

Classcraft

Convierte la clase en una aventura épica



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales

Octubre 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf63_2020_847-19-134-3

Classcraft. Convierte la clase en una aventura épica.

por Kico Calvillo Castro para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

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



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



 @fiquimakcc



El autor de este artículo

Kico Calvillo Castro es profesor de matemáticas en el IES Felipe Solís de Cabra (Córdoba).

Formador de docentes en aplicaciones y herramientas relacionadas con las matemáticas, la física y las metodologías activas como el ABP y la gamificación en diferentes centros del profesorado andaluz. ClassCraft Ambassador desde el 2015.



Introducción

Este artículo está dedicado a *Classcraft*, una plataforma de gamificación usada por más de 20.000 escuelas en Estados Unidos y que poco a poco se ha ido extendiendo al resto del mundo. *Classcraft* nos da la posibilidad de gestionar el desarrollo de la clase de manera lúdica, ayudando a mejorar el ambiente en el aula.

La plataforma nos ofrece las posibilidades de un cuaderno del docente digital, donde llevar el registro de las acciones de nuestros estudiantes, con la ventaja de que nuestro alumnado verá reflejado su trabajo y esfuerzo en la evolución de su personaje.

Muy útil para potenciar el trabajo colaborativo, el compromiso del estudiante con su formación, mejorar la convivencia en el aula y estimular la motivación de los estudiantes.



La Herramienta



Classcraft

Logo classcraft

Classcraft es una herramienta para convertir la clase en un juego de rol educativo *online*, en el que tanto alumnado como profesorado juegan juntos. Basado en las características de los juegos modernos, los estudiantes pueden evolucionar sus personajes en base a sus comportamientos, subiendo de nivel, trabajando junto a sus compañeros y ganando poderes que tienen repercusión en el mundo real.

El juego consigue gamificar la clase, trabajando los contenidos propios de cada asignatura, consiguiendo

transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia una experiencia más lúdica y motivadora para el alumnado durante todo el curso escolar.

La plataforma está traducida a múltiples idiomas, entre los que podemos encontrar el castellano y posee con una interfaz intuitiva que nos permitirá gestionar el juego de forma rápida sin pérdida de tiempo. La clase se da con normalidad, y el juego se desarrolla de forma pasiva en segundo plano adaptándose a la metodología de cada docente.

Las anotaciones que se suelen hacer en el cuaderno del docente serán sustituidas o simultaneadas con el juego, donde se irán sumando puntos equivalentes a los positivos o acciones destacadas de nuestro alumnado y gestionando “los poderes” conseguidos por los estudiantes. Todo esto puede ser gestionado por el profesorado desde un ordenador y un proyector, la pizarra digital o el móvil e implementado en la tableta, móvil u ordenador portátil de cada alumno/a, aunque no es estrictamente necesario.

Classcraft hace que el compromiso del alumnado hacia su proceso de enseñanza aumente debido a que las repercusiones de las acciones en el juego, en forma de recompensas y penalizaciones se ven reflejadas en el mundo real. Contestar preguntas correctamente, hacer las tareas, cumplir las normas de clase, ayudar a los compañeros, ser respetuoso con compañeros y profesorado hacen que los jugadores ganen experiencia, lo que les permite desbloquear poderes reales, que les otorgan privilegios como pueden ser tener una ayuda en un examen o poder entregar una tarea con retraso. Sin embargo, llegar tarde, no entregar las tareas o faltar el respeto a algún compañero puede implicar que el jugador caiga en el combate y tenga una penalización en forma de ejercicios extra o la realización de una ofrenda a la clase como disculpa. Todos los poderes y consecuencias pueden ser personalizadas por el profesor, por lo que las posibilidades son infinitas y los límites los pondrá la imaginación del docente.

Pero vamos por partes.

Al comienzo del juego, cada estudiante creará su avatar, y escogerá entre tres tipos de clases o profesiones diferentes: **guerrero, mago o sanador**. En función de la elección, el alumnado podrá obtener unos poderes u otros, ya que cada clase tiene sus propiedades y características únicas, pensadas para adaptarse a los diferentes tipos de estudiantes. Estos personajes irán evolucionando a lo largo del curso, en función de la experiencia ganada, pudiendo personalizar su apariencia, conseguir mascotas y aprender nuevos poderes.

