observatorio de tecnología educativa

Nº 42

ClassDojo

un gestor de aulas para monstruos

intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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

Marzo 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_OTEpdf42_2020_847-19-134-3

ClassDojo un gestor de aulas para monstruos

por Juan José Flores Paredes 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

@Tatarachin

@Tatarachin

Tatarachin

El autor de este artículo

Juan José Flores Paredes es maestro especialista de Música y jefe de estudios del CEIP Menéndez y Pelayo en Valverde del Camino, Huelva. Le encanta ser docente musical y así lo muestra con su alumnado a sus familias en su blog de la asignatura y en su canal de vídeos. Amante de las TIC, colabora con los centros del profesorado en la formación de compañeros/as tanto a nivel presencial como a distancia en el Aula Virtual de Formación del Profesorado Andaluz. Miembro permanente para la organización y gestión del Congreso Nacional de Educación Musical "Congreso Con Euterpe" que cada año se celebra por la geografía española. Administrador del blog de música Tatarachin y ganador de la peonza de bronce y de plata en los VI Premios Espiral de Edublogs en la categoría de blog colaborativo de profesorado y alumnado con el Proyecto FlautateKa y el Proyecto Kantaconmigo.

Introducción

Este artículo está dedicado a la aplicación web ClassDojo por varias razones.

Primero, por su facilidad para crear aulas virtuales haciendo visible lo que se está aprendiendo y realizando en el aula y establecer con ello redes beneficiosas para la comunidad educativa.

Segundo, por trabajar en un entorno gamificado y facilitar otras metodologías activas en las que el alumnado puede superarse a sí mismo con ayuda del grupo y teniendo en cuenta determinadas reglas, habilidades, conductas, valores, etc. totalmente personalizables por el docente y en consenso con el grupo "tribu".

Tercero, por ofrecer informes individualizados a los docentes con la evolución de las pautas por las que se ha puntuado al alumnado a lo largo de cualquier intervalo de tiempo que se quiera consultar.

Y cuarto, por reforzar las conductas que necesitamos de nuestro alumnado, ya sea de manera individual o en trabajo de grupo. Creando, de esta manera, un buen ambiente de trabajo en clase que minimice las conductas que lo rompen y compatibilizando tareas bajo un enfoque de aprendizaje cooperativo que estimulan trabajo y actitudes.

La Herramienta

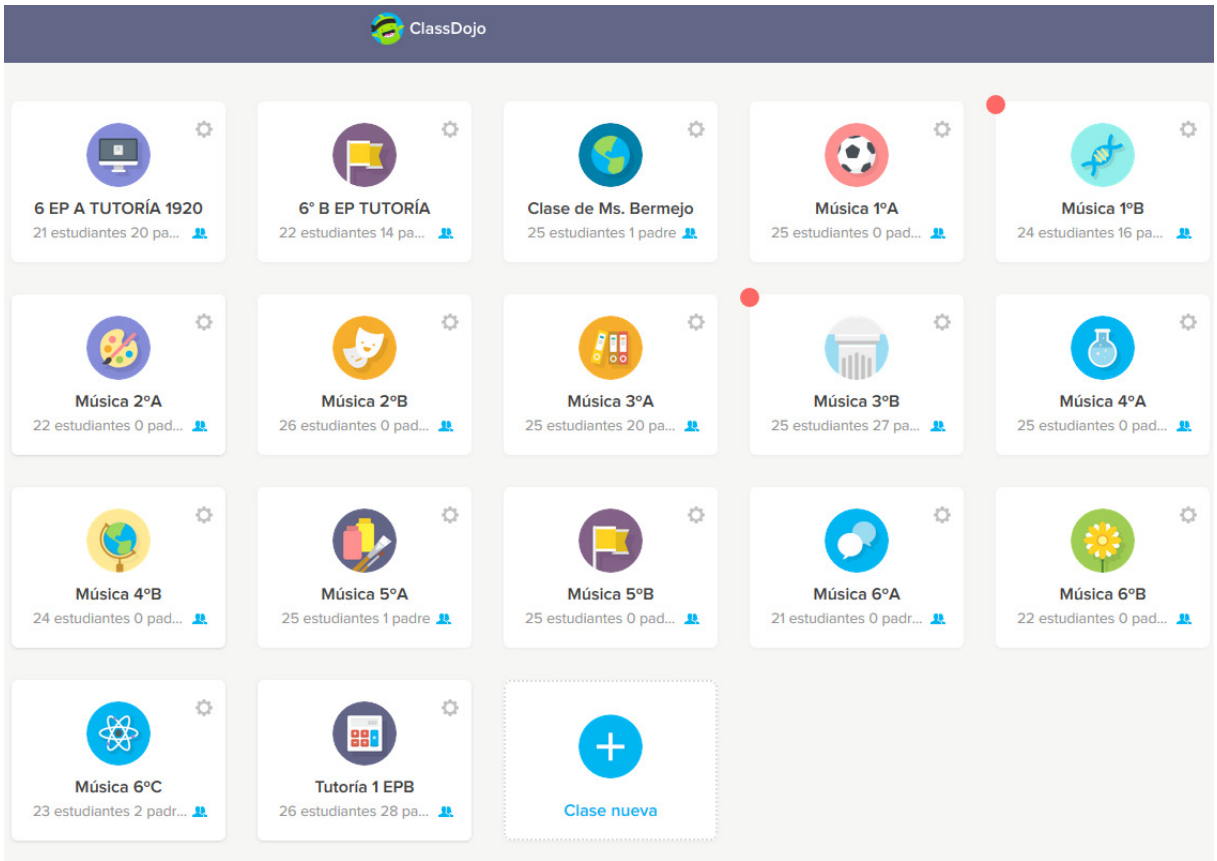
ClassDojo, es una aplicación gratuita que funciona tanto en la web como en dispositivos móviles y en todas las plataformas. Nos ayuda a los docentes a la hora de implementar unas estrategias metodológicas basadas en la gamificación, el trabajo cooperativo, *flippedl earning* y el aprendizaje por proyectos y/o basado en el juego.

