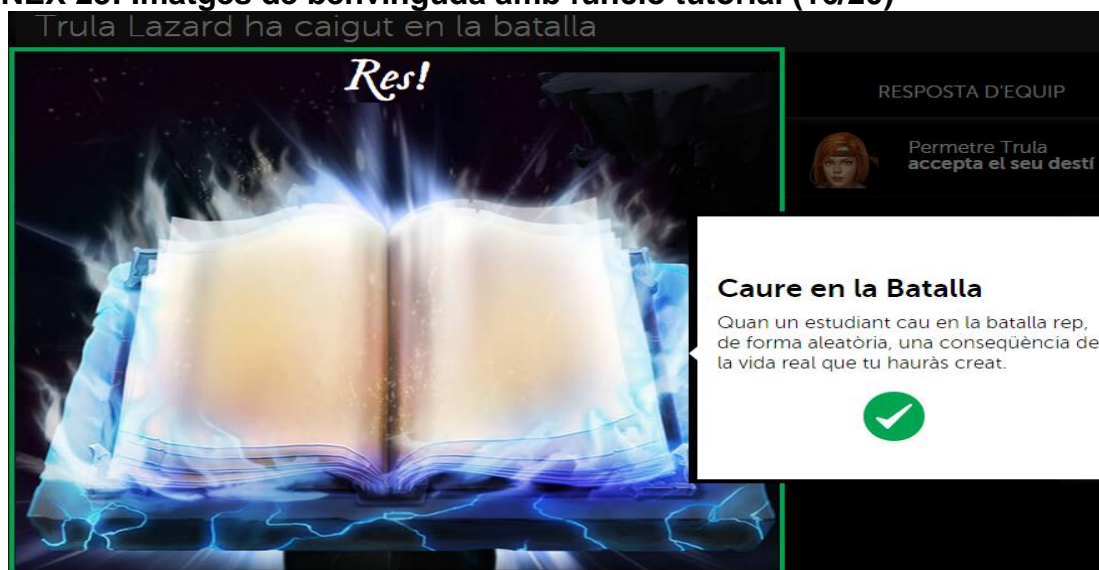
ANNEX 21: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (14/20)



ANNEX 22: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (15/20)



ANNEX 23: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (16/20)



ANNEX 24: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (17/20)

Dosis de dany

Fes clic sobre un jugador per aplicar-li els poders protectors

 *Els Glamurosos Rinoceronts*

	Natosha Ancona	22	41	-10
	Dick Apolinar	8	13	-10
	Trula Lazard	5	20	
	Julio Lepak	13	14	-10
	Lucas M...	18	25	-10
	Mimi Roscoe	5	25	-10

Caure en la batalla també afecta negativament a tota la resta de membres de l'equip.



ANNEX 25: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (18/20)

Dosis de dany

Fes clic sobre un jugador per aplicar-li els poders protectors

 *Els Glamurosos Rinoceronts*

	Natosha Ancona	22	41	-10
	Dick Apolinar	8	13	-10
	Trula Lazard	5	20	
	Julio Lepak	13	14	-10
	Lucas M...	18	25	-10
	Mimi Roscoe	5	25	-10

Aquesta mecànica fa que els estudiants s'interessin pel progrés dels companys de classe i fomenta l'estreta col·laboració entre ells.



ANNEX 26: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (19/20)

Dosis de dany

Fes clic sobre un jugador per aplicar-li els poders protectors

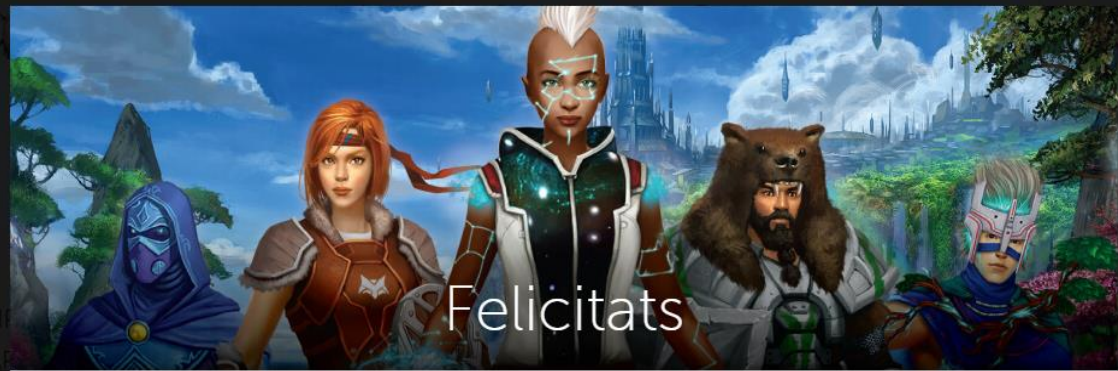
 *Els Glamurosos Rinoceronts*

	Natosha Ancona			
	Dick Apolinar			
	Trula Lazard			
	Julio Lepak			

Com a conseqüència, els estudiants han de treballar plegats per seguir les normes que has establert. Això fa que la gestió de l'aula sigui més fàcil!


 Mimi Roscoe   

ANNEX 27: Imatges de benvinguda amb funció tutorial (20/20)

 Felicitats

✓ Controlar la motivació dels estudiants ✓ Fomentar la col·laboració

Perfecte! Hem vist els conceptes bàsics. Ara ja pots explorar altres característiques del joc, mirar els vídeos i configurar les teves classes.



ANNEX 28: Menú d'Inici amb 3 opcions



ANNEX 29: Apartat PFM (Preguntes Més Freqüents)



ANNEX 30: Benvingut! (després de fer clic en la opció "Explora")



Benvingut!

Ens alegrem que t'hagis unit a nosaltres. Aquesta és la zona del professor. Aquí pots aprendre a jugar, gestionar tots els aspectes del joc, obtenir les darreres notícies, i connectar amb altres professors d'arreu del món. Som-hi!

Aprèn a Jugar

Configura les teves Classes i configura les Normes


Connecta amb la Comunitat

Comença a jugar

Descàrregalo en el App Store

DISPONIBLE EN Google play

Aprèn **com jugar** Classcraft amb nosaltres!
T'ensenyarem allò bàsic, les millors pràctiques i respondrem les teves preguntes en viu.



INSCRIU-TE ALS NOSTRES WEBINARS!

Actualitza les teves classes gratuïtes i viu l'aventura a un nivell totalment diferent!

ACTUALITZA

ANNEX 31: Gestor de l'aula



Gestor de l'aula

Aquí és el teu lloc La Màgia. Controlen ple Pren del joc here configurant els Teves aules i Totes els personalitzant regles del joc. Visita, ens Portofino plau, la Secció d'Ajuda o a els fóruns si Necessites un cop de mà.

+ Crear Una nova Classe

CREA Classes de Demostració per provar Classcraft

ANNEX 32: Escollir opció "Gratuit"

Escull el TEU Tipus de classe ✕

Olles actualitzar-la en QWALSEVOL moment.

<p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">Gratuit</p> <hr/> <p style="font-weight: bold; font-size: 14px;">Gratis</p> <p style="font-size: 10px;">La olles actualitzar en moment QWALSEVOL</p> <hr/> <p style="font-size: 12px;">Característiques bàsiques del joc</p>	<p style="font-size: 10px; color: white;">Més populars</p> <p style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: white;">premium</p> <hr style="border: 1px solid white;"/> <p style="font-weight: bold; color: white; font-size: 14px;">10 \$ USD / Classe + 1 \$ USD / estudiant</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">(Anual, o \$ 0.10 \$ / mes / estudiant)</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Els estudiants no podin Fer cap compra un Traves de l'aplicació.</p> <hr style="border: 1px solid white;"/> <p style="font-size: 12px; color: white;">Característiques bàsiques del joc:</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Aplicacions per un Mòbils (iOS / Android)</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Els estudiants podin personalitzar el Seu avatar</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Mascotes per Poder entrenar</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Reptes integrats a la classe</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Contingut de classe gamificat</p> <p style="font-size: 10px; color: white;">Anàlisi dels estudiants</p>	<p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">Freemium</p> <hr/> <p style="font-weight: bold; font-size: 14px;">Gratis amb Compres a l'aplicació</p> <p style="font-size: 10px;">Els estudiants podin Fer Compres dins de l'aplicación, limitades uns \$ 5 €.</p> <p style="font-size: 10px; color: #00a651;">Mira a els Detalls here</p> <hr/> <p style="font-size: 12px;">Característiques bàsiques del joc:</p> <p style="font-size: 10px;">Aplicacions per un Mòbils (iOS / Android)</p> <p style="font-size: 10px;">Els estudiants podin personalitzar el Seu avatar</p> <p style="font-size: 10px;">Mascotes per Poder entrenar</p> <p style="font-size: 10px;">Reptes integrats a la classe</p> <p style="font-size: 10px;">Contingut de classe gamificat</p> <p style="font-size: 10px;">Anàlisi dels estudiants</p>
---	--	---

ANNEX 33: Crea una Nova Classe (buit i emplenat)

CREA classes noves ✕

Crea Una nova Classe

APREN més coses sobre els opcions gratuita, Freemium i premium [prement here](#) .

<input style="width: 90%;" type="text" value="Nou Nom de Classe"/>	<p style="font-size: 10px;">Classe gratuita</p> <p style="font-size: 10px;">AQUESTA Caduca classe el : 16 juny 2016</p>
<input style="width: 90%;" type="text" value="Gratuit"/>	<p style="font-size: 10px;">Configuració de la classe Gratuit</p>
<input style="width: 90%;" type="text" value="Qualsevol complet"/>	<p style="font-size: 10px;">Cost Gratuit</p>

✓

CREA classes noves ✕

Crea Una nova Classe

APREN més coses sobre els opcions gratuita, Freemium i premium [prement here](#) .

<input style="width: 90%;" type="text" value="JuniperSerra Team"/>	<p style="font-size: 10px;">JuniperSerra Equip</p> <p style="font-size: 10px;">Classe gratuita</p> <p style="font-size: 10px;">AQUESTA Caduca classe el : 16 juny 2016</p>
<input style="width: 90%;" type="text" value="Gratuit"/>	<p style="font-size: 10px;">Configuració de la classe Gratuit</p>
<input style="width: 90%;" type="text" value="Qualsevol complet"/>	<p style="font-size: 10px;">Cost Gratuit</p>

✓

ANNEX 34: Càlcul Estimat

CREA classes noves ×

Estimat Càlcul

Desenes AQUÍ resum ONU de les classes Que té creat.

JuniperSerra Equip Gratuit Classe	Gratuit	AFEGEIX UNA CLASSE
Cost total de	Gratuit	CODI PROMOCIONAL
		CONTINUA

ANNEX 35: Felicitats! Les teves classes ja estan a punt!

Felicitats!

Ara les Teves classes ja estan una punt! Ens si plau, els CONFIGURACIÓ. Si la teva targeta de Crèdit ha Estat carregada, t'enviarem Una factura. Olles Sempre Mostra l'historial de TEU TEU transaccions al Perfil.

ANNEX 36: Configuració de la classe "IMPORTA"

-
-
-
-
-
-
-
-

Configuració de la classe

Aquí és el te lloc La Màgia. Controlen ple Pren del joc here configurant els Teves aules i Totes els personalitzant regles del joc. Visita, ens Portofino plau, la Secció d'Ajuda o a els fóruns si Necessites un cop de mà.

JuniperSerra Equip **S'ACTUALITZA** Aletes Actiu: 16 juny 2016 0:00

Per Començar, l'ONU crea equipar o importa jugadors des de la taula. **IMPORTA**

Distintiu Fons

ANNEX 37: Omple la plantilla

Configuració de la classe

JuniperSerra Equip Gratuit

S'ACTUALITZA Aleres Actiu: 16 juny 2016 0:00

Aquí és el tē lloc La Magia. Controlen ple Pren del joc here configurant els Teves aules i Totes els personalitzant regles del joc. Visita, ens Portofino plau, la Secció d'Ajuda o a els forums si Necesites un cop de mà.

In esta página olles Importa Tots els estudiants de policia. Descarrega't la plantilla des de la columna esquerra, la i-omple Copia la informació al Quadre de text de sota. Selecciona el format adequat al menú desplegable

Pas 1: Descarrega i omple la plantilla

Tipus de Compte Nom d'usuari amb contrasenya Descarrega la plantilla con los noms d'usuari i Contrasenyas

Correu
Nom d'usuari amb contrasenya

Pas 2: els valors Enganxa senten la capçalera

nom
 cognom
 nom d'usuari
 contrasenya
 equip

✔
✘

ANNEX 38: Creació dels jugadors

Configuració de la classe

JuniperSerra Team Gratuit

ACTUALITZA Actiu fins: June 16, 2016 12:00 AM

Aquí és on tē lloc la màgia. Pren ple control del joc aquí configurant les teves aules i personalitzant totes les regles del joc. Visita, si us plau, la Secció d'Ajuda o els forums si necessites un cop de mà.

AFEGEIX UN EQUIP
IMPORTA
↻

JuniperSerra Team

Afegeix un Jugador ✎

Nom	Nom d'usuari o correu	Classe del Jugador	
Tria el tipus de compte Nom d'usuari amb password			
<input style="width: 100%;" type="text" value="Nom"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="Cognom"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="Nom d'usuari"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="Contrasenya"/> ✔ ✘
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Mag </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Masculí </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Brillant </div>	
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p style="margin: 0;">Classe</p> <p style="margin: 0; background-color: #007bff; color: white; padding: 2px;">Mag</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Guerrer</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Curandero</p> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p style="margin: 0;">Gènere</p> <p style="margin: 0; background-color: #007bff; color: white; padding: 2px;">Masculí</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Femení</p> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p style="margin: 0;">Color de la pell</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Asiàtic</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Fosc</p> <p style="margin: 0; padding: 2px;">Morè</p> <p style="margin: 0; background-color: #007bff; color: white; padding: 2px;">Brillant</p> </div>	

ANNEX 39: Equip format

Configuració de la classe

JuniperSerra Team Gratuit

ACTUALITZA Actiu fins: June 16, 2016 12:00 AM

Aquí és on tē lloc la màgia. Pren ple control del joc aquí configurant les teves aules i personalitzant totes les regles del joc. Visita, si us plau, la Secció d'Ajuda o els forums si necessites un cop de mà.