Magos



30 PS máx.

50 PA máx.

Guerreros



80 PS máx.

30 PA máx.

Sanadores



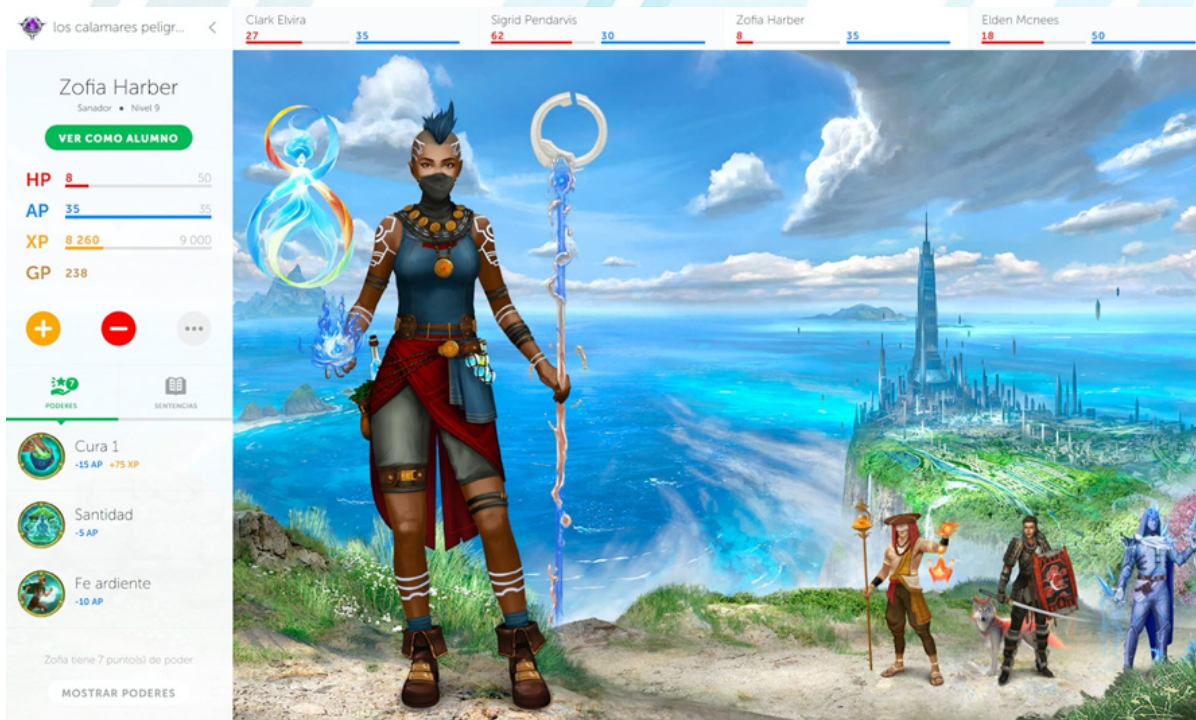
50 PS máx.

35 PA máx.

Profesiones de los jugadores

Es importante destacar que *Classcraft* es un juego de equipo. Se crearán grupos preferiblemente de 4 o 5 personas, que pueden ser estables para todo el curso o ser modificados en función de las circunstancias. Todos los miembros del equipo se beneficiarán del trabajo y esfuerzo cooperativo, aprenderán juntos y también podrán ser penalizados si algún integrante cae en la batalla. Esto hace que los estudiantes aprendan que sus acciones en el juego tienen repercusiones positivas y negativas en el resto de miembros, al igual que en la vida real.

Classcraft da la posibilidad de conectar con las familias, para que, mediante un código personalizado, los tutores legales puedan seguir la evolución de sus hijos/as, visualizar sus comportamientos en clase y participar en



Interfaz jugador

el juego dando recompensas que ayudarán a personalizar el personaje, por acciones cómo estudiar en casa, o participar en las labores del hogar.

