

Classdojo: una herramienta de gamificación y comunicación para la mejora del proceso educativo

Autores: Rodríguez Lozano, Carlos (Maestro Educación Musical, Lengua Extranjera: Francés y Graduado Superior en Guitarra Clásica, Maestro Educación Musical y Maestro Educación Primaria); Zarco Matallana, Verónica (Maestra. Especialidad lengua extranjera: Inglés, Maestra de Inglés en Educación Infantil y Primaria); Rodríguez Lozano, M ángeles (Maestra de musica, Maestra de musica); Fernández Correas, Sonia (Maestra Especialidad en Educación Infantil, Maestra de Educación Infantil); Fernández Correas, Ginés (Maestro, especialidad Educación Musical, Maestro en Educación Primaria); Sánchez Vidal, Juan Pedro (Grado en Educación Infantil).

Público: Maestros de Educación Primaria. **Materia:** Lengua Extranjera: Inglés, Francés; Música. **Idioma:** Español.

Título: Classdojo: una herramienta de gamificación y comunicación para la mejora del proceso educativo.

Resumen

En este estudio se aborda la influencia que pueden tener herramientas de gamificación y comunicación en el proceso educativo, más concretamente en la etapa de la Educación Primaria. Se presenta la plataforma y aplicación ClassDojo como una de las más atractivas para ello y con una aportación motivacional bastante relevante en el alumnado. A través de este estudio realizaremos una visión pormenorizada de las diferentes funcionalidades que nos otorga la herramienta para ello.

Palabras clave: Herramienta 2.0, comunicación, TIC, motivación.

Title: Classdojo: a gamification and communication tool for the improvement of the educational process.

Abstract

This study addresses the influence that gamification and communication tools may have on the educational process, more precisely in the stage of Primary Education. The ClassDojo platform and application is presented as one of the most attractive for this field and with a very relevant motivational contribution in the students. Through this study we will carry out a detailed view of the different functionalities that the tool gives us.

Keywords: Tools 2.0, communication, ICT, motivation,.

Recibido 2018-12-31; Aceptado 2019-01-09; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103164

INTRODUCCIÓN

Desde hace algunos años, la educación está siendo influenciada en gran medida por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Dentro de este espectro tecnológico, el docente puede hacer uso de: plataformas web, aplicaciones (*apps*) y herramientas 2.0.

Con el avance de la tecnología y el uso que diariamente hacemos de ella, es indiscutible afirmar que el aula debe de estar sintonía con esta dimensión digital que se nos acontece. Y en muchos de los casos así es. Una de las palabras que más se están poniendo de manifiesto en nuestra labor docente es la de “gamificación”. En este trabajo aludiremos no sólo a esta capacidad gamificadora, sino a la posibilidad de comunicación que nos otorga alguna de ellas. Más concretamente, la herramienta *ClassDojo*.

Conceptualización y estudios

La palabra gamificación tiene su origen y fundamento teórico en el mundo de los videojuegos, en el que el sujeto mantiene una actitud activa y motivadora antes los diferentes cambios que se producen. Pero, ¿qué es concretamente la gamificación?

Según Reig y Vilchez (2013) la gamificación es un aprendizaje basado en juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes, con el fin de involucrar a los sujetos y lograr determinadas conductas y/o aprendizajes vinculadas a la tecnología. Este término, como veremos a continuación está en continua evolución. El objetivo principal es que los participantes aprendan de una forma divertida y distinta a lo que están acostumbrados. Esta actitud será lo que proporcione la posibilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje de ser mejorado.

A su vez, como citábamos anteriormente, esta palabra ha ido evolucionando hasta posicionarse en la consideración de metodología. Autores como Zichermann y Cunningham (2011) defienden que a través del uso de los diferentes elementos que aparecen en estos juegos, los participantes aumentan su dedicación e implicación a la hora de llevar a cabo una actividad concreta.

De igual modo, un estudio basado en la revisión sobre la literatura existente en estudios empíricos gamificados realizado por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) analizaron 24 estudios para determinar los efectos de la gamificación. La investigación concluye que la aplicación de experiencias gamificadas produce efectos positivos en la motivación de los usuarios. El estudio también obtuvo resultados relevantes en relación a la dependencia de ésta según el contexto en el que se implementara. Dentro del mismo estudio, un 37,5% de las investigaciones desarrolladas en el ámbito educativo comprendían la gamificación como positiva en términos de incremento de la motivación y compromiso en las tareas de aprendizaje, así como su capacidad aumentativa de la sensación de diversión y entretenimiento. Sin embargo, se reseñan algunos aspectos problemáticos relacionados con la metodología: competitividad y dificultades en la evaluación.