AFEGEIX UN EQUIP
IMPORTA
↻

JuniperSerra Team

Afegeix un Jugador ✎

Nom	Nom d'usuari o correu	Classe del Jugador	
Karia Andrade	lunaloka	Mag	✎
Pablo Cabello	pablo the sorceder	Mag	✎
Llucia Capó	llucia alegria	Guerrer	✎
Enrique Perlado	conan!	Guerrer	✎
Maria Rosa Rosselló	mariarosa	Curandero	✎
Daniel Salvá	psyco!	Curandero	✎

ANNEX 40: Actualitza la classe

Actualitza la classe

Canvia el tipus de classe aquí sota. Coneix més coses sobre els comptes Gratuït, Freemium i Premium [prement aquí](#).

M'agradaria actualitzar aquest grup

JuniperSerra Team (free) ▼

a


Freemium ▼

Per una durada de

12 mesos ▼

JuniperSerra Team
classe freemium
Aquesta classe caducarà el: June 17, 2016


Cost **Gratuït**



Actualitza la classe

Càlcul estimat

Aquí tens un resum de les classes que has creat.

JuniperSerra Team Gratuït a Freemium	 Gratuït	CODI PROMOCIONAL
Cost total	Gratuït	CONTINUA

Felicitats!

Ara les teves classes ja estan a punt! Si us plau, configura-les. Si la teva targeta de crèdit ja ha estat carregada, t'enviarem una factura. Sempre pots veure el teu historial de transaccions al teu perfil.



ANNEX 41: Actiu fins: June 17, 2016, 12AM.

ACTUALITZA Actiu fins: June 17, 2016 12:00 AM

AFEGEIX UN EQUIP **IMPORTA**

Afegeix un Jugador

Nom	Nom d'usuari o correu	Classe del Jugador
Karla Andrade	lunaloka	Mag
Pablo Cabello	pablo the sorceder	Mag
Llucia Capó	llucia alegria	Guerrer
Enrique Perlado	conan!	Guerrer
Maria Rosa Rosselló	mariarosa	Curandero
Daniel Salvá	psyco!	Curandero











ANNEX 42: Error d'accés de l'alumne d'una classe encara no donada d'alta

Clase inválida
Para el uso de la aplicación móvil, tu maestro tiene que actualizar a clase PremiaGratis o Premia.

Favor de actualizar su clase
Para utilizar la aplicación móvil, debes estar en una clase Freemium o Premium y tener por lo menos un alumno en tu clase.

Favor de completar su registro
Favor de entrar a <http://game.classcraft.com> para completar su registro.


ANNEX 43: Els deu apartats de la interfície del Màster.

- 
Tauler de control del Joc
Interactua amb els teus jugadors
- 
Esdeveniments a l'Atzar
Genera un Esdeveniment a l'Atzar
- 
Contingut interactiu de la classe
Veure i gestionar el contingut d'aquesta classe
- 
Missions
Eines dissenyades per mantenir l'atenció dels jugadors
- 
Roda del Destí
Tria un jugador o un equip a l'atzar
- 
Qualificador
Entrada de qualificacions per a recompenses d'XP o penalitzacions d'HP
- 
Llibre de les Lamentacions
Mira les condemnes assignades als teus estudiants
- 
Analítica
Fes un cop d'ull al progrés dels teus estudiants en el joc
- 
Eines del professor
Gestiona les teves classes, personalitza el joc i connecta amb altres professors
- 
Desconnecta


ANNEX 44: Taula de control del Joc (1/10)


Tauler de control del Joc
Interactua amb els teus jugadors

 Karla Andrade


 Pablo Cabello


 Lluçia Capó

 Enrique Perlado

 Maria Rosa Rosselló

 Daniel Salvà





JuniperSerra Team

Karla Andrade

Nivell 2
Maga

HP 30

AP 50

XP 1315

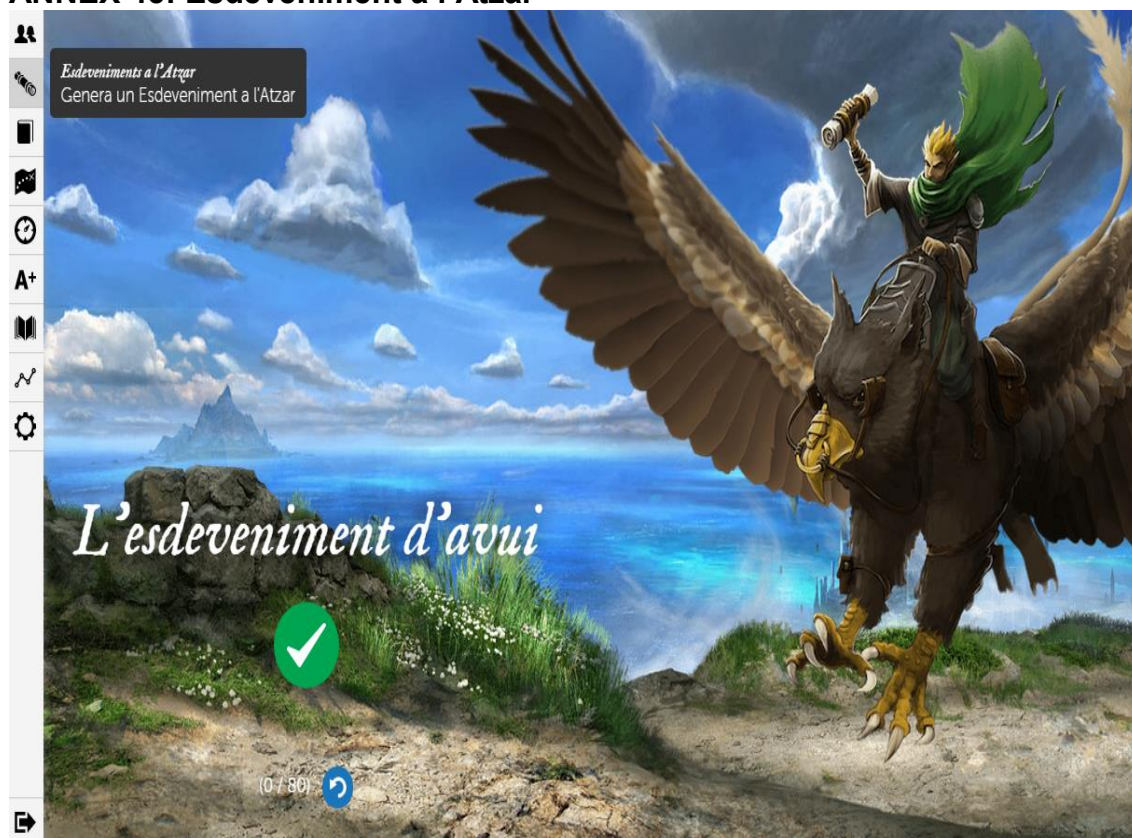
GP 125

- + %

Karla Andrade	Pablo Cabello	Lluçia Capó	Enrique Perlado	Maria Rosa Rosselló
30 50 	26 2 	70 30 	70 30 	40 35



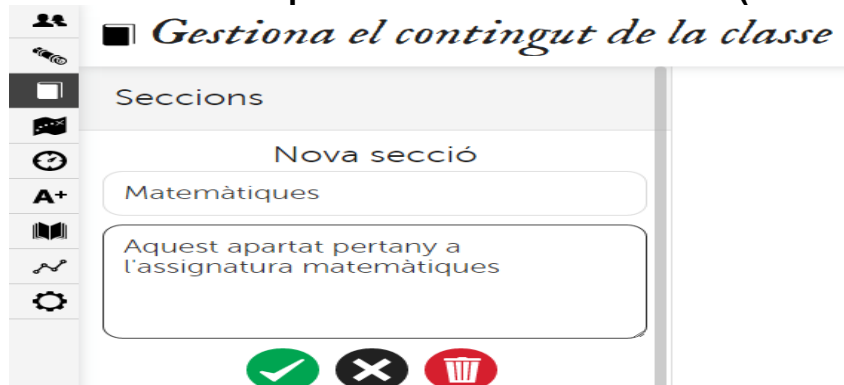
ANNEX 45: Esdeveniment a l'Atzar



ANNEX 46: Gestiona el contingut de la classe (+ AFEGEIX UNA SECCIÓ)



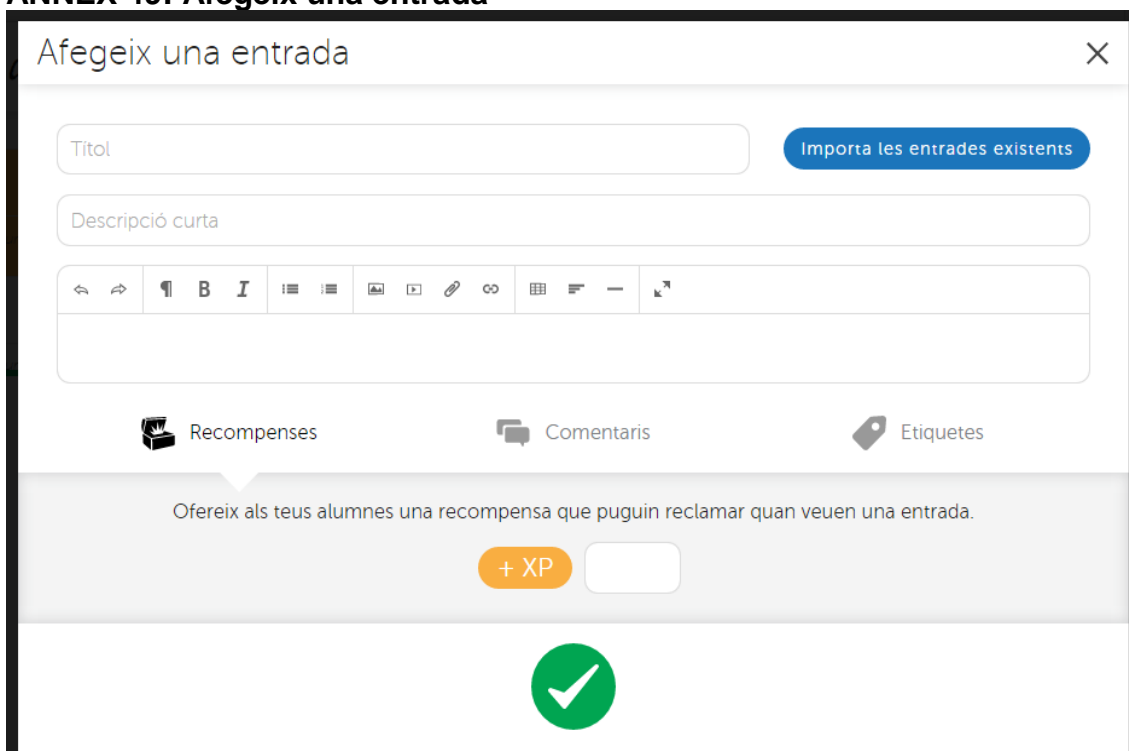
ANNEX 47: Correspondència de la Nova Secció (matemàtiques)



ANNEX 48: + AFEGEIX UNA ENTREDA



ANNEX 49: Afegeix una entrada



ANNEX 50: Edita l'entrada

Edita l'entrada

Activitats del tema 1

Entregar abans del dia 15 d'octubre

Qui faci les activitats del tema 1, pàg. 15 des de l'act. 1 fins la 15, abans de la data mencionada, podrà guanyar fins +150XP (10XP per cada activitat feta correctament)

Recompenses Comentaris Etiquetes

Ofereix als teus alumnes una recompensa que puguin reclamar quan veuen una entrada.

+ 150 XP 150

Treure

ANNEX 51: Veure com queda una secció emplenada

Gestiona el contingut de la classe

Veure-ho com a estudiant Gestiona les entrades Vista de llista

Matemàtiques

Entrades Activitats del tema 1 19/06/2015 @ 14:12

Activitats del tema 1 +150 XP
Entregar abans del dia 15 d'octubre

+ AFEGEIX UNA ENTRADA

Qui faci les activitats del tema 1, pàg. 15 des de l'act. 1 fins la 15, abans de la data mencionada, podrà guanyar fins +150XP (10XP per cada activitat feta correctament)

+150

ANNEX 52: Missions



Missions

L'Excursió a la Muntanya Blanca

Compte enrere

La Cursa del Bosc

Cronòmetre

En vindran més!