La plataforma también integra otras herramientas que harán más fácil la labor de todo docente, como son:

- ▶ Sonómetro, que nos ayudará a mantener los niveles de ruido durante los trabajos colaborativos.
- ▶ Eventos aleatorios, ideales para captar la atención del alumnado al principio de la clase.
- ▶ Elección aleatoria de estudiantes o grupos, para facilitar la corrección de ejercicios y actividades.
- ▶ Misiones, que favorecen el trabajo cooperativo, la atención a los diferentes ritmos de aprendizaje y la atención personalizada.
- ▶ Felicitaciones, que darán la oportunidad de que los propios estudiantes reconozcan el trabajo y evolución de sus compañeros.
- ▶ Cronómetros y cuentas atrás para marcar tiempos en clase en momentos necesarios.
- ▶ Batalla de jefes, en la que nuestros estudiantes se someterán a una prueba de conocimientos, grupos o por equipos, en la que sus respuestas repercutirán en la salud y experiencia de su personaje.

Herramientas de clase

Usa estas herramientas para ludificar sus lecciones. [Averiguar más](#)



Herramientas de clase

Podemos incluir varias imágenes (o un montaje) con las herramientas que podemos utilizar

Todas estas características hacen que *Classcraft* sea una plataforma muy a tener en cuenta para docentes, tanto si queremos mejorar el rendimiento de nuestros estudiantes, como el ambiente de clase.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Classcraft es una herramienta que nace en 2013 de las necesidades educativas que el profesor de física Shawn Young y sus compañeros detectaron en sus aulas de Secundaria. Fueron conscientes de cómo la tecnología estaba cambiando el mundo y que, sin embargo, en los centros educativos se seguía enseñando como hace cien años. Hablando con sus estudiantes y la relación de estos con la tecnología y los videojuegos, pensó la forma de convertir sus clases en una aventura. De esa idea nació *Classcraft*.

Para jugar solo necesitamos un ordenador y proyector o una pizarra digital. Con esto conseguimos que nuestro alumnado se convierta en magos, guerreros y sanadores con poderes únicos. Si no disponemos de proyector en clase, el profesor puede controlarlo todo con su dispositivo portátil, ya sea *Tablet* o móvil, aunque la experiencia de juegos pierde fuerza visual.

¿Necesitas mejorar la motivación de tu alumnado, su compromiso con el aprendizaje y las tareas o mejorar el ambiente en clase? Esta es tu plataforma.

Versiones de la plataforma

Classcraft cuenta con una versión gratuita y otra de pago.

En la versión gratuita dispondremos de las características principales del juego, como son: “la rueda del destino”, “los eventos aleatorios”, la gestión de experiencia y magia o “las misiones” de hasta 5 etapas como veremos más adelante. Estas opciones son suficientes para poder atraer la atención de nuestro alumnado y tener una experiencia de juego muy motivadora.

Si optamos por la versión de pago (unos 100 euros por año), además de las características anteriores, se añadirían otras como “la batalla de jefes”, en la que nuestro alumnado se enfrentará a retos con consecuencias para sus personajes, “el valle de Makus”, para controlar los niveles de ruido en clase, “la gestión de oro” para personalizar los avatares y la ampliación de etapas durante “las misiones” entre otras. Todas estas características adicionales, si bien son muy interesantes, no son imprescindibles para disfrutar de *Classcraft* con el alumnado.

Registro

Para poder usar la plataforma es necesario registrar a los estudiantes, pero una de las cosas más interesantes a la hora de usar esta herramienta es que no es necesario la utilización de cuentas de correo por parte del alumnado para poder jugar a *Classcraft*. Debido a la ley de protección de datos, en los centros educativos nos encontramos antes la duda de si es lícito usar ciertas plataformas que necesitan registro y datos del alumnado. *Classcraft* proporciona una solución a estas dudas, pudiendo el docente crear las cuentas sin necesidad de poner datos personales.

También tenemos la posibilidad de registro con cuentas de *Google* y *Classlink*, lo que nos facilita el registro de nuestros estudiantes si elegimos esta opción, pudiendo importarlos desde *Google Classroom*.

La tercera opción sería el registro de estudiantes mediante un código de clase o de personaje personalizado, creado por la plataforma para cada estudiante que pre-registremos en la clase.

Estimados alumnos y padres:

Usamos Classcraft en nuestra aula para divertirnos, fomentar el trabajo en equipo y ser mejores estudiantes. Siguen las siguientes instrucciones para crear una cuenta gratis y estar informado de los anuncios de las clases, las tareas y mucho más.



