

## **TEMA 1. PLATAFORMAS PARA A XESTIÓN DA AULA. CLASSDOJO.**

### **1. INTRODUCCIÓN.**

### **2. O CLASSDOJO DENTRO DAS PROPSOTAS DAS COMPETENCIAS DOCENTES.**

### **3. UN PUNTO DE VISTA DO CLASSDOJO DENTRO DALGUNHAS PROPOSTAS METODOLÓXICAS ACTIVAS.**

### **4. USO E MANEXO DO CLASS DOJO.**

### **5. O PROXECTO SENTICOLOR. TRABALLANDO CO CLASSDOJO DESDE OS RETOS.**

### **1. INTRODUCCIÓN**

Segundo a Orde ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato é a “competencia dixital” aquela que implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e da comunicación para alcanzar os obxectivos relacionados co traballo, a empregabilidade, a aprendizaxe, o uso do tempo libre, a inclusión e participación na sociedade. Esta competencia supón, ademais da adecuación aos cambios que introducen as novas tecnoloxías na alfabetización, a lectura e a escritura, un conxunto novo de coñecementos, habilidades e actitudes necesarias hoxe en día para ser competente nun contorno dixital.

Torres Alcantara (2014) no seu traballo *Competencia digital del profesorado de Educación Secundaria: un instrumento de avaliación* recolle as potencialidades das TIC no ámbito educativo apuntadas polo profesor Arena e outros no 2001:

-As TIC motivan e estimulan o proceso de ensino-aprendizaxe, así como tamén proporcionan un contorno sen presión e cohibición.

-As TIC poden potenciar a flexibilidade para unha atención máis individualizada.

-As TIC poden reducir o risco de fracaso na formación, xa que o alumnado pode sentirse alentado ou motivado polo uso destas ferramentas.

-As TIC fomentan a actualización da profesión docente.

-A correcta das TIC aos centros de ensino poden potenciar o traballo en equipo.

Potencialidades aproveitables tamén para a etapa de Primaria. Estas características tamén serven para as plataformas ou ferramentas que se empregan na xestión dunha aula a través da gamificación ou doutro tipo de metodoloxías.

Dúas das plataformas máis coñecidas para a gamificación e xestión da aula son: *ClassCraft* e *ClassDojo*. Neste tema traballarase o *ClassDojo* mais déixanse por aquí unhas breves notas sobre o *ClassCraft* co obxectivo de procurar suscitar o interese entre as persoas interesadas neste tipo de ferramenta.

## ***ClassCraft***

[Classcraft](#) é como un xogo del rol educativo dentro dunha plataforma. O estudiantado pode crear personaxes que participan en misións para ir gañando puntos e ouro co que mellorar o seu equipo.

As personaxes do *Classcraft* son de tres tipos: curandeiros, magos e guerreiros. Cada unha delas ten propiedades e poderes únicos. A súa caracterización está deseñada para dar cabida ao diferente tipo de estudiantado que se pode ter nunha aula. Aínda así, personalízanse a media que o xogo vai progresando, tamén poden ir acompañadas de mascotas.

### ***Potencialidades da ferramenta:***

-Mellora do traballo colaborativo, todas as integrantes do equipo benefíciense dos esforzos cooperativos.

- Colaboración das/coas familias.
- Mellora o ambiente da clase.
- Motiva ao alumnado.

## **2. O CLASSDOJO DENTRO DAS PROPOSTAS DAS COMPETENCIAS DOCENTES.**

De entre a literatura e os documentos que existen para encadrar as competencias docentes presentaranse ao longo do curso o *Marco común de Competencia Dixital Docente do MEC* e o *Modelo de COMPETENCIAS PROFESIONAIS DOCENTES. Modelo competencial da Rede de Formación da Xunta de Galicia*.

### **Marco Común de Competencia Dixital Docente**

O proxecto do *Marco Común de Competencia Dixital Docente* nace en 2 012 coa intención de ofrecer unha referencia descriptiva de cara a formación docente. Este proxecto forma parte do “Plan de Cultura Dixital na Escola” e do “Marco Estratéxico de Desenvolvemento Docente”. Este conxunto de proxectos preséntase como o resultado do proceso de reflexión compartida que o Ministerio abriu coa participación activa das Comunidades Autónomas. A última versión presentada aparece con data de xaneiro de 2 017.