ANNEX 53: L'Excursió a la Muntanya Blanca (cronòmetre invertit)



L'Excursió a la Muntanya Blanca

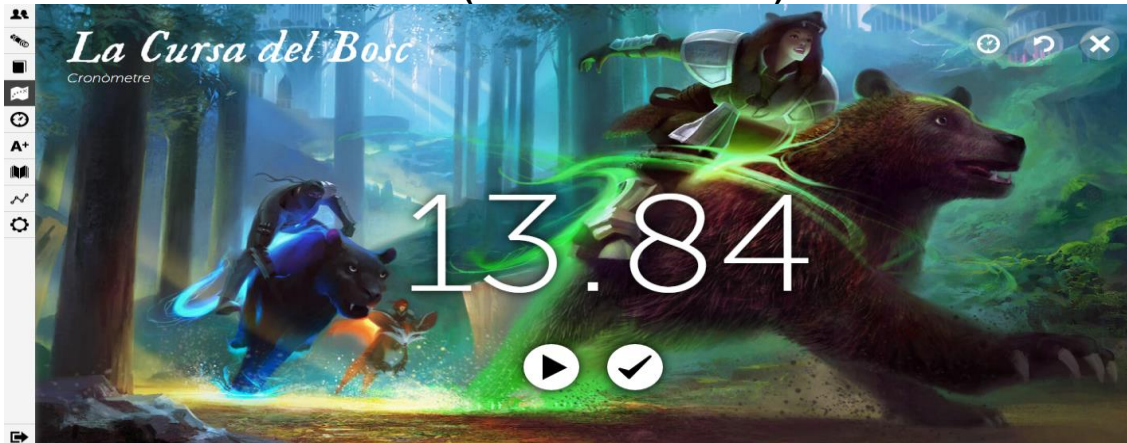
Compte enrere

Configura el rellotge

4:59

⏸️ ✓

ANNEX 54: La cursa del Bosc (Cronòmetre corrent)



La Cursa del Bosc

Cronòmetre

13.84

▶️ ✓

ANNEX 55: Resultats de les Missions

Nom	HP	AP	XP	GP	Classe	Nivell	Absent	Aplica
Natasha Ancona	30	50	100105806	1888	Maga	100106	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dick Apolinar	8	17	4413	264	Mag	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opal Delosantos	79	30	5368	379	Guerrera	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rory Gamino	17	32	5864	398	Curandero	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anika Haley	24	44	4898	322	Maga	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Norbert Herbert	32	30	5257	388	Guerrer	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brad Hillis	25	32	3562	154	Mag	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sharell Jezierski	26	36	3178	170	Maga	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trula Lazard	5	30	1014257	1878	Guerrera	1015	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tillie Lenser	31	27	5054	381	Curandera	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANNEX 56: La Roda del Destí

La Roda del Destí

Escull a l'atzar

Jugador Equip

Reiniciar jugadors (0/24)

Reiniciar equips (0/4)

ANNEX 57: Apartat de Qualificacions


👤

Màxima qualificació

Entra qualificacions

Importa les Qualificacions

A+	Natosha Ancona	80	+300 XP
	Dick Apolinar	55	--
	Opal Delosantos	60	--
	Rory Gamino	65	+75 XP
	Anika Haley	70	+150 XP
	Norbert Herbert	90	+450 XP
	Brad Hillis	85	+375 XP
	Sharell Jezierski	95	+525 XP
	Trula Lazard	75	+225 XP



ANNEX 58: Llibre de les Lamentacions

👤

El Llibre de les Lamentacions és buit

📖

Llibre de les Lamentacions
 Mira les condemnes assignades als teus estudiants



ANNEX 59: Llevar punts de vida (HP)

CLASSCRAFT

The screenshot shows the CLASSCRAFT game interface. On the left is a team list with members: Karla Andrade (selected), Pablo Cabello, Lucía Capó, Enrique Perlado, Maria Rosa Rosselló, and Daniel Salvá. The main profile for Karla Andrade is displayed, showing she is a 'Maga' (Mage) at 'Nivell 2' (Level 2). Her stats are: HP 5, AP 50, XP 1315, and GP 125. Below the stats are icons for 'Transferència de Màgia' and 'Teletransport', and a button labeled 'APREN PODERS'. On the right, a character model of Karla Andrade is shown in a blue and black outfit, holding a glowing blue orb. At the top right, a status bar shows HP bars for Karla Andrade (5/50), Pablo Cabello (30/50), and Lluís (80/80).

ANNEX 60: Motiu de retirada de punts de vida: Deures incomplets

The screenshot shows the 'Treu XP' (XP Loss) menu. It features a list of reasons for XP loss, each with a corresponding value in a red circle. The reasons are: -5 Empipar a classe, -10 Arribar tard a classe, -15 Ésser negatiu o treballar poc a classe, and -20 Deures incomplets. The '-20 Deures incomplets' option is highlighted. To the right, there are input fields for 'Valor personalitzat' (Customized Value) and 'Descripció' (Description), both containing the text 'Valor'. A large green checkmark is visible below these fields. At the bottom, there is a section for 'Nou valor predefinit d'HP' (New predefined HP value) with input fields for 'Valor' and 'Descripció', and a green checkmark icon.

ANNEX 61: Resposta d'equip

Caurà Karla en batalla?

*Ella necessita 16 d'HP o ella
caurà en la batalla.*

RESPOSTA D'EQUIP



Permetre Karla
caus en la batalla!



ANNEX 62: Penitència "Copiar un text"

Karla Andrade ha caigut en la batalla

Copia un text

RESPOSTA D'EQUIP



Pablo Cabello potfer
servir Burlar la Mort



Permetre Karla
accepta el seu destí



ANNEX 63: Utilitzar "Burlar la Mort"

Utilitza el Poder



Burlar la Mort

Un company caigut (que no sigui el mag) pot tornar a tirar el dau maleit, però ha d'acceptar el nou resultat.

Pablo Cabello

30 50

-15

+75



ANNEX 64: Nova penitència: un dia menys per lliurar el teu proper treball



ANNEX 65: Reducció de danys del mag (1/3)

Dosis de dany

Fes clic sobre un jugador per aplicar-li els poders protectors



JuniperSerra Team

	Karla Andrade	1	50	
	Pablo Cabello	30	20	-10
	Llucia Capó	80	30	-10
	Enrique Perlado	80	30	-10
	Maria Rosa Rosselló	50	35	-10
	Daniel Salvá	45	35	-10



ANNEX 66: Reducció de danys del mag (2/3)



RESPOSTA D'EQUIP



Pablo Cabello potfer servir **Protecció de Mannà**



Permetre Pablo **prens mal**


-10

Pablo Cabello

30

ANNEX 67: Reducció de danys del mag (3/3)

Utilitza el Poder



Protecció de Mannà

El mag pot transferir dany al seu AP, amb un cost de 3 AP per cada HP salvat.

Pablo Cabello

30 █ 20 █

-9 -3

Quantitat 1 ▾

✔ ✘

ANNEX 68: Imatge d'un jugador després de caure en combat

CLASSCRAFT Karla Andrade ha perdut 20 HP (Deures incomplets) JuniperSerra Team

- Karla Andrade
- Pablo Cabello
- Llucia Capó
- Enrique Perlado
- Maria Rosa Rosselló
- A+ Daniel Salvá

JuniperSerra Team

Karla Andrade

Nivell 2
Maga


HP 1


AP 50

XP 1315

GP 125

- + -/+


 Transferència de Mannà

 Teletransport

APREN PODERS

Karla Andrade 1 50

Pablo Cabello 26 2 70



ANNEX 69: Analítica



ANNEX 70: Eines del Professor



Ajuda

Aprèn com jugar a Classcraft! Tutorials de joc, informació als estudiants i vídeos d'ajuda



Fòrums de la comunitat

Connecta amb una comunitat creixent de professors amb visió de futur que juguen a Classcraft



Contacta'ns

Tens una pregunta? No dubtis a plantejar-la!



Comparteix Classcraft

Convida un professor per correu o comparteix Classcraft a les xarxes socials



Inscripció d'Ambaixador de Classcraft

Converteix-te en un ambaixador de Classcraft



Webinars

Apunta't a les nostres sessions de formació gratuïtes (només en anglès)



El meu perfil

Edita la informació del teu perfil



Productes

Aconsegueix impressionants productes de Classcraft!



Tauler de control del Joc

Interactua amb els teus jugadors

ANNEX 71: Pàgina principal de la interfície "Eines del Professor"

Benvingut!

Ens alegrem que t'hagis unit a nosaltres. Aquesta és la zona del professor. Aquí pots aprendre a jugar, gestionar tots els aspectes del joc, obtenir les darreres notícies, i connectar amb altres professors d'arreu del món. Som-hi!

Aprèn a Jugar

Configura les teves Classes i configura les Normes

Connecta amb la Comunitat

Comença a jugar

ANNEX 72: Configura les teves Classes i Normes

Gestor de l'aula

Aquí és on té lloc la màgia. Pren ple control del joc aquí configurant les teves aules i personalitzant totes les regles del joc. Visita, si us plau, la Secció d'Ajuda o els fóruns si necessites un cop de mà.

Llegat

JuniperSerra Team Llegat - premium

Gestiona la classe **Personalitza les regles**

+ Crea una nova Classe **+ Actualitza el teu compte**

ANNEX 73: Configuració del Joc (1/7)



Personalitza les regles

Classe de demostració1
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fóruns si en vols saber més.

Configuració del Joc

Aquests són els valors principals que afecten a la dificultat del joc.

- Quantitat d'XP que es necessita per pujar de nivell (Per defecte: 1000)
- Quantitat d'HP que un jugador té després de caure en la batalla (Per defecte: 1)
- Quantitat d'HP que els companys d'equip d'un jugador perden quan ell cau en la batalla (Per defecte: 10)
- Quantitat d'HP recuperada cada dia (Per defecte: 0)
- Quantitat d'AP recuperada cada dia (Per defecte: 4)
- Quantitat d'XP guanyat per AP gastat fent servir un poder col·laboratiu (Per defecte: 5)
- El percentatge de qualificació per sobre el que els estudiants guanyen XP i per sota el que perden HP (Per defecte: 60)
- Quantitat d'HP perdut per cada unitat de percentatge per sota de la qualificació d'aprovat (Per defecte: 0)
- Quantitat d'HP guanyat per cada punt de percentatge per sobre de la qualificació d'aprovat (Per defecte: 15)

DESAR

ANNEX 74: Puntuacions dels jugadors (2/7)



Personalitza les regles

Classe de demostració1
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fóruns si en vols saber més.

Configuració del Joc

Aquí pots configurar les puntuacions màximes dels personatges per a cada tipus de personatge.

Mag



Guerrer



Curandero



Màx. HP (Per defecte: 30)

Màx. HP (Per defecte: 80)

Màx. HP (Per defecte: 50)

Màx. AP (Per defecte: 50)

Màx. AP (Per defecte: 30)

Màx. AP (Per defecte: 35)

DESAR

ANNEX 75: Poders (3/7)

Personalitza les regles

Classe
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fóruns si en vols saber més.

	Guerrer	Cost en AP	Col·laboratiu	
	Protecció 1 El guerrer pot entomar fins a 10 punts de dany en comptes del seu company o companya d'equip, rebent només el 80% del dany inicial.	10	Sí	
	Primers Auxilis El guerrer guanya 1 HP per cada nivell que tingui, i sempre guanya un mínim de 5 HP.	10	No	
	Cacera El guerrer pot menjar a classe.	<input type="text" value="5"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Protecció 2 El guerrer pot prendre fins a 20 punts de dany en comptes d'un seu company o companya, rebent només el 65% del dany inicial.	15	Sí	
	Emboscada El guerrer pot lliurar una tasca amb un dia de retard.	20	No	
	Contraatac El guerrer aconsegueix una pista sobre una pregunta d'examen.	20	No	

ANNEX 76: Esdeveniments (4/7)

Personalitza les regles

Classe de demostració
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fóruns si en vols saber més.

Si us plau, revisa els Esdeveniments i personalitza'ls d'acord amb la normativa del teu centre i de les teves preferències personals. Les normes proporcionades pretenen ser una plantilla que serveixi de punt de partida.

Nou Esdeveniment

Nom	Descripció	Efecte	S'aplica a l'atzar	
3, 2, 1... Felicitat Any Nou!	És l'any nou a Classcraft!	Tothom guanya el màxim d'HP. Qui ja el tenia ple, guanya 50 XP.	-	
Abundància d'energia	Trobes una poció de manà i la dones al teu company més feble.	El jugador de cada equip amb menys AP guanya 15 AP.	-	
Agraïment del professorat	Tots els mags, guerrers i curanderos s'aturen a fer un balanç de les seves bones fortunes.	Digues o fes alguna cosa agradable per al teu professor, avui!	-	
Ai dels curanderos	Tots els curanderos estan maleïts.	Avui els curanderos no poden curar.	-	
Ai dels curanderos	Els enemics del rei cremen tots els curanderos.	Tots els curanderos tenen només 5 HP.	-	

ANNEX 77: Llistat complet dels esdeveniments (modificables)

Nom	Descripció	Efecte
3, 2, 1... Felix Any Nou!	És l'any nou a Classcraft!	Tothom guanya el màxim d'HP. Qui ja el tenia ple, guanya 50 XP.
Abundància d'energia	Trobes una poció de mannà i la dónes al teu company més feble.	El jugador de cada equip amb menys AP guanya 15 AP.
Agraïement del professorat	Tots els mags, guerrers i curanderos s'aturen a fer un balanç de les seves bones fortunes.	Digues o fes alguna cosa agradable per al teu professor, avui!
Ai dels curanderos	Tots els curanderos estan maleïts.	Avui els curanderos no poden curar.
Ai dels curanderos	Els enemics del rei cremen tots els curanderos.	Tots els curanderos tenen només 5 HP.
Ai dels dèbils	Un estol de dracs fa carn picada dels dèbils.	El jugador de cada equip amb menys XP cau en la batalla.
Ai dels guerrers	Un grup de cavallers declara un duel a tots els guerrers.	Tots els guerrers tenen només 5 HP.
Ai dels guerrers	tots els guerrers estan maleïts.	Avui els guerrers no poden protegir els altres jugadors.
Ai dels mags	Bruixots dolents ataquen els mags.	Tots els mags tenen només 5 HP.
Ai dels mags	Tots els mags estan maleïts.	Avui els mags no poder fer servir la Transferència de Mannà.
Aire fresc	Necessites alguna cosa senzilla.	Avui tothom pot obrir i tancar les finestres.
Ajuda al dèbil	Un xaman decideix ajudar els dèbils.	El jugador de cada equip amb menys HP guanya 15 HP.
Any d'abundància	La collita va ser bona; el país és ric.	Avui ada jugador guanya el doble d'AP i 50 XP per començar.
Atac als febles	Els bandits ataquen els enemics més febles.	El jugador de cada equip amb menys HP perd 15 HP.
Augment d'energia	Has dormit bé i et sents amb energia.	Tothom guanya 5 AP.