CÓDIGO DE CLASE : **b7nzx8**

Usar cuenta existente

1. Inicia sesión y ve a game.classcraft.com/profile.
2. Si jugaste el año pasado, **archiva** el personaje que ya no usas.
3. Cuando no tengas personajes activos, introduce tu código de clase para unirse a tu nueva clase.

CÓDIGO PARENTAL : **ahyqqdj**

Crear una nueva cuenta

1. Ve a game.classcraft.com/parent.
2. Cuando se te pida, introduce tu código de padre.

Usar cuenta existente

1. Inicia sesión y ve a game.classcraft.com/profile.
2. En la sección "**Añadir niño**", introduce tu código de padre.

Código alumno

Sea cual fuera nuestra decisión a la hora de registrar a nuestro alumnado, *classcraft* crea unas hojas de registro y un "compromiso del héroe" que podrán ser impresas y repartidas entre los estudiantes o tutores para comenzar a jugar. Estas están personalizadas a cada jugador/a, con código de clase, jugador/a y tutores/as.

Plataformas

Classcraft cuenta con versiones para diferentes plataformas, como son *Android*, *IOS*, *Windows* donde necesitaremos instalar la aplicación y Web, que nos permite usarla en casi cualquier dispositivo sin tener que descargar nada en ello, solo abrir el navegador e introducir nuestro usuario/a y contraseña.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classcraft.android&hl=es&gl=US>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classcraft.android&hl=es&gl=US>

<https://apps.apple.com/es/app/classcraft/id968213964>

Google play

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classcraft.android&hl=es&gl=US>

Además, cuenta con una extensión de Chrome para facilitar su uso al profesorado y tener en todo momento el juego abierto para poder hacer anotaciones sobre las acciones de nuestros estudiantes.

https://chrome.google.com/webstore/detail/classcraft-extension/jhnhcpngnignfpolpccammandfgndoanm?utm_source=chrome-ntp-icon

Características de *Classcraft*

La plataforma se podría definir como una extensión del cuaderno del docente en un mundo de rol paralelo a la clase. ¿Por qué decimos esto? Porque nos permite cambiar las acciones positivas de nuestro alumnado por puntos de experiencia y las negativas por penalizaciones en los puntos de vida de su personaje. Es una forma sencilla de llevar el registro de clase de forma digital, a la vez que jugamos con el alumnado mientras damos clase.

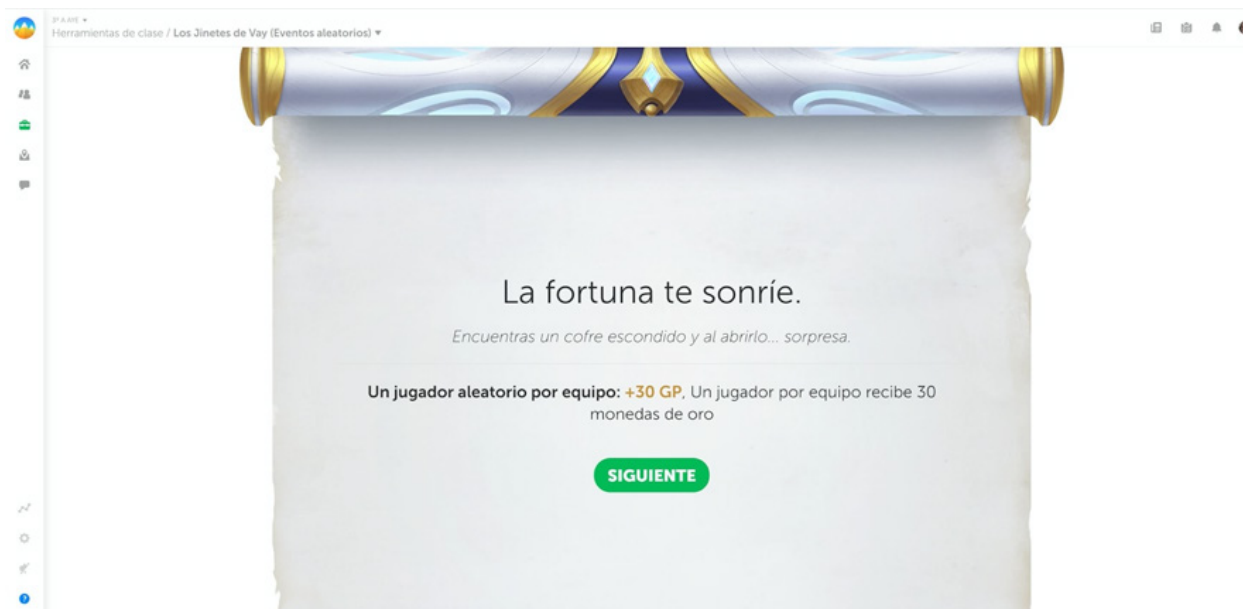
Con *Classcraft* no cambiamos nuestra forma de dar clase, cambiamos la forma en que anotamos los comportamientos de nuestro alumnado, haciéndolos visibles si es preciso y ayudando a mantener la atención y la motivación en todo momento.