A finalidade desta proposta é posibilitar que os docentes coñezan/coñezamos, axuden/axudemos a desenvolver e avalíen/avaliemos a competencia dixital do alumnado.

Nun primeiro borrador estas propostas levaron a traballar sobre 5 áreas de competencia dixital:

Área 1: Información.

Área 2: Comunicación.

Área 3: Creación de contidos.

Área 4: Seguridade.

Área 5: Resolución de problemas.

No documento actual (presentado en decembro de 2 016) fálase de 5 áreas lixeiramente modificadas:

Área 1: Información y alfabetización informacional.

Área 2: Comunicación e colaboración.

Área 3: Creación de contidos dixitais.

Área 4. Seguridade.

Área 5. Resolución de problemas.

O caso da ferramenta que presentamos neste tema ten que ver coa **Área de comunicación e colaboración**.

Comunicarse en contornos dixitais, compartir recursos por medio de ferramentas en rede, conectarse con outras e con outros e colaborar mediante ferramentas dixitais, interaccionar e participar en comunidades e redes e a concienciación intercultural.

*Son as súas competencias:*

1. Interacción mediante tecnoloxías dixitais (a máis directamente vinculada coa ferramenta que nos ocupa).

Denominación e descrición da competencia: interacción por medio de diferentes dispositivos e aplicacións dixitais, entender como se distribúe, presenta e xestiona a comunicación dixital, comprender o uso adecuado das distintas formas de

comunicación a través de medios dixitais, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estratexias e modos de comunicación a destinatarios específicos.

Nivel de competencia da “Interacción mediante tecnoloxías dixitais”.

Nivel A. Básico	Nivel B. Intermedio	Nivel C. Avanzado
<p>Son capaz de interactuar con outros empregando as características básicas de comunicación (por exemplo, teléfono móbil, voz por IP, chat, correo electrónico).</p>	<p>Son capaz de utilizar varias ferramentas dixitais para interactuar cos demais incluso empregando as características máis avanzadas das ferramentas de comunicación (por exemplo, teléfono móbil, voz por IP, chat, correo electrónico).</p>	<p>Emprego unha ampla gama de ferramentas para a comunicación en liña (e-mails, chat, SMS, mensaxería instantánea, blogues, microblogues, foros, wikis).</p> <p>Son quen de seleccionar as modalidades e formas de comunicación segundo os destinatarios e as destinatarias. Son capaz de xestionar os distintos tipos de comunicación que recibo.</p>

<p>Exemplos de coñecementos</p>	<p>É consciente da existencia de diferentes medios de comunicación dixital (por exemplo, correos electrónicos, chats, voz por IP, videoconferencia, SMS).</p> <p>Coñece como as mensaxes e os correos electrónicos se gardan e mostran.</p> <p>Coñece o funcionamento de varios paquetes de sóftware de comunicación.</p> <p>Coñece os beneficios e as carencias de distintos medios de comunicación e sabe identificar a utilidade en función do contexto.</p>
<p>Exemplos de habilidades</p>	<p>É capaz de enviar un correo electrónico, SMS, escribir unha entrada nun blogue.</p> <p>É capaz de encontrar e contactar cos seus compañeiros e compañeiras.</p> <p>É capaz de modificar a información e transmitila a través de diversos medios (desde o envío dun correo electrónico ata facer unha presentación de diapositivas).</p> <p>Analiza o público destinatario e pode adaptar a comunicación en función del mesmo.</p> <p>É capaz de filtrar as distintas mensaxes que recibe (por exemplo, seleccionar correos electrónicos, decidir a quen segue non microblogues etc.)</p>
<p>Exemplos de actitudes.</p>	<p>Sente seguridade e comodidade na comunicación e expresión a través dos medios dixitais.</p> <p>Mostra disposición a empregar un código de conduta</p>

	<p>apropiado ao contexto.</p> <p>É consciente dos riscos ligados á comunicación en liña con persoas descoñecidas.</p> <p>Participa activamente na comunicación en liña.</p>
--	---

2. Compartir información e contidos.
3. Participación cidadá en liña.
4. Colaboración mediante canles dixitais.
5. Netiqueta.
6. Xestión da identidade dixital.