1de5

Nom	Descripció	Efecte
Benedicció	Un curandero poderós et beneeix.	Tothom guanya 100 XP si ningú pren mal.
Benedicció definitiva	Un àngel et beneeix.	Tothom guanya 150 XP si no pren cap mal.
Bones vibracions	Tens un atac de riure.	El jugador amb menys HP ha d'explicar un acudit.
Cataclísmic-Gertrude!	Gertrude, una professora endimoniada, turmenta als estudiants.	Quatre jugadors a l'atzar han de respondre una pregunta de coneixement general. Si ho fan bé, guanyen 150 XP; si no, perden 20 HP.
Confabular	Un cavaller gelós ataca el més fort entre vosaltres.	El jugador amb més XP perd 10 XP.
Corn de l'Abundància	El rei prepara una festa.	Tots els jugadors poden menjar a classe.
Corrupció	Segueix-me, per un món millor...	Un jugador a l'atzar guanya 300 XP i tres altres jugadors a l'atzar perden 100 XP.
Curació	Trobes una petita farmaciola de primers auxilis.	Tothom guanya 5 HP.
Curació definitiva	Trobes una gran farmaciola de primers auxilis.	Tothom guanya 10 HP
Càstig del rei	Si us porteu malament, el rei us castigarà.	Si avui un sol jugador perd algun HP, tota la classe ha de copiar un text.
DJ boig	El teu coneixement musical determinarà el teu destí.	El director de joc cantarà una cançó de fa, com a mínim, 15 anys. Un jugador a l'atzar haurà d'identificar el cantant o el títol. Si falla, perd 15 HP; si encerta cantant i títol, guanya 250 XP.
Dèbil	T'oblides d'entrenar i et sents feble.	Avui tothom perd el doble d'HP.
El cant del mestre	Anem a divertir-nos.	El jugador amb menys XP tria una cançó que el Director de joc ha de cantar .
El cant dels dèbils	El feble ha de cantar per fer el seu camí.	El jugador amb menys XP ha de cantar una cançó davant de la classe.
El preu del poder	Et beus verí, pensant que és una poció de manà.	El jugador de cada equip amb menys AP perd 15 HP.
El Senyor dels Anells	Gandalf et posa a prova.	Un jugador a l'atzar ha de dir els títols de la trilogia d'El Senyor dels Anells, perdent 5 HP per cada resposta incorrecta.

2de5

Nom	Descripció	Efecte
Empatia	Un home estrany ajuda als dèbils.	El jugador de cada equip amb menys XP guanya 150 XP.
Energia mortal	Un drac cep pot notar l'energia.	El jugador amb més AP perd 15 AP.
Energies de curació	Beus una poció que transforma l'energia en salut.	Per cada AP gastat, els jugadors guanyen 1 HP.
Energies enverinades	Beus una poció que et lesiona quan utilitzes els teus poders.	Per cada AP gastat, els jugadors perden 1 HP.
Ens aventurem	Durant el teu primer viatge, plou a bots i barrals.	Un jugador a l'atzar no pot utilitzar AP o guanyar XP.
Entrenament	Entrenes dur per ser més fort.	Avui tothom guanya el doble d'XP.
Escull per prosperar	Un àngel baixa del cel i dóna una benedicció.	Un jugador (escollit pels seus companys d'equip) de cada equip guanya 300 XP.
Escull per sobreviure	La mateixa Mort demana un sacrifici.	Un jugador (escollit pels seus companys d'equip) de cada equip cau a la batalla.
Escut humà	Semblava ser una massa de carn en moviment...	Un jugador a l'atzar rep tot el dany de la classe, però guanya 300 XP.
Ferida	Un drac t'ataca.	El jugador amb més HP perd 20 HP.
Font d'energia	Necessites un impuls.	El jugador amb més AP pot transferir AP als seus companys d'equip, guanyant 5 XP per cada AP.
Glòria als curanderos	El rei demana una benedicció als	Tots els curanderos guanyen 200 XP.
Glòria als guerrers	Els vianants s'aturen per admirar la força dels guerrers.	Tots els guerrers tenen només 5 HP.
Glòria als mags	Els pagesos se senten fascinats per la màgia dels mags.	Tots els mags guanyen 200 XP.
Immortalitat	Un àngel ha baixat del cel i t'ha tornat immortal.	Avui ningú no pot perdre HP.

3de5

Nom	Descripció	Efecte
Karma	Uns cavallers ferits estan disposats a recompensar-te si els rescates.	Avui, els poders cooperatius donen el doble d'XP.
L'horda	A les armes!	Tothom perd 10 HP.
La culpa és dels curanderos	Els curanderos s'avergonyeixen dels seus errors.	Tots els curanderos han de quedar-se asseguts fins que soni el timbre.
La culpa és dels guerrers	Els guerrers s'avergonyeixen dels seus errors.	Tots els guerrers han de quedar-se asseguts fins que soni el timbre.
La culpa és dels mags	Els mags s'avergonyeixen dels seus errors.	Tots els mags han de quedar-se asseguts fins que soni el timbre.
La fam de la Mort	La Mort té gana avui.	Avui ningú pot evitar el dau maleït.
La set dels curanderos	Els curanderos tenen una set estranya.	Tots els curanderos poden prendre una beguda.
La set dels guerrers	Els guerrers tenen una set estranya.	Tots els jugadors poden prendre una beguda.
La set dels mags	Els mags tenen una set estranya.	Tots els mags poden beure.
La trampa de la Mort	La Mort et vol a tu.	Un jugador cau en la batalla immediatament.
La vida d'un pirata per a vosaltres	Salut camarades! Millor que sigueu gent de mar o caminareu per la planxa!	Un equip a l'atzar ha estat escollit per unir-se a una banda de pirates. Si parlen com pirates durant tota la classe, guanyaran 150 XP. A més, la resta de la classe ha d'adreçar-se al Director de joc com a "Capità". Si no ho fan, perden 1 HP.
Malaltia	Una malaltia molt greu et força a quedar-te al llit.	Avui ningú pot guanyar XP.
Maledicció	Un bruixot malvat et maleeix.	Tothom perd 10 HP si una sola persona perd 1 HP.
Maledicció última	La mateixa Mort et maleeix.	Tothom perd 15 HP si una sola persona perd 1 HP.
Massa lesions	Els curanderos han de descansar.	Avui els curanderos no poden ajudar ningú.
Meditació	Una preciosa estona de reflexió abans de la batalla.	Un jugador a l'atzar ha de tancar els seus ulls durant 10 minuts.

4de5

Nom	Descripció	Efecte
Pietat absoluta	Un àngel decideix ajudar el dèbil.	El jugador de cada equip amb menor XP guanya 300 XP.
Poció polimòrfica	Et beus una poció, però hauries d'haver llegit l'etiqueta!	Un jugador a l'atzar es converteix en granota. Durant la classe no pot guanyar XP, i els companys s'hi poden dirigir anomenant-lo "Granota".
Presca fàcil	Creues camins amb llops, que s'aprofiten dels dèbils.	El jugador de cada equip amb menor XP perd 20 HP.
Profecia	... un gnom amb una sola cama, enmig de les 12 estàtues, a la lluna plena, vetllarà perquè la profecia es compleixi.	Un jugador a l'atzar pot ballar abans de la classe. Si ho fa, guanya 25 XP i desencadena un altre esdeveniment.
Pèrdua d'energia	Has dormit malament i et sents cansat.	Tothom perd 5 AP.
Qüestionari de l'Espagueti Western	Clint Eastwood et posa a prova.	Un jugador a l'atzar ha de dir el títol de tres "spaghetti western", guanyant 75 XP per cada resposta correcta.
Recompensa del rei	Si us porteu bé, el rei us recompensarà.	Si avui ningú no perd cap HP, el Director de Joc pot repartir caramels a la propera classe.
Sacrifici	Una bandada de llops t'ataca, però els teus companys et protegeixen.	El jugador amb més HP pot transferir HP als seus companys d'equip, guanyant 5 XP per cada HP.
Santedat absoluta	Un àngel ha decidit protegir-te.	Avui ningú pot caure en la batalla.
Sense por	... i sense cap consideració per les normes.	Un jugador a l'atzar pot utilitzar un poder de Nivell 1 lliurement, però perd 10 HP.
Som els campions	No hi ha temps per als perdedors perquè som els campions... del món!	Tots els membres d'un equip a l'atzar guanyen 200 XP.
Súperpoders	La princesa està encantada amb la teva força.	Tots els companys del jugador amb més XP guanyen 50 XP.
Teletransport total	Un mag poderós t'ajuda.	Tothom pot sortir de classe 2 minuts abans.
Terratrèmol	Un gran terratrèmol sacseja la classe.	Tothom perd 6 HP.
Verí	Menges aliments enverinats.	Tothom perd 5 HP.
Verí definitiu	Menges aliments molt enverinats.	Tothom perd 10 HP.

5de5

ANNEX 78: Condemnes



Personalitza les regles

Classe
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fòrums si en vols saber més.

Configuració del Joc

Puntuacions del jugador

Poders

Esdeveniments

Condemnes

Interfície

Valors predefinitos

Quan un jugador arriba a 0 HP, pot reviure gràcies a un Curandero. De no fer-ho, el jugador cau en la batalla. El jugador ha de patir una condemna escollida a l'atzar per la Mort.

Nova Condemna

Sentence

Res!	
Ofereix un tracte a tota la classe	
Aprèn i recita un poema	
Detenció	
Copia un text	
Un dia menys per lliurar el teu proper treball	

ANNEX 79: Interfície (1 de 2)



Personalitza les regles

Classe
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fòrums si en vols saber més.

Configuració del Joc

Puntuacions del jugador

Poders

Esdeveniments

Condemnes

Interfície

Valors predefinitos

Activar i desactivar característiques del joc

- Desactiva els fòrums de classe per a Classe
- Amaga la descripció dels motius pels que es dona o treu XP/HP en el llibre de registres.
- Estableix un idioma per a aquest grup
- Permet als estudiants registrats de veure només les estadístiques dels jugadors del seu equip en comptes dels de la classe sencera.
- Amaga l'XP/HP de les qualificacions en el registre
- Els estudiants sempre rebran notificacions per correu electrònic quan algú afegeixi un comentari en una entrada d'aquesta classe

ANNEX 80: Interfície (2 de 2) – Canviar l'idioma de la interfície

Configuració del Joc

Puntuacions del jugador

Poders

Esdeveniments

Condemnes

Interfície

Activar i desactivar característiques del joc

Desactiva els fòrums de classe per a JuniperSerra Team

Amaga la descripció dels motius pels que es dona o treu XP/HP en el llibre de registres.

Estableix un idioma per a aquest grup

Permet als estudiants registrats de veure els punts dels jugadors del seu e




Amaga l'XP/HP de les qualificacions en

Els estudiants sempre rebran notificaci

Llengua ▼

- Llengua
- Català
- Deutsch (Deutschland)
- English (United States)
- Español
- Français (Canada)
- Nederlands (Nederland)
- Русский
- 繁體中文

ANNEX 81: Valors predefinitos













Personalitza les regles

Classe de demostració1
Freemium

Cada classe és diferent i, per això, pots adaptar algunes de les regles de Classcraft per ajustar-les a les necessitats de la teva aula. Aquests canvis poden tenir un gran impacte a la teva classe. Visita la Secció d'Ajuda o els fòrums si en vols saber més.

La configuració següent t'ajudrà a fer un seguiment de com estàs recompensant i castigant els teus estudiants durant la classe, i la quantitat d'HP o XP que poden perdre o guanyar. Ho pots seleccionar en un menú desplegable entrant els valors d'HP o XP per a cada personatge o crear-ne de personalitzats sobre la marxa.

	XP	Descripció	
			Nou valor predefinit d'XP
	75	Ajudar un altre estudiant a fer els deures de classe	
	60	Respondre correctament a una pregunta a classe	
	50	Trobar un error a les notes de classe	
	100	Ésser positiu i treballar fort a classe	
			Nou valor predefinit d'HP
	-10	Arribar tard a classe	
	-20	Deures incomplets	
	-5	Empipar a classe	
	-15	Ésser negatiu o treballar poc a classe	

ANNEX 82: Menú d'ajuda (on consultar els Documents)

Aprèn a Jugar

- Començant
- Regles bàsiques del joc
- Fer front als danys i Caure en la Batalla
- Esdeveniments aleatoris
- Personalitzant les regles per al teu entorn
- Implementar Classcraft a la teva Classe
- Contingut interactiu de la classe
- Missions
- Jugar Classcraft en diversos entorns d'aula
- Consells i trucs
- PMF
- Documents**

Documents

- Tutorial del professor [Genera PDF](#)
- Tutorial de l'estudiant [Genera PDF](#)
- Resum de les normes [Genera PDF](#)
- [Pacte de l'Heroi](#)
- [Informació per als pares](#)
- [Entorn de la Junta de Pares](#)
- [Imatges de Classcraft](#)
- [Política de Privacitat](#)
- [Acord de Llicència del professor](#)
- [Condicions del Servei per als Estudiants](#)

ANNEX 83: Editar el perfil del professor/a


Edita el Perfil

Informació del perfil	Informació del centre
<input type="text" value="Sergio"/>	<input type="text" value="IES Juniper Serra"/>
<input type="text" value="Torres"/>	<input type="text" value="Camí Son Cladera 20 - 07009 Palma"/>
<input type="text" value="Nom als fòrums de classe"/>	<input type="text" value="Son Cladera"/>
<input type="text" value="ellegadodekrakeder@hotmail.com"/>	<input type="text" value="Spain"/>
<input type="text" value="Català"/>	<input type="text" value="Illes Balears"/>
<input type="text" value="Europe/Berlin"/>	<input type="text" value="http://www.iesjuniperserra.net/nova/index.php"/>
<input type="text" value="Contrasenya anterior"/>	
<input type="text" value="Nova contrasenya"/>	
<input type="text" value="Confirmació de contrasenya"/>	