La plataforma se puede usar en cualquier nivel educativo en el que el alumnado haya asimilado la mecánica de juegos. Desde primaria hasta educación de adultos, aunque tiene su mayor potencia en segundo y tercer ciclo de primaria y la educación secundaria obligatoria. En función de las habilidades digitales de nuestro alumnado, el uso de la herramienta por parte del alumnado será mayor o menor, aunque las mecánicas y dinámicas de juegos serán las mismas y serán controladas por el profesorado en ambos casos.

Uso en clase

¿Cómo incluimos *Classcraft* en clase?

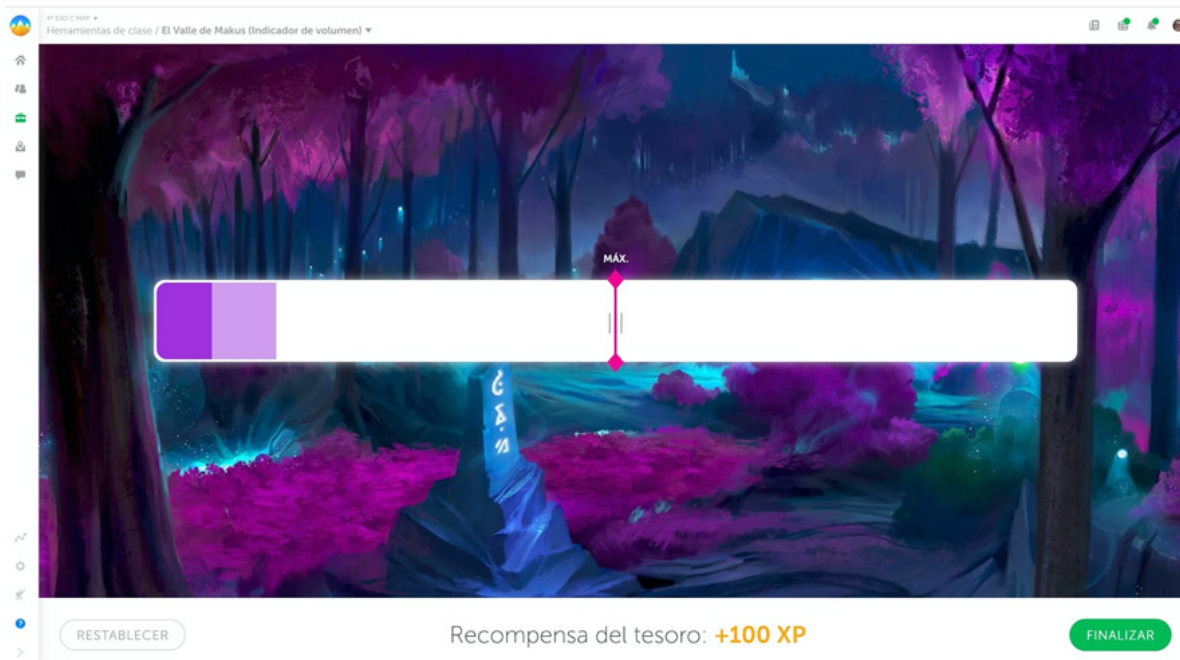
La plataforma empieza presente desde el principio de la sesión con los “Jinetes de Vay” o “eventos aleatorios”. Es la forma de comenzar la clase de forma divertida y captar la atención de nuestro alumnado. Además, es una motivación extra para que la pizarra digital esté preparada a la llegada del profesor. Estos eventos sorpresa, personalizables a las características de la clase, pueden hacer que, por ejemplo, nuestros jugadores ganen monedas al encontrar un tesoro, curen sus heridas o pierdan vida al caer en una trampa. También pueden hacer que todos tengan que hablar como piratas o que el docente prepare una canción para el final de clase mientras el alumnado hace tareas.



