

# Rolando Júnior



## CLASSCRAFT

**MANUAL BÁSICO  
DO MESTRE**

1ª edição

CLASSCRAFT  
MANUAL BÁSICO DO MESTRE

Rolando Júnior

## Sumário

INTRODUÇÃO .....	4
O QUE É CLASSCRAFT? .....	5
VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM RPG? .....	7
A LINGUAGEM BÁSICA DO CLASSCRAFT .....	8
VAMOS À PRÁTICA? .....	10
HOME .....	41
GAME DASHBOARD.....	43
CLASS TOOLS .....	74
QUESTS.....	85
MESSAGING.....	87
EXEMPLO DE JOGO SIMPLES PASSO A PASSO.....	88
A REGRA DE OURO .....	93

## INTRODUÇÃO

Este manual possibilitará a inserção da plataforma CLASSCRAFT em uma escola ou curso. O passo a passo desenvolvido foi para facilitar a implantação desta ferramenta que é usada em mais de vinte mil escolas pelo mundo e é usada até mesmo como complemento no ensino de algumas universidades.

O método tradicionalista e tecnicista das escolas brasileiras, tem deixado a nova geração de estudantes na maioria das escolas com falta de entusiasmo para enfrentar as diversas disciplinas impostas hoje por nossa sociedade, para que nossos alunos tenham sucesso no concorrido mercado de trabalho.

As próximas páginas poderão conter a solução definitiva para este problema tão enraizado em nosso dia a dia. Sinta-se convidado a partir de agora, a mudar o ensino de todo o Brasil.

## O QUE É CLASSCRAFT?

Trata-se de uma plataforma de ensino em formato online e que ajuda professores, alunos e até mesmo os pais a interagirem de forma unificada.

Os professores conseguem manter a atenção dos alunos com o lúdico proposto pela ferramenta enquanto o mestre transmite a matéria aos alunos interessados.

Os alunos possuem neste recurso, um avatar (personagem) com possibilidade de evolução. Cada personagem possui um “poder”. Quanto mais o aluno possuir êxito nas tarefas, trabalhos, convivência com colegas por exemplo, melhor e mais poderoso seu avatar se tornará, possibilitando assim o aluno a ter mais “regalias” na turma.

Os pais também recebem um cadastro e podem seguir os passos de seus filhos pela ferramenta. Lá eles terão acesso a informações da conduta na sala de aula, como por exemplo se chegou tarde na sala, se gritou ou não entregou alguma tarefa.

Basicamente o sistema funciona como um atrativo para os alunos que por sua vez estão interessados nas recompensas advindas de seu esforço nos estudos.

A aula segue normalmente, como qualquer outra, mas os exercícios para os alunos, agora, possuem um propósito que não havia antes, o de torna-lo popular na sala e de lhe prover “poderes” que não possuía antes.

Estes poderes em nada afetarão no PPP (Projeto Político e Pedagógico) da escola. Muito menos atrasará a matéria ou dará trabalho ao professor que já possui tantos afazeres diários.

Mas para entendermos realmente do que se trata o CLASSCRAFT, precisamos avançar aos poucos e sem pressa conhecer a fundo a linguagem deste software.

## VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM RPG?

RPG (Rolling Player Game) ou em uma tradução mais grotesca, o “Desenrolar de uma estória”. Trata-se de um jogo onde o jogador interpreta um personagem previamente criado por ele mesmo, seguindo regras de um manual específico. Neste jogo de imaginação, com folhas, manuais e dados, os jogadores trabalham em conjunto para transpor desafios.

Estes desafios, assim como o desenrolar da estória, é criado por um dos participantes que fica responsável em contar as aventuras que os jogadores enfrentarão, interpretando assim todo o resto do mundo.

Durante toda a aventura, o mestre do jogo, como é chamado este contador de estórias, utiliza-se das regras do manual para decidir através da sorte com dados multifacetados. Lógico que a nomenclatura RPG aqui exemplificada não está se referindo aos jogos “Estilo RPG”, como nos videogames.

## A LINGUAGEM BÁSICA DO CLASSCRAFT

Esta ferramenta utiliza recursos de RPG para tornar a sala de aula mais dinâmica e lúdica. Mas como funciona realmente elementos do RPG em uma ferramenta educacional?

Os avatares dos alunos possuem um grupo de valores com algumas siglas. Elas servem para indicar um estado do personagem que fica em constante variação de acordo com o desempenho do aluno em sala de aula.

Pode parecer um pouco complicado no início, mas no passo a passo este tipo de dúvida desaparecerá rapidamente.

Basicamente são estas siglas que mostram se o aluno errou em uma questão, acertou, ganhou algum benefício ou se falta pouco para isso.

Como os elementos do RPG estão presentes no CLASSCRAFT, o avatar do aluno pode se ferir, se curar, evoluir, trocar de vestimentas e armas e até morrer. É possível ainda que ele enfrente criaturas mágicas e armadilhas em sua busca

pelos poderes. E o mais interessante é que a grande aventura se passa com elementos da própria matéria que estão estudando.

Cada avatar possui quatro barras:

**HP** (Heal Point) – Ponto de Vida

- *A cada falha em acertar uma questão, falar alto em sala ou defender um amigo, perde-se HP.*

**AP** (Action Point) – Ponto de Ação

- *A cada ação executada, perde-se AP. Se chegar a zero, o avatar não pode usar seus poderes.*

**XP** (Experience Point) – Ponto de Experiência

- *A cada ação bem-sucedida, ganha-se esta recompensa que permite ao avatar adquirir mais poderes.*

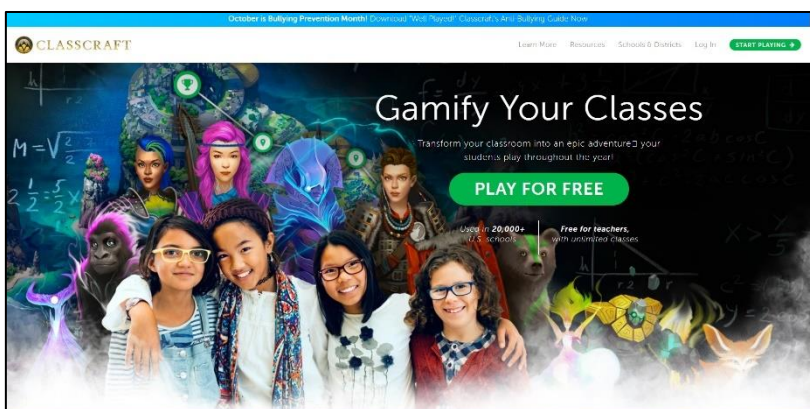
**GP** (Gold Piece) – Peça de Ouro

- *Esta sigla representa o dinheiro e com ele o aluno pode “comprar” novos itens para seu avatar.*

## VAMOS À PRÁTICA?

Não existe ainda forma melhor de se aprender algo praticando, por esta razão vamos direto ao assunto.

Acesse o site: [www.classcraft.com](http://www.classcraft.com)



Clique em qualquer um dos botões verdes, ambos levam ao mesmo lugar.



Dois caminhos para um só lugar: o cadastro inicial.