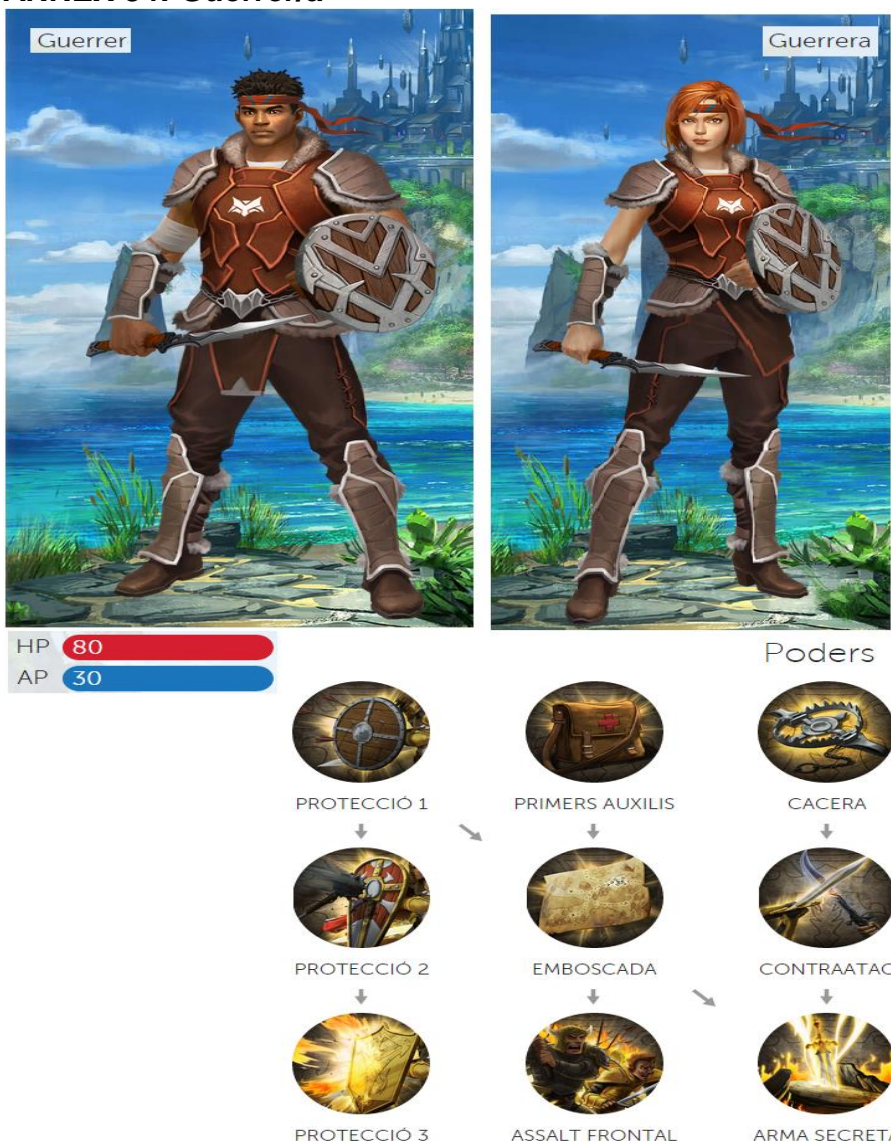
Si us plau, envia'm correus electrònics sobre webinars i altres notícies de Classcraft

[Elimina el meu Compte](#)

Classcraft ha estat possible gràcies al suport econòmic de:

**Canada Media Fund**
Fonds des médias du Canada

ANNEX 84: Guerrer/a



Poders de nivell 1:

PROTECCIÓ 1 [-80%HP, -10AP, +50XP]: El guerrer pot prendre 10 de dany en lloc d'un company. Rep només el 80% dels danys inicials. Aquest poder només és disponible quan un jugador té danys.

PRIMERS AUXILIS (BOTIQUÍN en castellà) [-10AP, +5HP]: Cura 5HP a canvi de 10AP.

CACERA [-5AP]: El guerrer pot menjar en classe.

Poders de nivell 2:

PROTECCIÓ 2 [-65%HP, -15AP, +75XP]: El guerrer pot prendre fins 20 dany en lloc d'un company. Rep només el 65% dels danys inicials. *Requereix "Protecció 1"*.

EMBOSCADA [-20AP]: El guerrer pot entregar una tasca un dia més tard. *Requereix "Protecció 1" o "Primers auxilis"*.

CONTRAATAC [-20AP]: El guerrer obté un indici per a una pregunta a un examen. *Requereix "Cacera"*.

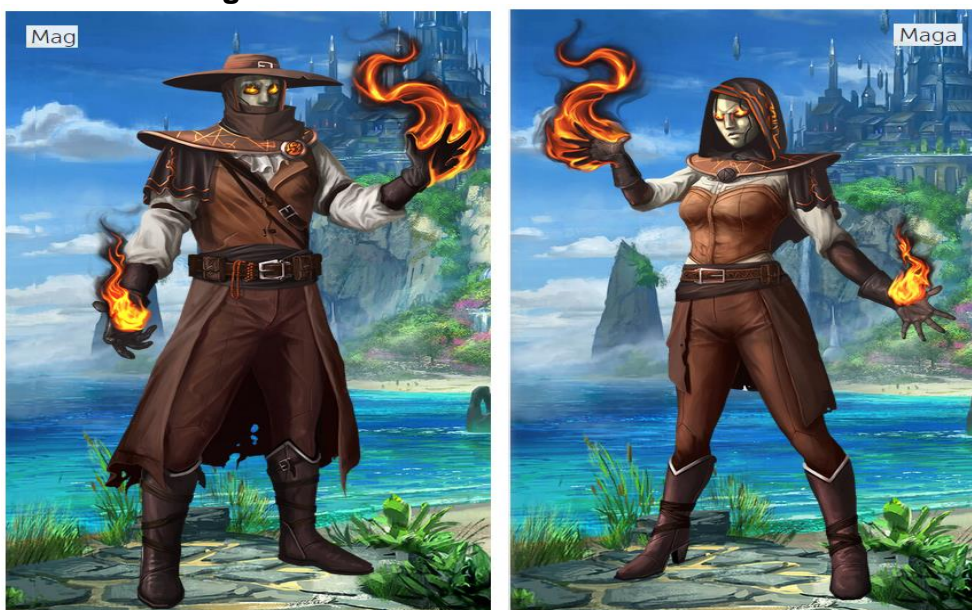
Poders de nivell 3:

PROTECCIÓ 3 [-50%HP, -20AP, +100XP]: El guerrer pot prendre fins 30 dany en lloc d'un company. Rep només el 50% dels danys inicials. *Requereix "Protecció 2"*.

ASSALT FRONTAL [-30AP, +150XP]: Tots els membres de l'equip poden entregar una tasca un dia més tard. *Requereix "Emboscada"*.

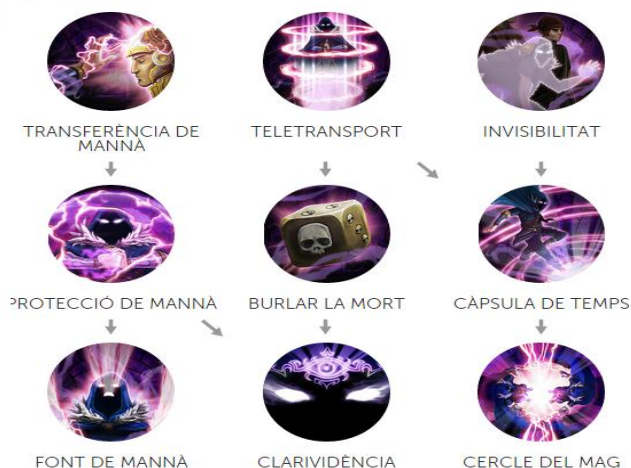
ARMA SECRETA [-25AP]: en un examen, el guerrer pot emprar una fulla amb notes entregada pel Mestre del Joc. *Requereix "Emboscada" o "Contraatac"*.

ANNEX 85: Mag/a



HP **30**
AP **50**

Poders



Poders de nivell 1:

TRANSFERÈNCIA DE MANNÀ [-35AP, +175XP]: Tots els membres de l'equip excepte els mags, guanyen 7AP.

TELETRANSPORT[-5AP]: El mag pot canviar de lloc amb qualsevol company de classe.

INVISIBILITAT [-10AP]: El mag pot sortir de l'aula durant 2 minuts.

Poders de nivell 2:

PROTECCIÓ DE MANNÀ [-3AP/HP]: El mag pot transferir danys al seu AP al preu de 3AP per HP evitat. *Requereix "Transferir mannà".*

BURLAR LA MORT [-15AP, +65XP]: Un company caigut a batalla (altre que el mag) pot llançar el dau maleït però ha d'acceptar el nou resultat. *Requereix "Teletransport".*

CÀPSULA DEL TEMPS [-35AP]: El mag guanya 8 minuts extra per a terminar un examen. *Requereix "Teletransport" o "Invisibilitat".*

Poders de nivell 3:

FONT DE MANNÀ [-40AP, +200XP]: Un company que no sigui mag, reposa tots els seus AP. *Requereix "Protecció de mannà".*

CLARIVIDÈNCIA [-40AP]: Tots els membres de l'equip obtenen un indicati per a una pregunta d'examen. *Requereix "Protecció de mannà" o " Burlar la mort".*

CERCLE DEL MAG [-40, +200XP]: Tots els membres de l'equip guanyen 8 minuts extra per a vèncer un examen. *Requereix "Càpsula del temps".*

ANNEX 86: Curandero/a



HP **50**
AP **35**



Poders



Poders de nivell 1

CURACIÓ 1 [-15AP, +75XP]: Un company guanya 10HP

SANTEDAT [-5AP]: El curandero pot obrir o tancar una finestra.

FE ARDENT [-10AP]: En un examen, el curandero pot preguntar al seu Mestre de Joc si la seva resposta a una pregunta és correcta.

Poders de nivell 2

CURACIÓ 2 [-20AP, +100XP]: Un company guanya 20HP. *Requereix "Curació 1".*

FAVOR DELS DÉUS [-20AP]: El curandero pot escoltar el seu iPod durant el curs. *Requereix "Santedat".*

REVIURE [-25AP, +125XP]: Quan un company (que no inclogui el curandero) cau a 0HP, él/ella evita totes les penalitzacions i torna a la vida amb 1HP. *Requereix "Fe Ardent".*

Poders de nivell 3

CURACIÓ 3 [-20AP, +100XP]: Un company guanya 30HP. *Requereix "Curació2".*

CERCLE DE CURACIÓ [-30AP, +150XP]: Tots els membres excepte el curandero guanyen 15HP. *Requereix "Curació 2".*

ORACIÓ [-30AP]: En un examen, el curandero té accés als seus apunts. *Requereix "Favor dels deus" o "Reviure".*

ANNEX 87: Modificar atributs (HP, AP, XP)

The screenshot shows the character profile for Natosha Ancona, a Level 5 Mage. Her stats are: HP 22, AP 45, XP 5808, and GP 388. A modal titled "Totes les estadístiques" is open, allowing the player to modify these stats. The modal contains input fields for HP, AP, and XP, a description field, and a green checkmark button to confirm changes. A red minus button, a yellow plus button, and a grey minus/plus button are also visible on the character profile.

ANNEX 88: Aprendre Poders

The screenshot shows the "Aprèn Poders" (Learn Powers) screen for a Level 17 Warrior. The character's stats are: HP 5, AP 24, XP 1014257, and GP 1878. The screen displays a grid of power icons: PROTECCIÓ 1, PRIMERS AUXILIS, CACERA, PROTECCIÓ 2, EMBOSCADA, CONTRAATAC, PROTECCIÓ 3, ASSALT FRONTAL, and ARMA SECRETA. The "ARMA SECRETA" power is highlighted, showing a cost of -25 and a requirement of "Emboscada, Contraatac". A green "APRÈN" button with a cost of 3 is visible at the bottom right. A red minus button, a yellow plus button, and a grey minus/plus button are also visible on the character profile.

ANNEX 89: Daniel vol curar a na Karla (1 de 5)

The screenshot shows the character selection screen for Daniel Salvà. On the left, a list of team members includes Karla Andrade, Pablo Cabello, Lluçia Capó, Enrique Perlado, Maria Rosa Rosselló, and Daniel Salvà (highlighted). The top right shows team status for Karla Andrade (30 HP, 50 AP) and Daniel Salvà (45 HP, 20 AP). Daniel's stats are: HP 45, AP 20, XP 485, GP 100. Below the stats are buttons for minus, plus, and percentage, and a green button labeled 'APRÈN PODERS' circled in red with a '2' next to it. The background features a character illustration of Daniel Salvà.

ANNEX 90: Daniel vol curar a na Karla (2 de 5)

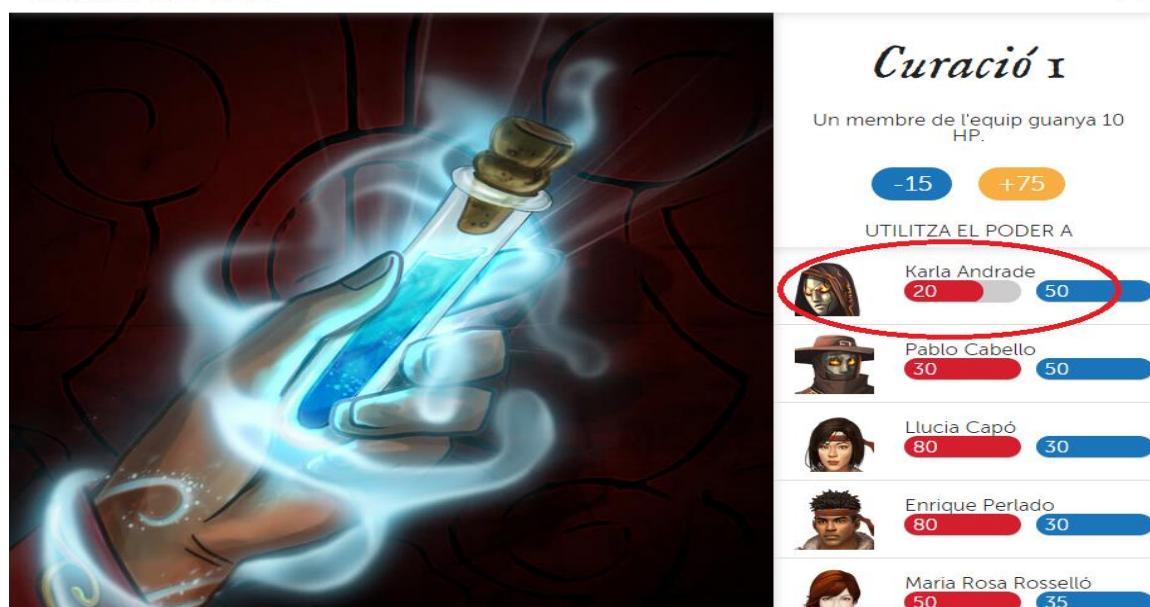
The 'Aprèn Poders' menu displays a grid of power icons. The first icon, 'CURACIÓ 1', is circled in red. Below the grid, a detailed view of 'Curació I' is shown, including the description 'Un membre de l'equip guanya 10 HP.', cost buttons '-15' and '+75', and a green 'APRÈN' button with a hand icon and the number '1', which is also circled in red.