Su idea básica y original es ayudar a llevar un control del progreso y avances de los estudiantes en aquellos aspectos que queramos mejorar articulándose en los niveles: Colegio–Clase -Grupo–Estudiante. Y a su vez con los roles: Director/a del centro–Docente -Estudiante- Familia. Esta estructura permite mucha flexibilidad, orden y control. El rol mentor y el rol profesor y familia requieren registro y tener un correo electrónico pero el alumnado no lo necesita.

Página de acceso a ClassDojo

Lo primero es darse de alta y elegir el rol en que queremos interactuar. El rol líder de la escuela es solo para la dirección del centro educativo que se encarga de crear esa escuela poniéndose en contacto con los *web-masters* de ClassDojo para su correcto registro. Y una vez creada, el líder hace el control del profesorado que accede a la escuela.

Los docentes, con un simple registro y búsqueda de su centro educativo, pueden acceder a él y tras el *check-in* del director o directora ya pueden empezar a crear sus aulas.



Tablero con la interfaz de clases creadas de ClassDojo

Una vez que hemos creado nuestra primera aula, debemos tener claros los objetivos de gamificación de los que hablábamos al principio y definir aquellas pautas o dinámicas que vamos a premiar y aquellos que por el contrario queremos evitar. Por defecto, ClassDojo en sus aulas tiene unas habilidades definidas para ser puntuadas de manera positiva que podemos y debemos modificar.

Con ejemplos concretos aplicables a cualquier situación dentro del aula, independientemente del área o materia que impartamos, podríamos definir como algo a premiar:

- El trabajo en grupo.
- Ayuda a los compañeros/as.
- Ser creativo.
- El buen trato a los demás.
- Cuidado del material del centro o propio.
- Supera un nivel de competencia.
- Realiza determinadas acciones concretas.
- Entrega a tiempo de trabajos.