ClassDojo: Uso y funcionalidades generales

ClassDojo es una plataforma virtual de uso gratuito que cuenta con 35 millones de usuarios y está presente en más de 100 países. Se puede utilizar a través de dispositivos web o aplicaciones móviles para diferentes plataformas (iOS/Android). Su objetivo es estimular al alumnado, reforzar los comportamientos positivos y disminuir las actitudes contrarias al aprendizaje. Entre las diferentes tipos de cuentas interconectadas existen:

1. Cuenta de profesor: será este usuario el que cree las aulas y los estudiantes que participan en ellas. Igualmente, se encargará de gestionar las puntuaciones de cada alumno, el 'Class Story' y la interacción con los padres a través de mensajes privados.
2. Cuenta de alumno: limitada, ya que sólo permite personalizar el avatar y comprobar cuál ha sido la valoración emitida por el docente para este alumno. No permite ver ni las puntuaciones de otros estudiantes ni los mensajes intercambiados entre los padres y el profesor
3. Cuenta de padre: cada padre puede tener uno o varios alumnos dentro de su cuenta, y de cada uno de ellos puede visualizar cuál ha sido las valoraciones del docente en cada momento: qué insignias ha obtenido, tanto positivas como negativas. Del mismo modo, puede visualizar el *ClassStory* o enviar mensajes al profesor.

A través de *ClassDojo* el profesor organiza su clase de forma individual o en grupos y cada alumno tiene su propio avatar (personalizable), que le representa en la plataforma virtual. Los profesores pueden utilizar esta aplicación para dar a los estudiantes una retroalimentación/feedback en tiempo real de cómo está siendo su trabajo o comportamiento en el aula. La plataforma también captura y genera datos sobre el alumno que los profesores pueden compartir con los padres. Su utilización es sencilla e intuitiva, lo que facilita la labor organizativa y de recogida de datos ligada al proceso docente. Por otro lado, también ayuda a convertir el proceso educativo en un entretenimiento y un proceso motivacional para el alumno

Entre las diferentes funcionalidades generales que nos concede la herramienta, estas son las más destacadas:

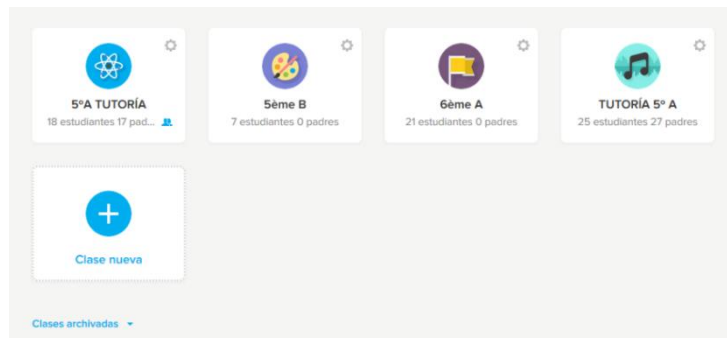


Figura 1. Creación de diferentes clases



Figura 2. Creación de alumnos con diferentes avatares

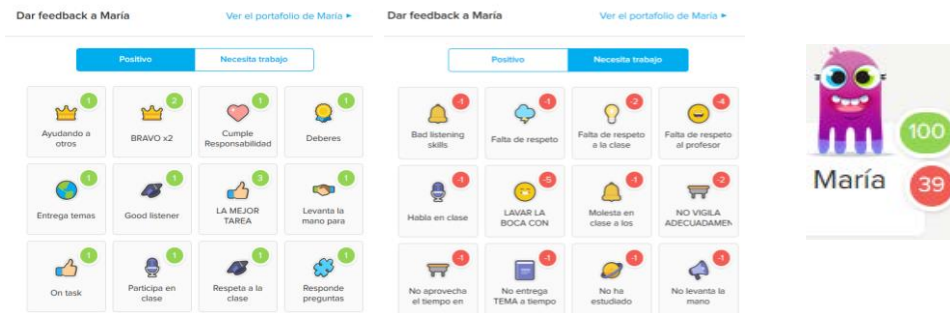


Figura 3. Insignias positivas-negativas y avatar con puntuaciones que podrán constatar los padres