[As COMPETENCIAS PROFESIONAIS DOCENTES. Modelo compentencial da Rede de Formación](#) da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria da Xunta de Galicia.

O documento elaborado polo Departamento de Formación e Innovación do CAFI da fálanos das Competencias xenéricas de perfil:

1. Educador/a guía no proceso de aprendizaxe e desenvolvemento do/a alumno/a.
2. Membro dunha organización.
3. Interlocutor/a referente na comunidade educativa.
4. Investigador/a e innovador/a.

E despois fálanos de tres competencias instrumentais ou transversais

5. Especialista na súa materia.

6. Comunicador/a en linguas maternas e estranxeiras.

7. Competente en tecnoloxías da información e a comunicación.

### *Ser competente en TIC (Perfil específico)*

Dentro do *Modelo competencial da Rede de Formación Departamento de Formación e Innovación do CAFI* ser “Competente en TIC” é a última das competencias de tipo instrumental.

Esta competencia consiste no uso seguro e crítico das tecnoloxías da sociedade da información para o traballo, o lecer e a comunicación. Susténtase no uso da tecnoloxía para obter, avaliar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, e comunicarse e participar en redes de colaboración a través de Internet. Fálase de “Sóftware”, “Dispositivos” e “Ferramentas institucionais”.

### **Sóftware**

Cofece e manexa software para xestión, emprego na aula, comunicación e traballo colaborativo (p.ex. redes sociais), creación de contidos (p.ex. ferramentas de autor) etc.

### **Dispositivos**

Cofece e manexa os distintos dispositivos que se poden empregar na función docente: ordenadores, PDIs, tabletas, receptores de contidos multimedia, así como calquera outro cuxa aparición poida xerar necesidade de actualización e aprendizaxe (p. ex. neste momento impresoras 3D).

### **Ferramentas institucionais**

Emprega os ambientes virtuais de aprendizaxe, repositorios de contidos e aplicacións corporativas, como os EVA de Moodle e AulaCesga, o CMS Drupal de Webs dinámicas, o espazo e repositorio Abalar, E-Dixgal, Fprofe, Agueiro, Redeiras, Xade, Persoal, CXT etc.



### ***Perfiles específicos e ámbitos da realidade docente.***

No citado documento tamén se di que “Cada unha das sete competencias atopa unha realización concreta en dúas ou máis”. Efectivamente, nunha análise detallada de todas elas obsérvase a transversalidade desta competencia dentro das competencias xenéricas do perfil e nos ámbitos que afecta á realidade docente.

Velaquí unha achega rápida ás competencias xenéricas e subcompetencias nas que podemos concretar o uso das ferramentas de xestión de aula e concretamente no *ClassDojo*:

#### **1. Educador/a guía no proceso de aprendizaxe e desenvolvemento do alumno/a.**

##### ***Subcompetencias:***

*-Programación, seguimento e avaliación.*

Deseño e resolución de situacións didácticas secuenciando e temporalizando axeitadamente e integrando o uso das TAC.

*-Didácticas específicas, metodolóxicas, TAC e Alfin.*

Dominio de didácticas específicas e metodoloxías activas e inclusivas.

Integración de metodoloxías didácticas e ambientes virtuais de aprendizaxe, ambientes mixtos con apoio das TIC.

Creación dun ambiente persoal de aprendizaxe dixital propio.

Traballo motivador no pensamento crítico nos/as alumnos/as.

*-Acción titorial e atención á diversidade.*

*-Xestión dos espazos, recursos e materiais de aprendizaxe.*

Organización de grupos de alumnos/as, de xeito eficaz conectando axeitadamente espazos, tempos e contextos.

Aplicación de diferentes modelos de xestión de aula.

Creación de ambientes persoais de aprendizaxe que permita combinar recursos, materiais, relacións e contactos de xeito motivador.

Dominio de estratexias de creación e integración contextualizada de contidos dixitais no proceso de ensino-aprendizaxe.

No seguinte apartado complementarase o desenvolvemento destas competencias coa súa combinación dentro dalgunhas propostas metodolóxicas activas.