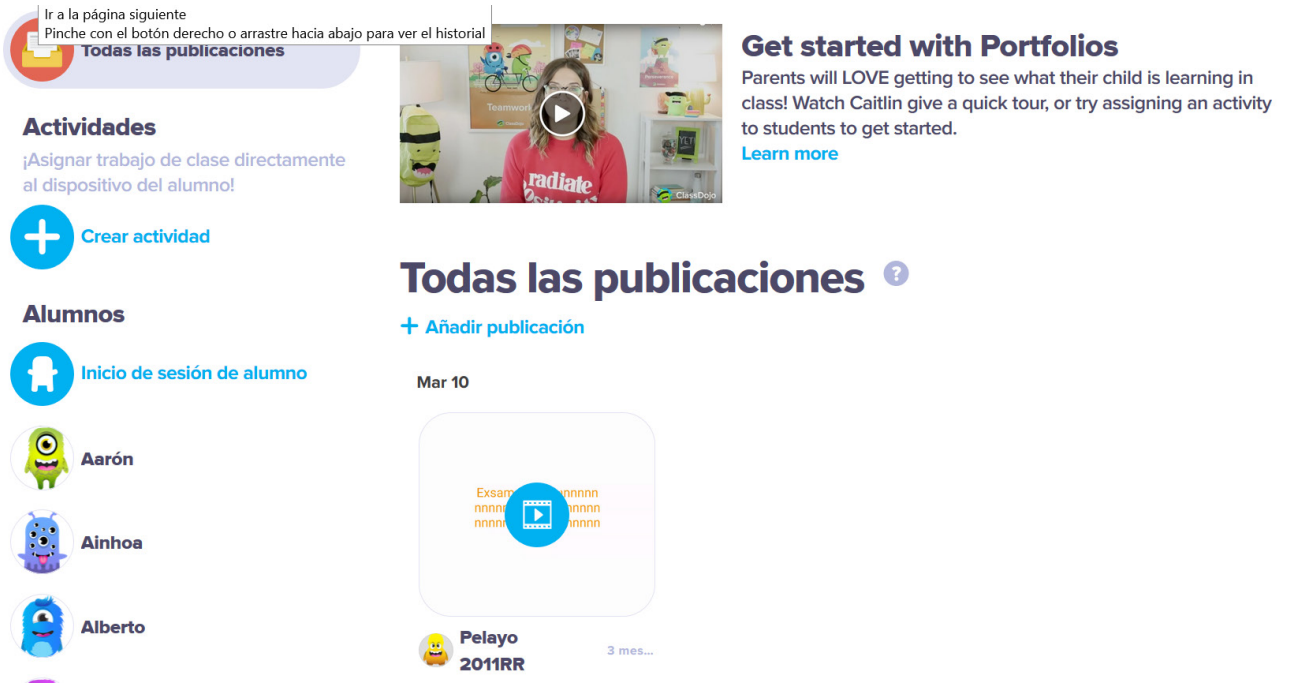
Aquí tenéis un ejemplo concreto de mi clase de 3º de Música.

Habilidades adaptadas

Y como actitudes que queremos evitar no premiándolas o no valorándolas positivamente (en ocasiones restando positivos) pueden ser estas:

- Decir palabrotas.
- No respetar el turno de palabra.
- Pegar a otros compañeros/as.
- No entregar la tarea.

El entorno que ofrece esta herramienta posibilita una manera sencilla para que profesores y alumnos/as pueden construir un espacio de aprendizaje increíble y crear una cultura para su comunidad. Las "Historias diarias" que crea y comparte el docente son secuencias de fotos y vídeos de la jornada escolar que se actualizan instantáneamente. Cada clase, escuela y alumnado tiene su propia historia y todo se comparte de manera interna ayudando a los docentes a interactuar con las familias conectadas con la clase. Además, las historias del alumnado ayudan a los niños/as a crear su propio espacio: una línea de tiempo o una carpeta sobre lo que van aprendido en portafolios individuales como evidencias de trabajo. De igual forma, estas historias pueden ser vídeos explicativos o de introducción a lo que se va a encontrar al día siguiente en clase, creando expectativas y el juicio crítico de lo que trabajarán al día siguiente en la clase física.



Carpetas y portafolios del alumnado

ClassDojo nos proporciona un entorno que combina el aula física y el aula virtual con el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas, con la finalidad de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo. Aprovechando el valor lúdico podemos utilizar con el alumnado elementos del juego como: mecánicas, dinámicas, reglas, componentes, recompensas, etc. para aplicarlas al mundo de la educación y obtener mejoras académicas, así como para favorecer determinados comportamientos y actitudes positivas, individuales o grupales. Eso, en definitiva, es la gamificación y lo que podemos conseguir si utilizamos ClassDojo no solo y únicamente como una mera herramienta conductista para poner o quitar puntos.

Explicación del uso en el ámbito educativo

Más allá de la escuela, ClassDojo conectada con las familias se convierte en una excelente manera de llevar lo mejor de esta a casa. Las familias pueden suscribirse para tener acceso a los avances en los puntos valorados, acceder también a un divertido personalizador de avatar de los "monstruitos", los personajes que por defecto asigna esta herramienta y por lo que se ha hecho súper popular entre el mundo educativo por la cuidada estética de su interfaz. También aporta recursos, vídeos y actividades propias que desarrollan la conciencia, el espíritu crítico y el carácter para ayudar a los niños y niñas a alcanzar habilidades como la perseverancia y la conciencia.

Recursos para el profesorado

El servicio de mensajería permite a docentes, alumnado y familias que intercambien mensajes instantáneos sin necesidad de compartir sus números de teléfono ni datos de contacto y, con las "horas de no molestar", los docentes pueden configurar horarios para que las familias sepan que no estarán disponibles.

Cada clase y su alumnado es totalmente diferente a cualquier otra, igual que su docente, por ello debemos personalizar y configurar el entorno inicial que ofrece ClassDojo, para que actitudes, comportamientos, acciones y su evolución a lo largo de un determinado tiempo tengan un valor positivo o negativo. Es importantísimo consensuar estas puntuaciones y elaborarlas conjuntamente con nuestro alumnado para que se sientan partícipes aún más de las reglas del juego y que, al analizar las valoraciones que reciben del docente y de su grupo, sean más autocríticos por las cosas que hacen bien o mal. En definitiva, utilizando todo aquello que a los niños/as les atrae de los juegos se puede conseguir avances en sus actitudes, comportamientos y capacidades.