ANNEX 91: Daniel vol curar a na Karla (3 de 5)



ANNEX 92: Daniel vol curar a na Karla (4 de 5)

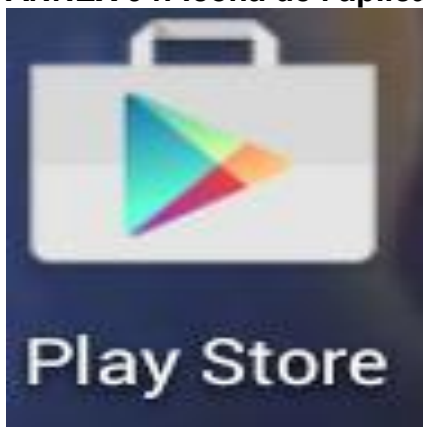
Utilitza el Poder



ANNEX 93: Daniel vol curar a na Karla (5 de 5)



ANNEX 94: Icona de l'aplicació "Play Store"



ANNEX 95: APP Classcraft (opció Instal·lar)



Classcraft

Classcraft Studios Inc.

3 PEGI 3

INSTALAR

Compras integradas



Descargas



477 👤



Educación



Similar

Classcraft es un juego educativo en línea gratis de rol para el aula.

MÁS INFORMACIÓN

Gamify Your Classroom
Like Never Before!

See Students **Improve**
Behaviorally & Academically!

ANNEX 96: Informació de la APP *Classcraft* a l'APP STORE (v.1.2.1)

X Classcraft



Classcraft es un juego educativo en línea gratis de rol para el aula.

Transform your Classroom into an Unforgettable Adventure!

Play Classcraft and:

- Get your students super motivated
- Help them get better grades
- Effortlessly manage classroom behavior
- Teach meaningful teamwork

Try it out today for FREE!

Classcraft is a free online educational role-playing game that turns going to school into an adventure that teachers and students play together throughout a semester or school year. Acting as a gamification layer around any existing curriculum, the game is designed to make your class as engaging as possible while supporting students in becoming better learners!

This app is a companion app for Classcraft. Teachers and students will need a functional Classcraft account to use the app. The app is functional for Freemium and Premium classes only.

NOVEDADES

Version 1.2.1

We've made many minor improvements to the Interactive Classroom Content :

- Teachers can show or hide sections and posts
- You can now view attached files without leaving the app
- You can now delete the files attached to a comment
- Improved tracking of read comments
- Visual enhancements to the post list

And :

- Dates are now formatted according to the user's region
- Various bug fixes and enhancements

3

PEGI 3

Los usuarios interactúan, Compras digitales

[Más información](#)

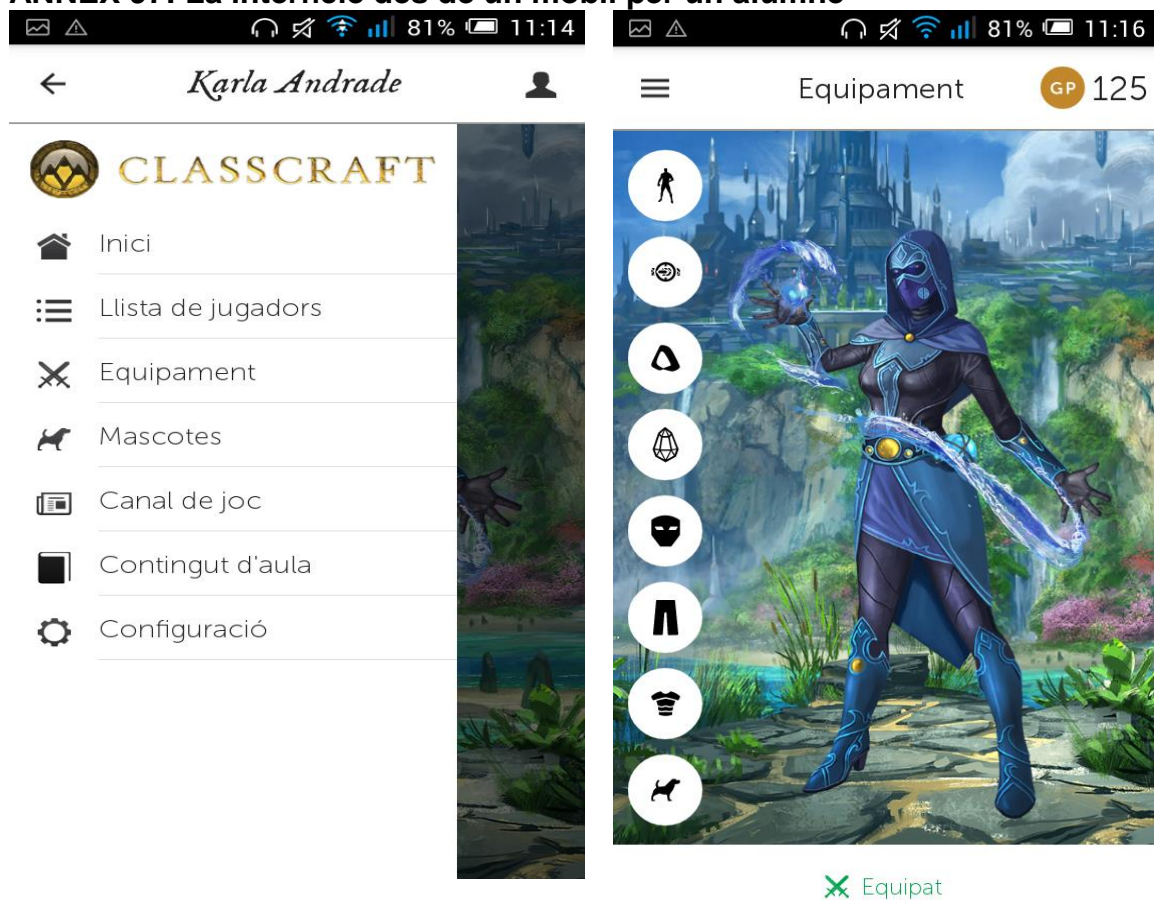
Versión	Fecha de actualización
1.2.1	16 abr. 2015

Descargas	Tamaño
Más de 10.000 descargas	9,61MB

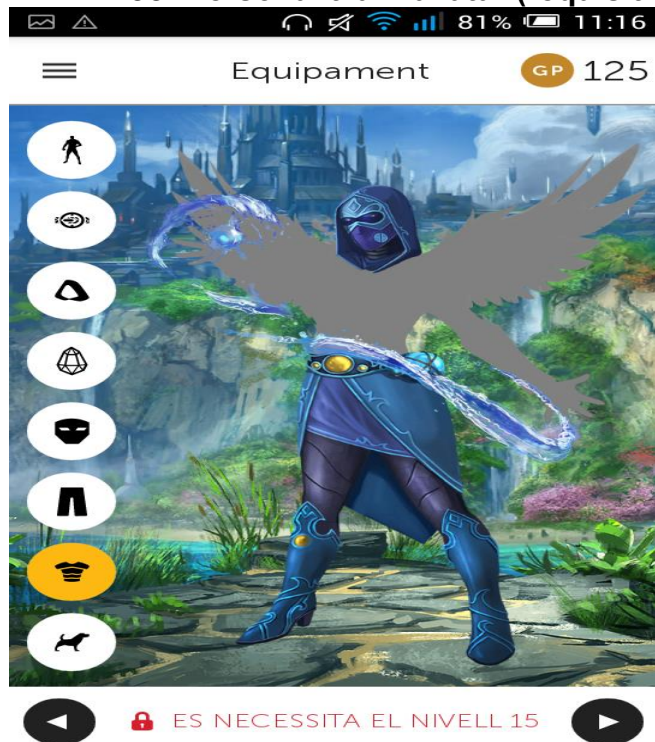
Compras integradas en aplicaciones	Ofrecido por
0,83 € - 4,21 € por elemento	Classcraft Studios Inc.

Correo del desarrollador	Dirección del desarrollador
support@classcraft.com	Classcraft Studios Inc. 5377 Earncliffe Montreal QC H3X 2P9

ANNEX 97: La interfície des de un mòbil per un alumne



ANNEX 98: Personalitzar l'avatar (requisit de nivell per aquesta vestimenta)



ANNEX 99: Avís de recursos requerits (ordinador i projector)



Per jugar necessites un ordinador i un projector. Si els teus estudiants tenen el seu propi dispositiu, poden iniciar la seva sessió per afavorir l'experiència de joc.



ANNEX 100: Avís de compatibilitat del navegador d'internet



CLASSCRAFT



Classcraft només és compatible amb les versions més modernes de Chrome i Safari. Sembla que estàs fent servir un altre navegador o una versió antiga dels recomanats. Si no tens Chrome, [pots aconseguir-lo aquí] (<http://www.google.com/intl/en/chrome/browser/>). If you need help, you can [contact us](#).

13. APÈNDIXS DE DOCUMENTACIÓ

APÈNDIX 1: Temporalització del seguiment de *Classcraft* impartit per Pep Cerdà

En aquest apartat s'exposa la temporalització que ha tingut lloc el procés de documentació de la aplicació coneguda com *Classcraft*.

El **26 de febrer de 2015** es va organitzar una **reunió d'aprenentatge cooperatiu** per els professors del centre juntament amb l'orientadora a la sala d'actes. L'objectiu d'aquestes reunions és que els professors facin propostes didàctiques, proposar dinàmiques i activitats que fomentin l'aprenentatge entre persones. Una de les propostes que va sortir al tauler, proposada per Pep Cerdà (professor de català del grup 2-ESO D), va ser la impartició de donar la classe tradicional mitjançant la dinàmica *Classcraft*.

L'**horari de l'assignatura** de català durant aquest curs 2014-15 ha estat el següent:

- Dilluns a les 14h.
- Dimarts, dimecres i dijous a les 11h., justament després del pati.

Cal especificar que cada sessió de classe consta de 55 minuts.

En febrer s'esmenta la idea als alumnes del grup 2n d'ESO D. De fet, va ser un propi alumne de la pròpia classe qui va explicar a la resta dels seus companys com funcionava el joc. Els alumnes acceptaren les regles del joc i signen el full "Pacte de l'heroi".

Com que aquesta experiència s'ha fet en manera experimental, en aquest cas no s'ha enviat la "carta d'informació per als pares".

En març es comença a impartir l'assignatura de català emprant *Classcraft*.

El dia **18 de març de 2015** vaig realitzar una observació a l'aula. Aquesta classe tenia lloc justament després de pati i els alumnes ja estaven puntuals esperant a fora al professor. L'esdeveniment d'aquest dia va ser que tots els

guerrers es quedaven amb 5HP i ho varen acceptar amb una divertida expressió "joooooo".

Vaig veure que l'idioma vehicular entre els alumnes era el castellà. Un alumne (que justament era guerrer) va parlar amb un altre company en veu alta i en Pep va dir "xerrant en castellà?! Això són 10 punts de vida, i com que té 5, ha de caure en combat. I en conseqüència, el grup perdrà 10 punts de vida també. Un altre company d'equip que tenia poca vida també caurà en combat". Tots ja sabien que les normes de l'assignatura és comunicar-se en català durant l'assignatura. Els seus companys es varen queixar dient "eeeehhh! és injust! No val!". Aleshores em Pep va consultar amb tota la classe:

- què fem? Els perdonem o no? (delegant la decisió de forma democràtica entre els seus companys de classe).

Alguns veien injust que se li perdonés però clar, a tots els pot passar alguna injustícia i també voldrien clemència i per tant se li va perdonar. Per tant, es msotrà un exemple de com treballar la empatia.

A pesar de no rebre la penalització, sense haver rebut el reforçament negatiu va semblar tenir el mateix efecte. El haver sigut conscient de que havia estar en situació de rebre una penitència, no va fer falta tornar a cridar l'atenció a cap alumne durant al resta de classe.

L'activitat d'aquest dia consistia en realitzar un cal·ligrama (poema visual). Puc constatar que els alumnes varen implicar-se fent feina. La classe va acabar bé, tothom foren premiats amb 100XP per bon comportament.

El dia 25 de març de 2015 va tenir lloc la junta d'avaluació de segon trimestre del grup 2-ESO D.

A la reunió assistiren Pep Cerdà (professor de català que va impartir la dinàmica *Classcraft*), Marta Cano (tutora), Margalida Rosselló (orientadora) i la resta de professors que tenien el grup.

Gràcies a haver fet acte de presència degut a les pràctiques del màster, puc constatar que tant la tutora del grup com els professors presents que tenien al grup, coincidiren en que el grup havia tingut una sorprenent millora en general, no sols a la

seva assignatura de català, sinó també a la resta d'assignatures (entre els canvis de millora, els alumnes s'esforçaven més per parlar en català fora d'aquesta assignatura, una millora de comportament i d'implicació). Pep es justificà dient que ell es limitava a exercir la dinàmica de Classcraft.