### **3.UN PUNTO DE VISTA DO CLASSDOJO DENTRO DALGUNHAS PROPOSTAS METODOLÓXICAS ACTIVAS.**

#### ***A aprendizaxe cooperativa***

Os irmáns Johnson (David W. Johnson e Roger T. Johnson) coa súa obra *Cooperativa Learning in the Classroom* e os profesores da Universidade de Vic, Pere Pujolàs (1 949-2 015) e José Ramón Lago con *El programa CA/AC (“Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar”)* para ensinar a aprender en equipo deben ser as propostas máis difundidas desta liña metodolóxica dentro do ámbito educativo galego e a nivel estatal.

*Class Dojo* permite dinamizar e xestionar a clase por grupos cooperativos a través da puntuación de condutas, retos ou outras propostas que vaian xurdindo na nosa aula. Motiva ao alumnado de xeito individual e dentro do seu grupo: puntuación de xeito individual e en grupo, colaboración entre todas e todos para a consecución dos retos propostos, valoración das condutas positivas do equipo...

Se de por si a traballo cooperativo asegura que todos os alumnos e todas as alumnas se impliquen activamente na comprensión do que se está aprendendo, co *Class Dojo* temos a visibilización destes resultados a xeito de puntos, de valorización das actitudes colaborativas e publicación de logros conxuntos (de todos os equipos).

Algunha das funcionalidades da ferramenta tamén se poden usar para o traballo con determinadas dinámicas. Por exemplo:

- No muro pódese colgar o resultado das actividades que facemos na aula e engadir un pé de foto entre todas e todos.
- O contador de tempo (cronómetro ou conta atrás) axúdalle a xestionar á encargada de tempo o seu traballo ou levar conta da realización de actividades máis axustadas como "Parada tres minutos".
- Os nomes dos equipos escolleranos coa dinámica de traballo cooperativo "O branco e a diana".

Responsabilidade individual, interacción entre iguais, habilidades interpersoais e de pequeno grupo, avaliación individual e grupal... son elementos da aprendizaxe cooperativa que se comparten coa filosofía e o manexo do *Class Dojo*.

### ***Taxonomía de Bloom***

Benjamín Bloom (1 913-1 999) psicólogo e pedagogo estadounidense, formulou en 1 956 unha taxonomía de "Dominios da aprendizaxe" que se coñece como *Taxonomía de Bloom*. Nos anos 90, Lorin Anderson e David R. Krathwohl, antigos alumnos seus, revisaron a súa taxonomía modificando a secuencia das dúas últimas. Eles consideraban que a avaliación, a síntese era por si mesma unha creación. Estas dúas últimas categorías corresponderíanse co pensamento crítico.

[Recorda](#) Coral Elizondo que a *Taxonomía de Bloom* nace coa intención de categorizar distintas formas do proceso de avaliación. Segundo ela un completo marco que organiza que facemos co noso pensamento cando aprendemos, é dicir, que estratexias cognitivas usamos en cada momento.

Das tres dimensións (a afectiva, a psicomotora e a cognitiva) propostas por Bloom: o uso do *Class Dojo* toca claramente a afectiva. Na dimensión afectiva fala Bloom do xeito en como reacciona a xente. Os obxectivos afectivos apuntan tipicamente á conciencia e crecemento en actitude, emoción e sentimentos.

Os cinco niveis no dominio afectivo (recepción, resposta, valoración, organización e caracterización) pódense tocar co *ClassDojo* de xeito diferente, cara á procura da motivación do alumnado.

- Resposta: o alumnado participa activamente no proceso de aprendizaxe, non só atende a estímulos, tamén reacciona dalgún xeito.

- Valoración: o alumnado asigna un valor a un obxecto, fenómeno ou información.

- Organización: o alumnado pode agrupar diferentes valores, información e ideas e acomodalas dentro do seu propio esquema, relacionando e elaborando o que aprendeu.

- Caracterización: o alumnado conta cun valor particular ou crenza que agora exerce influencia no seu comportamento de xeito que se converte nunha característica.