Puntuaciones de una clase tras cuatro sesiones

En la gestión activa de las aulas configuradas es de gran ayuda su "kit de herramientas" proporcionándonos a los docentes las posibilidades de crear grupos de alumnos/as al azar, mostrar las instrucciones para tus actividades, poner música de fondo, establecer una cuenta atrás o un temporizador acústico, un medidor de ruido, mostrar preguntas para posibilitar el debate y mensajes de bienvenida, entre otras opciones.

Kit de herramientas para la gestión activa del aula

El temporizador es muy útil por las opciones de cuenta atrás que hace que el alumnado maximice su tiempo. ¡Al terminar el alumnado suele hacer casi siempre una cuenta atrás en alto a la espera del ring final!

La opción "al azar" es de mis favoritas por la expectación que proporciona, pues, de manera aleatoria y sin saltarse a nadie de los presentes, selecciona al participante de la gran pregunta del día, lo que puedo hacer tanto al comienzo de la sesión como al final.

Armador de grupos

El armador de grupo permite crear grupos en función del número que se quiera y al decidirlo ClassDojo no hay discusión. Y para formar cuartetos u otras formaciones instrumentales en mi clase de música me viene perfecto y sirve de igual forma para otras materias y que se pregunten entre ellos o creen las preguntas del examen, etc.

La herramienta "medidor de ruido" proporciona un semáforo acústico configurable, que avisa por colores de que nos estamos pasando de decibelios y que funciona a partir del propio micrófono del ordenador de la clase.

Todas estas herramientas adquieren un gran valor si tenemos imagen y sonido para poder mostrarlas, por lo que el tener una PDI o proyector da un valor añadido por su poderoso componente visual, que engancha desde el principio y que, unido a sus divertidos avatares de monstruitos y sus señales acústicas, son un éxito diario.

Al estar trabajando con datos de menores de edad, es conveniente no poner por parte del docente los nombres completos del alumnado, sustituyéndolos a ser posible por un "*nick*" de usuario.

El uso de ClassDojo como aula virtual de gestión de alumnos/as adquiere mayor efectividad en las etapas de Infantil, Primaria y primeros cursos de Secundaria. De igual forma, es totalmente utilizable para cualquier materia o área si partimos del uso de positivar conductas, pero también puede utilizarse para evaluar la entrega de tareas, trabajos, establecer la evolución en niveles de competencia y desarrollar dinámicas cooperativas en grupo.

Su configuración, la creación de un aula y el diseño de las habilidades negativas y positivas dependerá del alumnado con el que vayamos a trabajar y lo que como docentes queramos conseguir. No es una tarea difícil que lleve mucho tiempo, pero si se consensua con el alumnado el por qué se van a ganar o perder puntos y cuántos de ellos, mucho mejor.

ClassDojo, la podemos utilizar sistemáticamente al comienzo de la clase para pasar lista, evaluar la entrega de trabajos y durante o al final de una sesión, unidad o proyecto para puntuar sus habilidades y las competencias adquiridas, así como sus conductas. Solo son necesarios unos pocos minutos de clase para ponerla en marcha, además podemos utilizar la *app* en nuestro *smartphone* como un mando a distancia de la aplicación web. Es fácil e intuitiva y no es necesario un adiestramiento inicial para utilizarla adecuadamente.

Sí es necesario comentar que, en función de la interacción con las diferentes herramientas que posee y dependiendo del alumnado y las conductas o habilidades que queramos implementar o modificar, con la experiencia buscaremos configuraciones más específicas que solo el tiempo y su uso nos darán.