Tots els professors el varen felicitar amb aplaudiments, donant-li l'enhorabona!

Jornades de formació en TIC

A la sala d'actes del centre Juníper Serra es varen impartir unes jornades els dies 3 d'abril de 2015, 6 de maig de 2015 i **7 de Maig de 2015**. Consistiren en unes xerrades de formació en TIC dirigides per Pep Cerdà amb el suport de Toni (l'informàtic del centre). Els destinataris a les quals anaven dirigides era el professorat del centre, dins el qual vaig tenir el privilegi de fer acte de presència.

La darrera sessió (7 de Maig de 2015), uns dels temes a tractar va ser la dinàmica de *Classcraft*. En aquesta sessió varen mostrar com s'impartia l'aplicació en directe a través del projector de l'aula.

Respecte a les regles, trop adient exposar una frase de **Pep Cerdà** que va transmetre a la resta de professors:

"Totes les regles del joc són personalitzables. Els alumnes poden considerar rebatibles les regles del professor, PERÒ MAI LES REGLES D'UN JOC".

Segons **Inmaculada** (professora del centre IES Juníper Serra que també va començar a aplicar Classcraft al seu grup-classe de 1er d'ESO) va afegir:

"Gràcies a aquesta dinàmica han desaparegut les interrupcions per demanar permís per anar al servei. Perquè els hi respons:

-Tens poders per anar al servei? No? Doncs ja saps la resposta.

I aleshores només aquells que s'esforcen per pujar de nivell i desbloquejar aquest poder són recompensats per anar-hi.

I per descomptat, jo soc la Deessa del Joc".

Un dels dubtes a debatre va ser **si aquesta dinàmica només encaixava amb alumnes de primer cicle d'ESO**. Inmaculada va al·legar que sí, que això només tenia sentit aplicar-ho amb alumnes molt jovenets. D'altra banda, Pep Cerdà opinava diferent, dient: "no ho crec, perquè d'haver-ho sabut, ho aplico també als meus alumnes de batxiller".

Segons les fitxes d'orientació del POAP, una quantitat important d'alumnes de 1er de batxiller volia dedicar-se al món dels videojocs com a professió. És ben possible que Pep Cerdà tenia present que Classcraft s'ajustaria als gustos dels seus alumnes.

APÈNDIX 2: Dades obtingudes del professor Pep Cerdà

Pep Cerdà és el professor que ha impartit l'assignatura de català fent ús de la dinàmica Classcraft durant el curs 2014-15. El centre correspon a l'institut de secundària IES Juníper Serra (Son Cladera - Mallorca).

Degut a haver estat present al centre fent les pràctiques d'orientació, durant la estància que des de febrer fins a maig (aquests mesos inclosos) , vaig tenir contacte directe amb ell en tot moment al seu despatx. Gràcies a la seva amabilitat, vaig poder realitzar-li entrevistes de forma presencial amb ell, i a mesura que sobre la marxa m'anaven sortint preguntes, docs poder anar i demanar-li. D'aquesta manera, vaig poder obtenir informació d'una forma molt més rica i detallada, descartant la opció de qüestionaris per a ell.

A continuació transcriuré preguntes que li vaig formular durant la meva estància al centre IES Juníper Serra amb un model d'entrevista oberta i flexible:

Com has arribat a engegar Classcraft a classe?

Ho vàrem proposar i els hi va encantar la idea. De fet hi havia un alumne que es sabia el funcionament i el reglament millor que jo, i se'n va encarregar ell d'explicar-ho als seus companys. De fet no hi ha cap que no s'hagi volgut quedar fora de la dinàmica.

Un professor del institut va tenir l'amabilitat de traduir les regles al català. Les regles estan posades a classe a la paret per si les volem consultar en qualche moment.

Com es van organitzar els grups?

Els mateixos alumnes varen fer els grups adaptant-se a les regles, que al menys hi hagués un membre de cada professió dins cada grup. També se'ls va recomanar que fossin astuts alhora de triar la professió, i que triessin la que més els convingui, coherent al seu comportament, per tal de crear grups equilibrats.

M'he fixat que hi ha 3 grups de 4 alumnes cadascú, però que a l'ordinador hi ha un de cada grup que no hi són

Sí, això és perquè hi ha tres alumnes amb problemes greus d'absentisme, aleshores aquests tenen unes condicions especials. Per exemple, el grup no sofrirà penalitzacions si moren.

Degut a que has començat aquesta dinàmica a una etapa del curs que està molt avançat, quins canvis has realitzar per afrontar això?

Les regles són molt personalitzables. Traient avantatge d'això, he reduït els punts d'experiències (XP) necessaris per pujar de nivell de 1000 a 600.

Quan els nins pugen de nivell, els restaures part dels seus punts de vida (HP) i mana (MP)?

En aquest cas no, perquè el que me interessa es que continuïn esforçar-se i ajudant-se entre ells, i que el companyerisme no davalli. El que sí guanyen són poders.

Vaig plantejar la idea de comprar "pocions", que els alumnes podrien obtenir fent activitats extres de reforç. Que et semblaria aquesta idea?

No fa falta. Realitzar activitats extres se'ls recompensa amb punts d'experiència extra i ja els motiva, es veu que funciona i les fan tot i que hi siguin opcionals.

Les monedes d'or per a què serveixen realment?

Les guanyen entrenant les seves mascotes. Es una cosa que es guanya lentament, quan va passant els dies. Amb les monedes poden personalitzar el seu avatar. Estem proposant que de cara al nou curs, pagar 20€ i tenir la versió Prèmium, que li permet al professor recompensar donant or als alumnes.

Que en pensen els pares d'aquesta metodologia?

Als pares els hem enviat un formulari on s'especifica en què consisteix Classcraft i que compreguin la finalitat didàctica d'aquesta nova metodologia. Ha passat que el nin arriba a casa trist i quan els seus pares li demanen perquè està així, el nin respongui: "es que avui m'han mort a classe i he de fer una penitència per ressuscitar!". D'aquesta manera evitem malinterpretacions i que compreguin

aquestes situacions, que el nin ha de fer un treball o exposició extra com a penitència.

De quina manera creus que podríem valorar que ha suposat una millora l'aplicació d'aquesta metodologia per donar classe?

El fet de prendre com un joc les classes els motiva a esforçar-se i implicar-se més, i això al cap i a la fi s'ha de veure reflectit a les notes.

Degut al èxit que està donant l'experiència, de cara al curs que ve possiblement es plantegi destinar 20€ dels diners del departament de l'assignatura de català per comprar la versió "Premium" i poder recompensar amb monedes d'or (GP) perquè puguin personalitzar els seus avatars.

APÈNDIX 3: QÜESTIONARI PELS ALUMNES PARTICIPANTS (2-ESO D)

Escriu un Nick o pseudònim que tindràs que recordar per al qüestionari de pares:

Sexe: Edat:

Contesta amb sinceritat les següents preguntes del qüestionari. Dedicar el temps que consideris necessari per reflexionar cada pregunta i respondre de forma honesta.

Els meus hobbies son: _____

Realitzes activitats extraescolars (esportives, musicals, etc.): Quants dies setmanals?

¿Has repetit alguna vegada? En caso afirmatiu, ¿a què va ser degut? _____

Has anat a classes de repàs o has necessitat professor particular:

En caso afirmatiu, especifica de què has necessitat ajuda: _____

Valora entre 0 i 10 quant t'agraden els videojocs:

Especifica quins son els teus videojocs favorits i a quin gènere pertanyen (puzle, estratègia, RPG, arcade...)

Que t'ha animat a participar a Classcraft? _____

Quina professió vares triar (guerrer, mag o curandero) i perquè? _____

Quantes vegades has mort durant aquest trimestre?: _____

Consideres justes les penalitzacions que té el joc? _____

Consideres que estan equilibrades les professions o t'hauria agradat ser una altra: _____

Quins aspectes **positius** trobes que té fer classe mitjançant Classcraft: _____

Quins aspectes **negatius** trobes que té fer classe mitjançant Classcraft: _____

T'agradaria que es fes classe amb la dinàmica Classcraft a altres assignatures? Especifica a quines:

Has tingut un Smartphone/movil amb l'aplicació per fer el seguiment del teu avatar de Classcraft?	<input type="text" value="Sí"/>	<input type="text" value="No"/>
T'agradaria que de cara als propers cursos es continués utilitzant Classcraft?	<input type="text" value="Sí"/>	<input type="text" value="No"/>
Consideres que t'ha ajudat a millorar el teu esforç i rendiment per l'assignatura?	<input type="text" value="Sí"/>	<input type="text" value="No"/>
Valora entre 0 i 10 com el teu professor ha exercit aquesta dinàmica (s'ha esforçat, ha sigut just, etc.)	<input type="text"/>	
Valora entre 0 i 10 basant-te en la teva experiència, teu grau de satisfacció amb Classcraft	<input type="text"/>	

Exposa a la cara de darrera suggerències i propostes de millora que volguessis aportar.

MOLTES GRÀCIES PER LA TEVA COL·LABORACIÓ!

APÈNDIX 4: Respostes obtingudes del qüestionari

Aquest qüestionari ha estat amb la finalitat de conèixer una mica les característiques del grup, que a continuació s'exposaran els aspectes més destacats a partir de les seves respostes.

Dins els seus hobbies es repetia molt: el telèfon mòbil, l'ordinador i els videojocs. Respecte quant els agraden els videojocs varen puntuar la majoria de 8 cap amunt. No hi ha cap que no mencioni qualche videojoc que no li agradi (destacant jocs d'estratègia, arcades, i de futbol els nins).

Cap alumne va renunciar a jugar. Tots mostres iniciativa per provar coses noves.

Resulta anecdòtic que tots aquells que no varen morir responien amb un "sí" respecte si consideren justes les penalitzacions del joc, i els que havien caigut més d'una vegada en combat no. Potser no són conscients encara de que depèn del seu comportament i no tant del joc...

Entre les respostes d'aspectes positius trobats es troben respostes textualment transcrites: "que s'adapta a la seva generació i és divertit", "que les classes són més divertides i t'impliques més a l'assignatura", "t'ajuda a esforçar-te més i no morir". Tots coincidiren en que no hi trobaren cap aspecte negatiu.

Tots coincidiren en voler realitzar la dinàmica Classcraft amb altres assignatures, a ser possible a totes les assignatures, ressaltant matemàtiques. La majoria ha emprat el seu dispositiu mòbil per realitzar el seu seguiment a través de l'aplicació. Tots varen dir "sí" a que es continués exercint la dinàmica Classcraft de cara a curs propers, que els ha ajudat a millorar el seu esforç i rendiment per a l'assignatura.

Finalment, les puntuacions respecte com el seu professor (Pep Cerdà en aquest cas) ha exercit la dinàmica, i el seu grau de satisfacció amb l'experiència *Classcraft* és d'un notable alt.

APÈNDIX 5: Qüestionari per als pares

Nick o pseudónimo del alumno/a:

Este cuestionario es exclusivamente para los padres. Por favor, sean honestos y contesten con calma las preguntas con el fin de mejorar esta experiencia educativa Classcraft.

Es usted el: Padre Madre Edad:

Valore entre 0 (lo peor) y 10 (lo mejor) su grado de satisfacción con los videojuegos:

¿Considera usted que comprende cómo funciona la dinámica Classcraft en el aula? Sí No

¿Qué aspectos desconoce? _____

¿Consideraría que esta dinámica debería realizarse con otras asignaturas?

Como habrán entendido sobre el funcionamiento de esta dinámica Classcraft, la idea de que pierdan vida (HP) cuando realizan mal comportamiento, y "mueran". ¿Le parece justo el sistema de tener que realizar una "penitencia" como redactar una redacción, o actividades extras en compensación por la mala conducta de los alumnos? _____

Valore de 0 a 10 (0 nada – 10 plenamente) su importancia respecto a que su hijo/a aprenda catalán: _____

Valore de 0 (nada) a 5 (mucho) el grado en que su hijo mantiene contacto con el catalán:

- Televisión en catalán _____
- Libros de lectura en catalán _____
- Hablar con su hijo/a en catalán _____
- Actividades extraescolares o ambientes donde deba comunicarse en catalán _____
- Otras ayudas _____

¿Qué opina usted sobre que se imparta la dinámica Classcraft para motivar a los alumnos?

¿Qué aspectos positivos considera que puede tener realizar esta dinámica en clase?

¿Qué aspectos negativos considera que puede tener realizar esta dinámica en clase?

Si desea añadir alguna aportación o sugerencia hágalo en la cara de atrás de esta hoja.

¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

APÈNDIX 6: A forma d'avaluació del qüestionari per a pares

Aquest qüestionari no el vaig entregar als pares però s'exposa en aquest projecte pel motiu d'ajudar amb exemples alguns dels canvis que es poden trobar pertinents realitzar alhora de fer la proposta d'avaluació.

Aspectes com:

- Ajustar el contingut a un idioma i un registre lingüístic que s'asseguri la comprensió de les preguntes als destinataris, en aquest cas, els pares.
- Exposar un nick de l'alumne per mantenir la confidencialitat de l'alumne i dels pares, i garantir la màxima sinceritat de les respostes.

En aquest cas particular les preguntes varen ser adaptades a l'assignatura de català. Per això el contingut que es pretenia contrastar era l'ajuda rebuda a casa front el rendiment escolar a partir dels resultats obtinguts al propi centre. Per desgràcia, l'accés a les notes no s'ha pogut incloure per motius de confidencialitat del centre.

La qüestió és sacar dades com si l'alumne està rebent ajuda de l'assignatura la qual s'està impartint *Classcraft* i traient de sobra aquesta variable. D'aquesta manera, podem saber si la millora de resultats és degut a un augment de la motivació i implicació de l'alumne per l'assignatura gràcies a l'ús de la dinàmica.

L'opinió dels pares és un aspecte molt important a respectar si volem una escola democràtica i participativa on les decisions dels tutors legals dels alumnes tinguin cabuda, i s'han de tenir en compte.