Pódese ver na asignación de puntos, a escolla de retos, a participación das familias, a emoción da marcaxe de tempos, os agrupamentos en paralelo aos grupos de traballo colaborativo da aula... Feitos que axudan a conseguir dentro do dominio afectivo a:

- Participación activa nos procesos grupais.
- Responsabilidade social no grupo.
- Resolución de conflitos de xeito empático e ético co grupo.

Canto á súa localización nalgún dos niveis establecidos (recordar/coñecer, comprender, aplicar, analizar, avaliar e crear) non teríamos un lugar concreto onde localizar a ferramenta xa que esta non foi concibida para traballar contidos propiamente curriculares. O que busca o *Class Dojo* ten máis que ver coa motivación do alumnado, a participación das familias, a comunicación na aula e da aula cara ás familias e a gamificación.

De colocala nalgún lugar estaría en “Crear” por considerar a creación dun compromiso positivo do alumnado, familias e docentes. E tamén podemos dicir que recolle moitos campos do considerado espectro comunicativo que intervén na taxonomía: colaborar, negociar, reunirse na rede, chatear, comunicarse por correo electrónico... aínda que non sexa moitas veces o alumnado o axente activo destas accións.

### **Gamificación**

Gamificación, ludificación que ben sendo o noso “enredar”. O termo no terreo da escola fai referencia a “levar a motivación ao proceso de ensino e aprendizaxe mediante a incorporación de elementos e técnicas de xogo”. Considérase tamén beneficioso deste proceso o enriquecemento que se dá á relación entre docentes e alumnado e a mellora deste xeito do clima de aula.

A orixe do termo podemos rexistrala no 2 002, acuñado por Nick Pelling, aínda que non gañaría popularidade ata o 2 010. Na súa historia recente oriéntase cara a aspectos relacionados coa incorporación de técnicas de xogo, principalmente recompensas en contornos dixitais (aínda que a gamificación non é crear un sistema de recompensas xa

que a maior das recompensas é o feito en si de xogar).

Cando se fala de gamificación pénsase en comportamentos que se queren cambiar. Entre os factores que se citan como necesarios para o cambio de conduta están a motivación, a habilidade e o detonante (algo que esperte o interese). No caso da ferramenta que nos ocupa neste tema a gamificación enfócase cara ao modelado de comportamentos na clase. Noutros temas do curso tamén se verán ferramentas que permiten traballar nesta liña mais que están destinadas a facer máis atractivo o contidos e a resolución de problemas.

Raúl Santiago e Fernando Rodríguez [<http://www.digital-text.com/2015/10/21/un-nuevo-libro-sobre-gamificacion/>] dinnos que mellora o comportamento nas aulas de forma sinxela e rápida. No *ClassDojo* cada estudante ten un avatar (tamén podemos substituílo por unha foto), isto permite á docente producir unha retroalimentación coa estudante ao momento, xa que, pode concederlle puntos segundo as súas respostas. Isto reforza o bo comportamento e involucra o resto da clase.

A medida que empregamos a ferramenta tamén as mestras e os mestres van incorporando propostas da súa metodoloxía e adaptando a ferramenta ao seu traballo diario.

#### **4. USO E MANEXO DO CLASS DOJO**

[Visionado do vídeo na canle de Vimeo]

<https://vimeo.com/201330061>

##### **1. Rexistrarse (a primeira vez):**

- Perfil docente: nome, conta de correo electrónico, contrasinal.
- Recorda activar a túa conta de correo no correo electrónico.
- Iniciar sesión.

##### **2. Recursos imprimibles.**

##### **3. A nosa escola no ClassDojo.**

- Non é preciso poñela.

##### **4. Engadir clase (como titor/a ou especialista).**

- Icona, nome.
- Alumnado na nosa clase: escribir nomes e apelidos ou copiar datos desde un documento de texto.
- Ordenar o alumnado por nome.

##### **5. Xerar convites ás familias.**

- Creación automática de .pdf (códigos para as familias e o alumnado): non é obrigatorio entregalo ás familias mais si é obrigatorio xerar o pdf para rematar a inscrición.

##### **6. Creación da clase**

- Nome das nenas e dos nenos: xera automaticamente o avatar.

-Unha idea: cambio de avatar á hora de traballar cos premios.