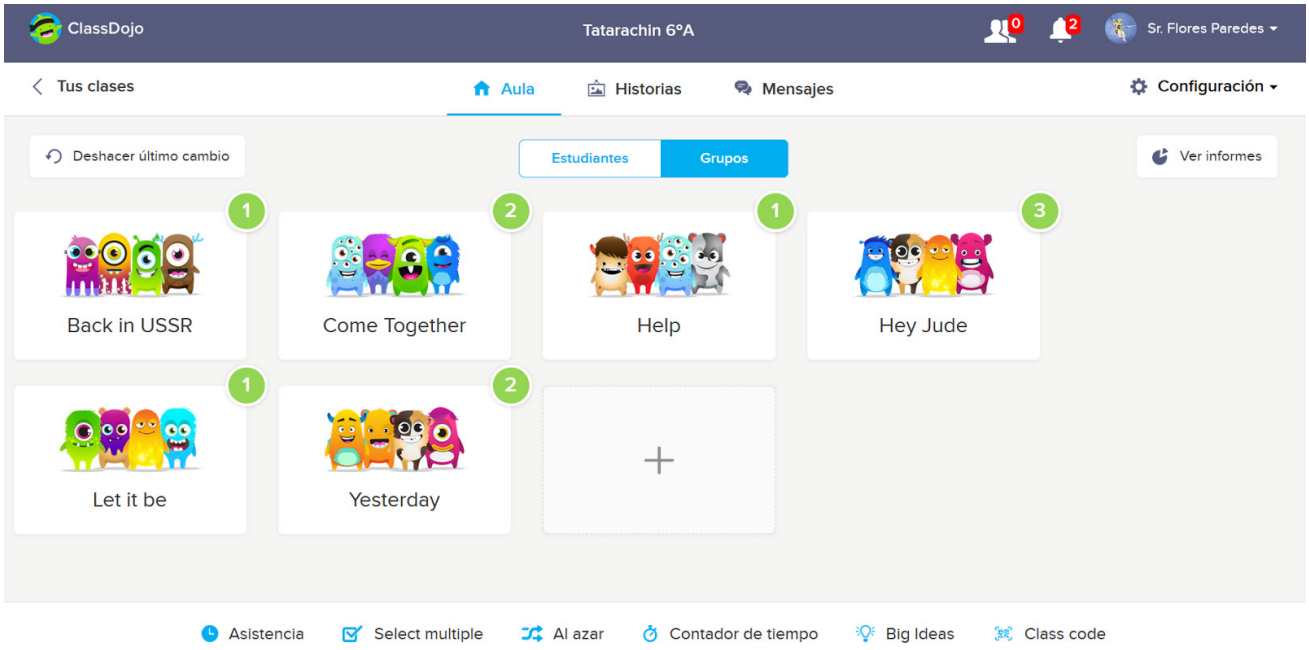
Yo en mi caso utilizo las aulas de ClassDojo durante todo el curso, pero se pueden temporalizar para espacios de tiempo concretos. En ocasiones he creado aulas ClassDojo solo para unas actividades para una semana cultural y así dinamizar el paso por los diferentes *stands* y; en otras ocasiones, se han creado para un trimestre en función de la duración de un determinado proyecto. Una vez que un aula ya no es necesaria, se puede archivar para tenerla siempre guardada o eliminarla definitivamente.

Metodología y Didáctica Aplicada

En resumen, me encanta ClassDojo en combinación de uso de su herramienta web y la *app* del móvil para pasar lista, elegir a los alumnos/as que realizan una tarea, motivarlos, gestionar el factor tiempo de las mismas, comunicarme con las familias y también para lo que fue creado en un principio, controlar el comportamiento y la actitud dentro del aula. Pero sobre todo por la posibilidad de poder armar grupos de trabajo y combinar diferentes metodologías activas muy enriquecedoras.

Es muy útil poder mandarles vídeos previos a la sesión presencial y, posteriormente, centrarnos en resolver ciertos aspectos concretos y ser más efectivos, con ellos multiplicamos las pocas horas de docencia presencial que la Música tiene en nuestro sistema educativo y; además, con la alta expectativa que generamos convertimos los deberes en "quereres".

En mi caso, la gestión del área de Música es más fácil cuando planteamos retos y proyectos con un producto final claro para el alumnado: un concierto, un baile, una producción artística en la cual necesitamos distribuir roles y responsabilidades, etc. Durante el proceso, además, promocionamos en las redes sociales internas de ClassDojo los eventos en los que vamos a mostrar las evidencias de trabajo. El grupo no avanza si entre todos no nos ayudamos y ClassDojo también ayuda a esto, pues como conozco "a mis jugadores" sé en qué equipo deben estar en función del partido a disputar; así uso ClassDojo de forma eficaz para que el equipo gane y cree efectos positivos en mi alumnado.



Grupos cooperativos de ClassDojo

A continuación, los mejores consejos para usar ClassDojo como un experto/a en tu aula:

1. Establece tus agrupaciones.

Una vez que accedamos a nuestra aula en la aplicación tendremos dos opciones: Estudiante y **Grupos**. Esta segunda, la que os muestro en la anterior imagen, permite crear agrupaciones que en mi caso es por cuartetos. Un ejemplo la clase de 6º.A donde cada cuarteto tiene por nombre una canción de *The Beatles*.

2. Establece claramente con el alumnado las reglas del juego, los puntos que se van a ganar y qué se va a conseguir con estos puntos una vez se llegue a una cifra determinada.