Figura 4. Control de asistencia



Figura 5. Temporizador



Figura 6. Selección de música (Concentración o activo)

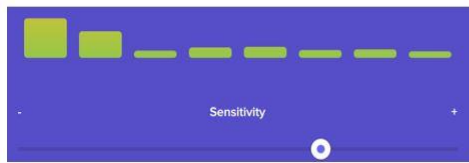


Figura 7. Medidor de ruidos



Figura 8. Selección de alumnos
(al azar y/o varios)

El uso de *ClassDojo* como herramienta de comunicación

Entre las diferentes funcionalidades dentro del ámbito comunicativo (alumnos-padres-profesores) que nos permite la plataforma y aplicación de *ClassDojo* son las siguientes:

- a. *Historia de la clase (ClassStory)*: En ella, los profesores que imparten docencia al grupo puede compartir momentos del aula, actualizaciones del día, fotos, vídeos, notificaciones o diferentes actividades realizadas con los padres. Estos a su vez pueden comentar al respecto mediante comentarios o simplemente opinar “Me gusta” (Figura 9).



Figura 9. Historia de la clase

- b. *Mensajes*: A través de esta modalidad podemos mantener un flujo de conversación bidireccional y personalizada. Estos mensajes permiten compartir notificaciones o recursos con los padres de los alumnos en el momento en el que sea necesario. De igual forma, se pueden realizar mensajes a modo de lista de difusión con un mismo mensaje para todos los padres seleccionados (Figura 10).

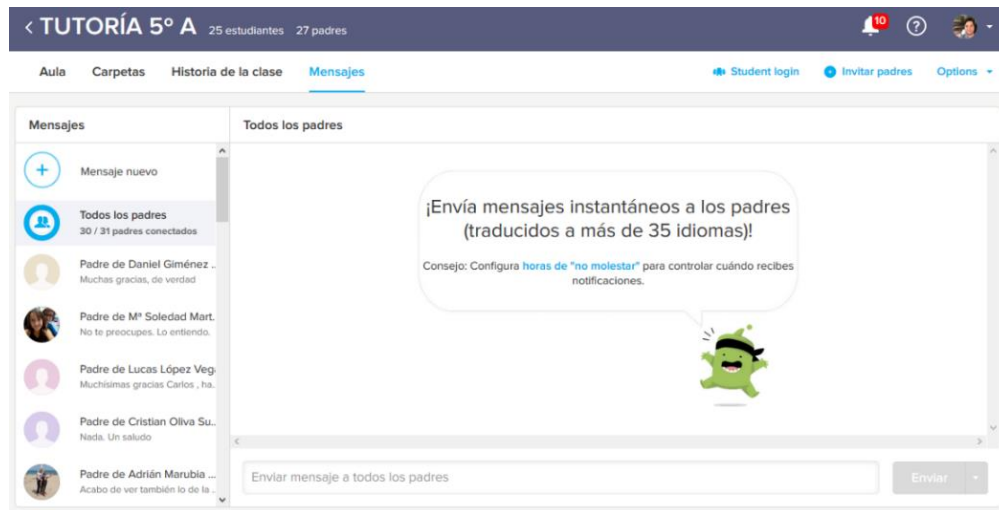


Figura 10. Mensajes

- c. Portfolio/Carpetas: consiste en un espacio personal donde colgar diferentes fotos o vídeos con tareas realizadas por cada uno de los alumnos. Esta característica resulta de gran utilidad y permite fomentar el trabajo autónomo del alumno. Éste, a través de su propio acceso a su perfil de *ClassDojo*, puede realizar las diferentes tareas en casa o clase y ser posteriormente corregidas por los profesores (Figura 11).



CONCLUSIÓN

ClassDojo se postula como una de grandes herramientas de gamificación y comunicación entre docentes, alumnos y padres. Su carácter intuitivo, accesible y motivacional hace que esta herramienta se posicione como una gran alternativa y vía para la comunicación entre todos los agentes responsables del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.

Bibliografía

- Reig, D. y Vílchez, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Fundación Telefónica. Fundación Encuentro.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Toronto: O'Reilly
- <https://www.ClassDojo.com/>