Evento aleatorio-Los Jinetes de Vay

Una vez visto el evento, (duración 1 ó 2 minutos), comenzamos la clase normal. De la misma forma que haríamos si no tuviésemos *Classcraft*, con la salvedad que las acciones que nuestros estudiantes hacen en clase, las iremos reflejando en *Classcraft*. Por ejemplo, al contestar una pregunta correcta, al hacer las tareas de casa, al llegar con retraso o al corregir un error de la pizarra. Estas acciones buenas o malas harán que el personaje del jugador/a evolucione en el juego ganando experiencia o perdiendo puntos de vida.

Durante estas acciones, podemos hacer uso de las herramientas de las que dispone *Classcraft*, como son el seleccionador al azar de jugadores/as para por ejemplo salir a la pizarra, o el sonómetro que permitirá mantener los niveles de ruido en clase mientras el alumnado trabaja.



Sonómetro-El Valle De Makus

También nos proporciona herramientas para introducir en clase nuevos recursos para el aprendizaje, como son las “misiones”, que, con la narrativa adecuada introducida en la opción de historia, hará que nuestros estudiantes deban superar una serie de pruebas para conseguir la recompensa.



Misiones

¿Parece difícil? Nada más lejos de la realidad. Solo debemos introducir los ejercicios o actividades que queramos que nuestro alumnado realice, los mismos que haríamos sin *Classcraft*, con la ventaja de que nuestros alumnos/as las verán como un juego. Además, “misiones” nos da la posibilidad de realizar diferentes itinerarios en función de si realizamos correctamente cada una de las etapas de la misión.

Otra opción son las “Batallas de Jefes” en las que nuestros estudiantes lucharán al estilo de “*Street Fighter*” contra monstruos que piensan que saben más que ellos. Para ello deberemos preparar una relación de actividades o ejercicios que serán los desafíos que nuestros aventureros/as deberán resolver para vencer.



Batalla jefes



Metodología y Didáctica Aplicada

El cambio tecnológico que se está produciendo en la sociedad, hace necesario el acercamiento de la misma a la educación, con el fin de conectar con los intereses de nuestro alumnado y hacerlos partícipes del proceso de enseñanza y aprendizaje. El mundo de los videojuegos es una buena alternativa y *Classcraft* consigue introducir la gamificación en cualquier asignatura y aula. La curiosidad como motor del aprendizaje y la necesidad de evolucionar los personajes a través de las acciones del mundo real, hacen que, con la ayuda de la plataforma, se consiga la mejora del rendimiento y de las actitudes en clase.

Classcraft puede ser usada tanto a nivel individual como en trabajo en grupo, fomentando los aprendizajes colaborativos. Al estar el alumnado distribuido en grupo de personajes de diferentes profesiones, deberán trabajar unidos como grupo para ayudar al resto de integrantes con sus poderes. El curandero deberá restaurar la vida de los demás, el mago aportará “la maná” al resto y el guerrero protegerá a los más débiles. Esto hará que sus personajes ganen experiencia y lo más importante, que trabajen como grupo mejorando el ambiente en clase. El uso de distintos roles, potencia el trabajo cooperativo en el aula y lo amplifica con la gamificación que produce.

Otro aspecto a tener en cuenta es que al estar conectado con *Google Classroom*, nos permite trabajar a la vez con otras herramientas que nos permitirán introducir diferentes metodologías en el aula como el *Flipped Classroom* a través de *EDpuzzle*, *Quizziz*, *Kahoot* o *DeckToys*.

En clase, seamos de la materia que seamos y utilicemos la metodología que utilicemos, *Classcraft* se adapta perfectamente a todas y cada una de ellas. Será una ayuda en la gestión de equipos, ayudará a los estudiantes a organizar sus tareas y productos finales en el ABP, desarrollaremos el Aprendizaje Basado en Retos, puede servirnos como tablero virtual en un ABJ a semejanza de los juegos de rol y un largo etcétera.