Eso de ganar punto por que sí, no vale... debe haber un objetivo, ya sea material o "espiritual". Y el premio dependerá de sus intereses, de los intereses del docente, de la materia, del proyecto que se esté desarrollando, de la habilidad grupal a desarrollar...

Nuestro alumnado y también las familias deben conocer cuáles son aquellos comportamientos que buscas. Comparte con ellos/as las habilidades que vas a premiar y los puntos que asignas a cada habilidad. Escucha su opinión. ¿Qué habilidades deberían tener un valor superior a un punto? La aplicación da un máximo de 5 puntos positivos o negativos por acción. Los padres y madres de tus alumnos/as deben saber cómo piensas usar esta herramienta antes de empezar a utilizarla y como va a funcionar la comunicación. Por lo que en la primera reunión del curso, es el mejor momento para introducir el programa ClassDojo a las familias. Además, de esa manera, puedes entregar los códigos numéricos y/o QR de acceso individualizado que genera la propia herramienta en mano, para que puedan apuntarse a tu clase. También debes ser claro en una cosa y es que nadie es perfecto y es normal perder un punto de vez en cuando. En cualquier caso, para episodios de mal comportamiento graves, se debe contactar con las familias y no limitarte a poner puntos negativos.

3. Se positivo. *Be water my friend!!*

Las reglas de clase siempre hay que formularlas en positivo, nunca en negativo. Algo así como «Traemos todos los materiales» en vez de «No olvidar la flauta en casa». De la misma manera, es más eficaz alabar al alumno/a que hace las cosas correctamente que disciplinar al que no sigues las normas. La lista de comportamientos y habilidades que dan puntos debería ser mucho mayor que la lista de comportamientos que dan puntos negativos. Debemos dar muchos más puntos positivos que negativos y la atmósfera de la clase te lo agradecerá.

Si te limitas a dar puntos negativos tus alumnos/as empezarán a pasar olímpicamente de esta herramienta y perderá su efectividad.

Con el alumnado disruptivo de toda la vida habrá que mirarle con más atención para «pillarle» haciendo algo bueno, por poco que sea, y reconocérselo. Es el momento de que sus padres empiecen a recibir buenas noticias de forma sistemática por primera vez en años. Una vez que esté interesado/a en ganar puntos de forma consciente en función de las reglas establecidas por el grupo clase, será el momento de poder quitarle puntos porque ha hecho algo mal, y que esta pequeña consecuencia tenga algún tipo de valor para él.

4. Da puntos con frecuencia.

No racanees con los puntos. Reconoce los comportamientos y actitudes positivas en tu aula. Observa para encontrar a aquellos alumnos/as que se están comportando como te gusta que lo hagan y que muestran la actitud de aprendizaje ideal.

ClassDojo ofrece la posibilidad de ver informes semanales o mensuales de toda la clase o de alumnos/as individuales. Intenta por todos los medios que la inmensa mayoría de puntos que alguien recibe sean positivos. De cada diez puntos que nueve sean positivos. De esa manera tus alumnos se engancharán al juego.

5. Empieza de cero a menudo.

Si un alumno/a ha acumulado muchos puntos negativos por alguna razón, pronto empezará a pasar del juego. ClassDojo se vuelve irrelevante para estos alumnos/as. Es recomendable poner el contador a cero cada semana. Aunque hagas esto, en los informes semanales, mensuales, trimestrales, etc. podrás seguir viendo el número total de puntos que tus alumnos/as han ido consiguiendo.

Las burbujas que muestran los puntos son configurables y debes saber en qué momento no deben mostrar las puntaciones o si conviene mostrar los puntos positivos y ocultar los negativos.

6. Utiliza el botón toda la clase.

Utiliza el botón «toda la clase» para otorgar puntos a cada uno de los alumnos/as de ese grupo. Es una buena manera de crear cultura de grupo. Con esta simple medida puedes tener a toda la clase trabajando para un objetivo común. Eso sí, estos puntos comunitarios deben ser siempre positivos. Dar puntos negativos a toda una clase es injusto y poco profesional.

7. Ofrece recompensas y tratos.

Hay una serie de premios a conseguir y estos pueden ser individuales, pero también debe haberlos colectivos para todo el grupo. De esta manera, la suma de todos los puntos individuales sumados consigue súper premios que de manera individual serían inalcanzables.