APÈNDIX 7: Qüestionaris d'orientació als grups de primer de batxiller

04/03

PLA DE FORMACIÓ ACADÈMICA I PROFESSIONAL
ESPECTATIVES DE L'ALUMNAT PER AL PROPER CURS 2015/16

Grup: 1r BATXILLERAT - A Tutor/a: _____

ALUMNE	LI AGRADARIA ...	SEGURAMENT	DUBTES...
[redacted]			
JESÚS [redacted]	Treballar a una companyia d'informàtica gran o programari videojocs	acabar programant per alguna cosa.	
PACO [redacted]	M'agradaria ser enginyer informàtic i/o treballar en una companyia important d'informàtica.	Fent la carrera d'enginyeria informàtica i si no puc, un Fp de informàtica després del batxiller.	
MARU [redacted]	Estudiar un grau de disseny i desenvolupament de videojocs en la Universitat de València al acabar segon de batxiller.	Intentaré aconseguir diners per la Universitat treballant i com a opció B, faré una Enginyeria Industrial en la UIB, però me gustaria sortir de la UIB.	
JAVIER [redacted]	Treballar en una empresa informàtica o per una empresa de desenvolupament de videojocs.	Programar software o reparar equips informàtics en alguna empresa o tot sol.	
JUAN [redacted]	Estudiar automàtica, però el meu somni és estudiar Tècnica de Videojocs.	Seguement acabar estudiant informàtica a Catalunya que m'agradaria molt més de Catalunya.	M'agrada molt programar a diferents nivells, però no m'agrada i no acabaré molt lluny.
TONI [redacted]	M'agradaria ser enginyer informàtic, o qualsevol cosa relacionada amb els videojocs.	Seguement acabar fent FP d'informàtica a qualsevol empresa o me altre cosa, mai se sap el que passa al futur.	

(JUNIPERUS OXYCEDRUS)

11/3/2015 NÚM. 427

EL GINEBRÓ

El talent guanya jocs, però el treball en equip i la intel·ligència guanyen campionats. (Michael Jordan)

Classcraft, la classe convertida en un joc

Els alumnes de 2n D d'ESO enguany estan experimentant a classe de català una nova manera d'organitzar-se en grups i treballar de forma cooperativa. Es tracta de Classcraft, un entorn virtual amb versió web i app per a mòbil que fa que la classe funcioni com un joc de rol. Cada alumne té un avatar i ha de treballar en equip per aconseguir punts d'experiència (XP) que li permetran desbloquejar poders. A la vegada ha d'anar alerta a no perdre punts de vida (HP) si no vol caure en combat i haver de pagar una condemna. Les normes s'han pactat prèviament a classe. Així, arribar tard a classe, o no parlar en català durant la sessió lectiva lleva punts de vida, i fer accions en positiu com ajudar els companys d'equip o acabar la feina abans del temps previst afegeix punts d'experiència. Cada alumne pot triar entre ser Mag, Curandero o Guerrero, i cadascuna d'aquestes figures té poders diferents, que es poden activar quan vas superant nivells.



CLASSCRAFT

The screenshot shows the Classcraft web interface. On the left is a list of team members. The main area displays the profile for Arianna Pérez, a Level 1 Warrior (Guerrera). Her stats are: HP 80, AP 30, XP 400, and GP 110. There are control buttons for minus, plus, and percentage, and a green button labeled 'APREN PODERS'. At the top, other team members' stats are visible: Alvaro Barrera (30/50) and Zaida Bocanegra (50/35). The background features a 3D character model of Arianna Pérez in a warrior's outfit, holding a sword, standing on a cliff overlooking the ocean.



Varios alumnos del IES Juniper Serra de Son Cladera cruzan el 'hall' frente al cartel con las indicaciones del servicio de mediación. FOTOS: ALBERTO VERA

entonces cuando el *Libro de las lamentaciones* impone una penitencia para resucitar: desde escribir una redacción hasta explicar un tema a toda la clase.

Con el impulso a la socialización como uno de sus puntos fuertes, *Classcraft* llegó al Juniper Serra como una herramienta más de su programa de concordia entre alumnos. «¿Tienes conflictos? Acude a mediación», «Todos convivi-

«Las expulsiones no sirven, tienes que evitar el conflicto, no sólo castigarlo»

mos. Todos nos conocemos», rezan algunos de los carteles distribuidos por todo el centro. Un instituto situado en el barrio obrero de Son Cladera, con una fuerte presencia de alumnado inmigrante, tanto peninsular como sudamericano.

«Los castigos o las expulsiones no sirven. Tienes que prevenir la conflictividad, no sólo castigarla cuando se produce», plantea Cerdà. Una batalla dialéctica permanente contra el acoso escolar y las conductas conflictivas o agresivas que ha llevado a incluir en cada clase un representante del equipo de mediación. Pero que, también, ha encontrado en el juego de rol un gran aliado. «Elimina tensiones y además ha supuesto una motivación mayor para alumnos que normalmente no participaban en clase», añade.

A última hora del lunes, Ramon Llull se convierte en el protagonista de la partida de rol en la pizarra digital. Una versión metafórica y modernizada del beato que explica que los versos de su *Amic e amat* «eran como tuits», y que cueca en las preguntas sobre *El llibre de les bèsties*

el debate sobre un edificio municipal con okupas en Amsterdam o problemas de racismo en Cracovia. La serpiente opta por sacar a los okupas a la fuerza; el buey, paciente, apuesta por esperar a que se cansen y salgan. El leopardo, sostiene que lo

importante es negociar con ambas partes. «Como una mediación», exclama una alumna. Junto a las obligaciones, las normas de *Classcraft* -colgadas en una de las paredes- hablan del poder de «invisibilidad» que permite salir cinco minutos de clase; la «cápsula del tiempo» para entregar los deberes un día después; o el «arma secreta» para poder usar los apuntes durante un examen. Con todo, los enemigos del aprendizaje son poderosos. El hastio, el desinterés y un wifi que se cuelga cada dos por tres y del que Educación no responde.

‘Classcraft’, rol contra el acoso

El IES Juniper Serra introduce en sus clases un juego de rol para mejorar la relación entre los alumnos y prevenir la conflictividad

LAURA JURADO PALMA

«En la última clase murió gente», resuena en el aula como el resumen fatal de la pasada jornada. Paola levanta la mano. «Me revives, ¿profe?», suplica el cadáver. Y una redacción y un par de clics en el ordenador bastan para devolver a la joven a su condición de alumna. Detrás, Aaron, el mago, escudriña la pantalla del portátil para saber si aprovecha el poder de cacería que tanto le costó conseguir. Unos 600 puntos para darse el lujo de comer en plena clase ante la normalidad absoluta de sus compañeros.

Hay algo en el aula 110 del Juniper Serra que no es lo que era. Desde que los estudiantes mutaron en curanderos, guerreros y brujos, la hora con Pep Ramon Cerdà pasó a parecerse más a un capítulo del *Ministerio del Tiempo* que a una clase de catalán. *Classcraft* tuvo la culpa: un juego de rol diseñado para utilizar en el aula, que llegó al instituto palmesano a principios de curso. Una plataforma que dio a cada uno de los estudiantes una nueva identidad con la que se jugaban dos cosas fundamentales: la supervivencia y la nota.

Fue su profesor, fiel creyente en la introducción de las nuevas tecnologías en la escuela, quien descubrió este invento heredero del *World of Warcraft* que ha obnubilado a varias generaciones frente a la pantalla del ordenador. Si el trabajo y la lucha en equipo funcionaban entre descono-

cidos y en la red, ¿por qué no probar entre compañeros de clase?

«Classcraft es un formato que permite mejorar las relaciones en

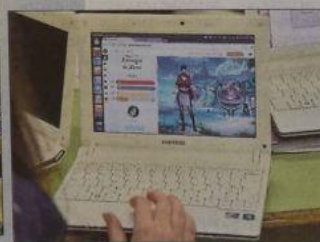
clase. No sólo porque fomenta el trabajo en equipo sino porque no existe la competitividad individual, no hay un ganador», explica Cerdà. La veintena de alumnos de 2º de ESO pionera en sumergirse en el juego de rol, se divide en cuatro grupos que sólo ganarán puntos si todos sus miembros cumplen con las tareas y el buen comporta-

miento. La solidaridad con el de al lado, además, está premiada con 50 puntos extra.

Su universo de magos, curanderos y guerreros -papeles presentes en todos los grupos- se enfrenta a las mismas tareas que un estudiante cualquiera. No acabar los deberes, llegar tarde a clase o ser negativo son algunas de las actitudes que restan puntos. Cuando uno se queda a cero, como Paola, se muere. Es



Pep Ramon Cerdà durante una clase de catalán empleando el 'Classcraft'. A la derecha, detalle de las imágenes del juego. Debajo, cartel de 'Tots convivim, tots ens coneixem' en la entrada del centro.



APÈNDIX 10: Informació oficial Classcraft i del seus autors

Classcraft és un joc de rol educatiu, en línia i gratuït on professors i estudiants juguen plegats a l'aula. Fent servir les mecàniques tradicionals que podem trobar als jocs, els estudiants poden pujar de nivell, treballar en equips i guanyar poders que tenen conseqüències en la vida real. Actuant com una capa de gamificació sobre qualsevol currículum, el joc transforma la manera com es viu dins la classe durant un curs escolar.

Sobre els autors de *Classcraft*

En 2013, Shawn Young, mestre de física d'una escola secundària estava buscant una nova manera d'ajudar als seus estudiants perquè tinguin èxit. Ha creat un joc de rol en línia bàsic el qual ha dràsticament canviat la seva perspectiva de la participació a l'aula. Després que un estudiant implicat va esmentar a *Classcraft* en línia, centenars de professors van preguntar sobre la plataforma. Shawn va unir els seus esforços amb el seu pare Lauren, un home de negoci amb 35 anys d'experiència ja retirat i el seu germà Devin, un director creatiu en Nova-York perquè *Classcraft* sigui disponible a qualsevol aula al món.

Shawn Young (Fundador i Cap Conseller Delegat) al·lega:

Sóc un mestre de 11 grau i he creat *Classcraft* per tenir més plaure amb els meus estudiants i ajudar-los a tenir èxit a l'escola. Sóc el dissenyador i programador principal del joc i l'especialista en educació del nostre equip. El meu enfocament principal és que *Classcraft* aconsegueixi arribar al seu ple potencial utilitzant el joc, comproment-me i col·laborant per crear una força real positiva a l'aula. Estic molt orgullós per haver pogut obtenir un impacte tan profund amb tants professors i estudiants de tot el món. Adoro el meu equip i els mestres amb els quals estem treballant.

L'equip de *Classcraft* es compon dels següents membres:

- * Devin Young (Co-fundador i Director Creatiu)
- * Lauren Young (Co-fundador i Director Financer)
- * Stephanie Carmichael: Gerent de la Societat:
- * Jianli Wu: Il·lustrador
- * Alexandre Tremblay: Desenvolupador
- * Mark Wilson: Assessor.

Classcraft s'ha fet possible gràcies al suport financer de: *Canada Media Fund*.

APÈNDIX 11: Dificultats per dur a terme el treball

Vull exposar una dificultat (i a la vegada una queixa) que vaig tenir per dur a terme aquest projecte. Vaig parlar amb na Joana (directora de l'IES Juníper Serra) per demanar-li permís sobre poder exposar dades com les notes del grup de 2n ESO D, d'una forma confidencial anònima ometent els noms dels alumnes i només exposar els resultats d'una forma objectiva del primer, segon i tercer trimestre per mostrar que el treball que en Pep Cerdà ha fet ha tingut èxit, i defensar la seva idea i l'esforç que ha fet. A pesar de que la petició fos amb un justificant de la meva tutora de pràctiques del TFM (Treball Final de Màster) per certificar que és per aquesta causa, la seva resposta va ser un NO rotund. En conseqüència, a pesar de tenir les notes gràcies a haver assistit a les juntes d'avaluació i tenir notes, fins i tot de grups de 2n d'ESO amb altre professor que no ha impartit la dinàmica i haver pogut comparar les dades (un com a grup experimental i l'altre que no com a grup de control), no he pogut exposar-les als annexes.

El procés per elaborar aquest projecte m'ha costat suor i llàgrimes literalment parlant. En conseqüència de no haver pogut obtenir les notes vaig haver de redirigir l'enfocament del treball de ser "el seguiment d'aquesta dinàmica" a enfocar-ho com "una proposta d'aplicació". La investigació a través de la web i la recollida d'informació i imatges en un principi era en castellà, no va ser fins més endavant que em vaig adonar que existia l'opció de català i com que aquest treball estava en aquesta llengua, totes les captures d'imatges vaig haver de refer-les de nou perquè mantinguessin la llengua. I quan estava avançat la part de metodologia, vaig adonar-me de que la limitació de pàgines era 50, i vaig haver de tornar a reestructurar-ho tot. Així que vull donar els meus agraïments a la meva tutora de màster, Maria Rosa Rosselló, per la paciència que ha tingut amb jo alhora de supervisar el meu caos.

No voldria concloure aquest apartat sense acomiadar-me sense abans exposar una reflexió personal que és la següent:

Com s'explica això? Un estudiant que faci pràctiques d'advocat pot defensar a un assassí i per això requereix saber les malifetes que hagi fet.

Un capellà pot escoltar totes les malifetes teves a una sessió de confessió (que en temps d'en Franco t'afusellaven després). Mestres que un estudiant que faci pràctiques de Pedagogia, que té accés a totes les confidencialitats del centre per estar al Departament d'Orientació, que ha demostrat que és una persona responsable, després, no se li permet fer ús d'unes simples "notes" per fer estudis d'investigació i ajudar a millorar el món de la educació, i a més encara no sols sense cobrar sinó pagant! Un país amb tanta burocràcia però després no hi ha cap paper que digui " L'alumne ___ amb DNI ___ i signatura de l'alumne ___, és comproment a fer un ús ètic de les dades que recull".