También hay que destacar que, al no condicionar el funcionamiento de la clase, ya que el uso de *Classcraft* se adaptará a la forma de trabajar de cada docente, podemos trabajar cualquier aspecto del currículo. Podemos usarlo para realizar exposiciones orales, para corrección en pizarra, para mejorar los resultados de los exámenes, para mejorar la convivencia en clase, para organizar el trabajo en equipo, para gestionar el trabajo individual, para conseguir que nuestros estudiantes sean críticos o para que aprendan a trabajar respetando al resto de compañeros. En función de las necesidades usaremos una u otra de sus herramientas ya explicadas.



Valoración Personal

Classcraft ha cambiado la relación de mi alumnado con la materia. Soy profesor de matemáticas y estas suelen percibirse de las más aburridas y difíciles para la mayoría de estudiantes. Siempre había inventado estrategias y mecánicas que despertaran la curiosidad y cambiasen la concepción de la materia, con mayor o menor éxito y esfuerzo. Cuando comencé a usar la plataforma, en pocas clases descubrí el potencial de *Classcraft* y desde entonces es una herramienta básica para mi día a día.

¿Qué evidencias me aporta *Classcraft* respecto a la mejora en general?

Los estudiantes están mucho más atentos en clase, el porcentaje de alumnado que no realizaba la tarea descendió a niveles que nunca había visto y los resultados a final de curso han sido mejores. Además, el ambiente en clase mejoró y la relación con mis estudiantes se hizo más cercana.

Todo esto, junto a las constantes mejoras que los desarrolladores hacen periódicamente, en base a las sugerencias que hacemos el profesorado que lo usamos, hacen que *Classcraft* sea mi herramienta educativa favorita.



Recomendación final

Para finalizar, te recomiendo que le des una oportunidad a la versión gratuita. Es mejor empezar con lo básico y ampliar cuando domines las opciones básicas de *Classcraft*. No es necesario el uso de la versión de pago para descubrir lo que *Classcraft* te puede ofrecer y ayudar en tu aula.

Empezar creando los personajes, usando los eventos aleatorios para comenzar la clase y el selector aleatorio de alumnado es suficiente para poder hacer que el alumnado evolucione y se involucre en el aprendizaje. Esto, junto a las anotaciones en el juego en forma de puntos de experiencia y vida harán que tus estudiantes estén deseando que llegue la hora de tu asignatura.

Quizás la configuración inicial no sea la adecuada para tus necesidades y horas de asignatura, pero todo es modificable. Hay muchos tutoriales que te ayudarán a sacarle cada vez más partido. A pesar de toda la información y opciones que tiene *Classcraft*, es mucho más sencillo de lo que parece, así que si quieres dar un cambio a tu clase, esta es tu herramienta.

Por último, me gustaría contaros una experiencia personal detectada durante estos años de uso de *Classcraft*. Es curioso comprobar como la percepción que el alumnado tiene del docente, evoluciona hacia un rol más cercano al de maestro de juego. Los estudiantes son más conscientes de las normas, son más responsables de sus acciones y aceptan las sanciones y las tareas como parte de la dinámica. Esto favorece la mejora del ambiente de clase, la motivación y compromiso del alumnado con su aprendizaje. Desde que uso *Classcraft* el porcentaje de tareas entregadas ha subido notablemente y con ello los resultados académicos sin que haya modificado los niveles de exigencia.



Información y materiales complementarios

- ▶ Lista de reproducción de *Youtube* con 8 vídeos en los que se explica el uso de *classcraft*.
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLPTWbdZyEjikoPkeiX3XRuB3Mprmbnas>
- ▶ Página de soporte de *Classcraft*. Está en inglés y francés. En ella encontraras tutoriales, foros, recursos, ect.
<https://help.classcraft.com/hc/en-us>
- ▶ Foro oficial de *Classcraft* en español.
<https://help.classcraft.com/hc/en-us/community/posts/223502527-Foro-en-espa%C3%B1ol>
- ▶ Recursos para el profesor:
<https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/218473757-Resources-for-your-classroom>

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ El resto de imágenes han sido proporcionadas por el/la autor/a.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