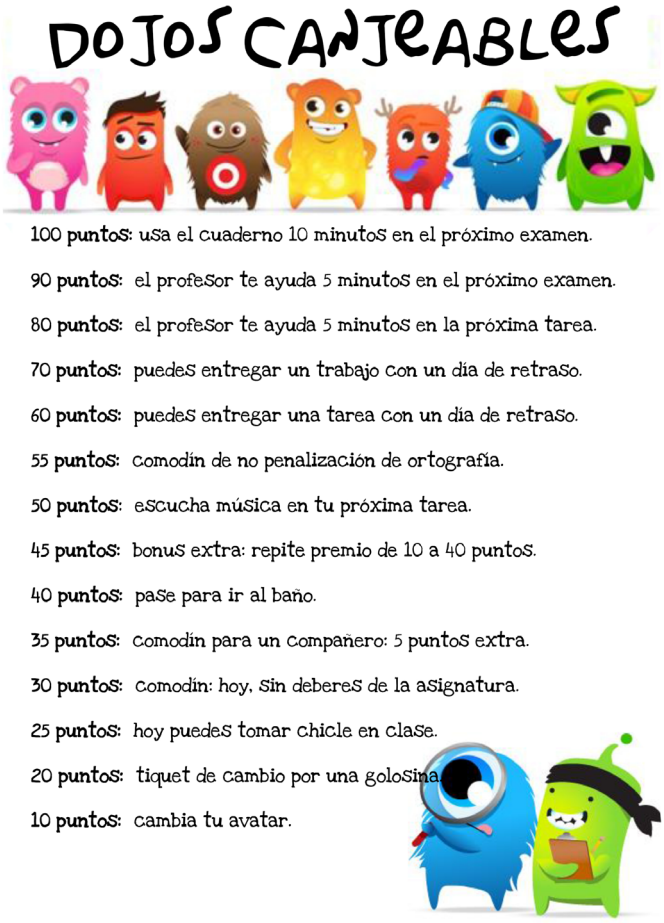


Tabla de premios

Valoración Personal

Las razones por las que utilizo esta herramienta son variadas.

En primer lugar, por el factor motivación y aunque sé que habrá opiniones no faltas de razón, que dirán que la competitividad no es la mejor manera de educar; en este caso, el entorno gamificado diseñado de manera adecuada para dirigir esa competición en dirección a sumar con el esfuerzo del grupo, unida a la habilidad del docente para su gestión, puede funcionar de manera eficaz.

En segundo lugar, por la comunicación transparente y directa con las familias, sin necesidad de aportar ningún dato personal y la posibilidad de adelantar contenidos utilizado la metodología *flipped,* y adelantar ciertas rutinas de trabajo para casa en formato audiovisual. En cuanto a las comunicaciones de carácter más oficial y de contenido especialmente sensible, hay que utilizar la mensajería y herramientas académicas oficiales de cada administración educativa. Semanalmente, la propia herramienta realiza una comunicación a través del *mail,* que ha configurado cada familia y le manda un informe con todos los resultados. De igual forma, hay un *chat* interno para establecer comunicaciones entre familia y docente. Las familias sólo pueden ver los puntos ganados y perdidos por semanas, llegado el lunes empieza desde cero.

Otra ventaja es la facilidad de uso y la portabilidad pues ya sea en modo web y mostrando en la PDI, o con la *APP* de Android o iOS, en tu móvil o *tablet,* siempre puedes abrir rápidamente la aplicación, contactar con las familias, poner o quitar puntos, escribir una reseña en el blog...

En mi caso y después de varios años de gestión de clases a través de esta herramienta y con gran parte de las familias "enganchadas"; todas las mañanas, lo primero es abrir la web de ClassDojo en la pizarra digital y pasar lista. La aplicación tiene la opción «Asistencia» que apaga (los vuelve grises) los monstruos de los niños/as que no han venido. De esa forma se pueden registrar las faltas de asistencia y evitamos dar o quitar puntos a niños/as que no hayan venido. Una vez hecho esto, es hora de comprobar quien trae la canción ensayada desde casa, la pregunta del valor añadido, los "quereres". Para ello cuento con mi ayudante semanal, que semana a semana va cambiando según se llegue a cierto número de puntos. Él o ella manejan la PDI y se encargan de poner puntos, accionar el botón de azar o el control de tiempo. El alumnado es bastante exigente con este rol y muy críticos ante sus decisiones por lo que cuidan mucho de que todos/as respondan correctamente a una ronda de preguntas, por ejemplo a la de "pasapalabra" de nuestro glosario de términos que vamos aprendiendo. A continuación, pasamos a trabajar en la dinámica de la sesión que está programada. Aprendemos nuevos conceptos y elementos del lenguaje musical en el portafolios, hacemos prácticas musicales, a veces por parejas, otras en solitario, o por grupos según la dinámica; con el objetivo final de interpretarlos para las diferentes efemérides que en el colegio van saliendo. Durante todo este proceso, ClassDojo siempre está abierto y atento al respeto de normas, las cuales están siempre claramente visibles y pueden tener una duración anual , simplemente semanal o del día. Si alguien se salta una norma, es penalizado o premiado ante una buena acción. Es importante que la PDI disponga de sonido, ya que tanto el punto positivo como el negativo, generan un sonido acorde al comportamiento premiado que atrae enormemente la atención del grupo clase al sonar.

Poco a poco, el alumnado ve como sus puntos van creciendo, tanto a nivel individual como en grupo. Y he ahí el efecto motivador. Con todos esos puntos pueden conseguir premios. Y como hemos comentado anteriormente habrá premios individuales y un gran premio colectivo.

Los premios individuales los elaboro acorde a los gustos y deseos de la clase que me toque durante ese curso pero hay cosas que el alumnado valora mucho, cosas tan simples como: ir al baño una vez extra, elegir dónde y con quién sentarse, obtener roles en la clase, salir en el blog de música y canal de vídeo del cole en una entrevista, convertirse en periodista, minutos extra de recreo, conseguir *badges* o insignias, cambiar de

avatar y ponerse la imagen que quieran, etc. Pero el premio grupal es el gran objetivo de todos/as: asistir a un concierto, película con palomitas, excursión fuera del centro...

Insignia olvidos

Insignias progreso instrumental

Y por eso los puntos de cada cual se convierten en *Music Dojo* que pueden canjear por premios. La dificultad consiste en que, al comprar premios individuales, se le resta al grupo los puntos del coste del premio, por lo que los premios individuales penalizan a la hora de conseguir el premio colectivo. Se les explica que tienen que trabajar como grupo para poder conseguir el gran premio final.

En ciertos cursos realizo una paga semanal de 10 Music Dojos que ellos de manera interna deciden donarlos a otro compañero/a. Aplicando este modelo de gratitud, incremento la valoración entre iguales, se potencia la autoestima y afianza los lazos de compañerismo para el trabajo cooperativo. La única consigna es no darlos todos a la misma persona, en el mismo mes. Cuando el alumnado llega a los 100 puntos le damos un billete que puede intercambiar por «privilegios» previamente pactados.

100 Music Dojo

10 Music Dojo

Hay alumnado que los logra con esfuerzo, pero sin resultarle demasiado complicado, a otros, sin embargo, se les hace más cuesta arriba. ¿Y si sus compañeros/as les «aupan» para llegar al logro?

Diploma para pegar las insignias conseguidas

Recomendación final

Esta herramienta en sí y dependiendo de quién o cómo la use puede presentar la pobre imagen de ser una aplicación en el que todo es condicionamiento: "si haces esto pasará o no pasará esto otro". Si no profundizamos en ella y no le sumamos ciertas metodologías activas para potenciar los valores del trabajo grupal y del juego no deja de haber un simple sistema de puntos y *rankings.*

Independientemente de lo que queramos o podamos conseguir con ClassDojo, nuestro objetivo final es educar alumnos/as responsables más que a alumnos obedientes. Y si nos centramos en un uso simplista con un sistema de puntos que premia buenas acciones (individuales o en grupo) puede ir más hacia lo segundo que a lo primero.

Educar en la responsabilidad es más difícil para el docente, implica esfuerzo y es un proceso más lento y arduo, pero si se consigue, es mucho más gratificante.

ClassDojo en sí mismo no va a conseguir nada sorprendente y dependerá del uso que se le dé para no llegar a una encrucijada de clases y alumnado que solo se estimulan si van a conseguir puntos por hacer determinadas cosas bien o porque se les vaya a sancionar. Premiar a un niño o a una niña por haber realizado una buena acción resta responsabilidad moral al acto. Difícil misión la nuestra, la de educar y concienciar al alumnado para que hagan buenas acciones por la simple y potente satisfacción de hacer las cosas bien y/o ayudar a los demás y no por lo que puedan conseguir al hacerlo.

Información y materiales complementarios

- *ClassDojo en Educación Musical:* http://www.tatarachin.com/2016/09/class-dojo-y-educacion-musical.html
- *Los Beatles y ClassDojo:* http://www.tatarachin.com/2016/10/the-beatles-y-classdojo.html
- *Insignias, bagdes y diplomas:* http://www.tatarachin.com/2018/09/insignias-distintivos-y-badged-en.html
- *ClassDojo web site:* https://www.classdojo.com/es-es/
- *App ClassDojo:* https://play.google.com/store/apps/details?id=com.classdojo.android&hl=es https://apps.apple.com/es/app/classdojo-aula-y-casa/id552602056
- *Recursos propios de ClassDojo:* Recursos para decorar el aula
- Para saber más...
- *Comunidad internacional de ClassDojo en Facebook:* https://www.facebook.com/groups/classdojoambassadors/
- *Comunidad Española de ClassDojo en Facebook:* https://www.facebook.com/groups/ClassDojoSpain/

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.