### 7. Crear "ítems" positivos/negativos.

-"Skills" de serie: xeradas por defecto polo programa, todas son editables. Podes cambiar o textos e poñelos en galego ou noutra lingua. Establecer valores e actitudes que nós traballamos: "rematar tarefa", "axuda ás compis". Acordar co noso alumnado outros puntos positivos e negativos.

[Ver o vídeo tutorial ou máis en detalle a presentación dixital]

### 8. Crear grupo de alumnos e alumnas.

-Crear equipos: escoller nome o alumnado ou nós (nun primeiro momento). Aprendizaxe cooperativa. Puntúa a todos os membros do grupo. Os "ítems" recóllense dos establecidos para toda a clase.

### 9. Motivación para o uso do ClassDojo.

-Pasar asistencia.

-Dar puntos a varias nenas ou varios nenos sen a necesidade de estar no mesmo equipo.

-Escolla ao azar dun participante para unha actividade.

-Tempo: cronómetro, conta atrás (podemos proxectalo na pantalla)

-Vídeos para motivación da clase.

-Código para escanear e entrar no seu perfil e tunear a imaxe. Muro persoal.

-Ver informes: editar gráficos en forma de rosco coa puntuación individual ou de toda a clase, con respecto á puntuación no *ClassDojo*.

### 10. Configuración da clase.



-Editar a clase: engadir estudante, conectar algunha familia, modificar ítems.

### 11. *Configuración do ClassDojo*

-Compartir o *ClassDojo* con outra docente.

## **2. Como editar/modificar "skills" no ClassDojo.**

[<https://es.scribd.com/document/337817020/Como-modificar-skills-ClassDojo>]

## **3. Como crear unha historia no muro do ClassDojo**

[<https://es.scribd.com/document/337815844/Como-crear-unha-historia-muro-de-ClassDojo>]

## **4. Como compartir unha clase con outra mestra ou outro mestre**

[<https://es.scribd.com/document/337889934/Como-compartir-unha-clase-con-outro-mestre-ou-con-outra-mestra>]

## **5. Outras propostas para o uso do ClassDojo**

1. Publicación individuais no muro de cada neno ou nena na que só o ve a súa familia e facemos comentarios individualizados.
2. Tunear os avatares: cada neno e cada nena pode tunear o seu avatar entrando cos códigos de alumnado que xera a aplicación.
3. Escoller a opción de permitir ou non permitir comentarios das familias no muro.
4. Elaborar tarxetas de puntos para o alumnado.

## **5. O PROXECTO SENTICOLOR. TRABALLANDO CO CLASSDOJO DESDE OS**

## **RETOS.**

### Proxecto Senticolor

O Proxecto Senticolor é un proxecto creado por un grupo de mestras e mestres do CEIP Nosa Señora dos Remedios (Ponteareas) coa convicción da necesidade de producir un cambio metodolóxico nas aulas promovendo a aprendizaxe colaborativa e a aprendizaxe por proxectos. Todo isto baixo o paraugas de introducir as TICs na proposta de renovación metodolóxica.

Ademais do innovador e dos valores que traballa e transmite, no proxecto atopamos o uso do *ClassDojo* a través da proposta de [retos](#). A proposta consiste en resolver os retos co fin de descubrir os seus sentimentos e os dos demais en relación ás cores.

Como ben podemos ver na guía didáctica, o proxecto está baseado nunha metodoloxía de traballo colaborativo entro o alumando, de tal forma que todas e todos aprenden de todas e de todos.

O emprego do *ClassDojo* neste proxecto é para o alumnado realizar unha autoavaliación. Cada alumno e cada alumna valora o grao de satisfacción e de aprendizaxe de cada reto. Vese o resultado de toda a clase reto a reto.

Observase que nesta proposta que se presenta desde o proxecto “Senticolor” en vez de ter alumnos e alumnas nos avatares o que temos son retos. No “feedback” positivo ou negativo pódense engadir aquelas cuestións que se queren avaliar do reto: fácil, difícil, aprendín moito, aprendín pouco, non aprendín nada... E cada alumno e alumna vota nun deles por días/semana e/ou ao final do proxecto.

Se tes tempo bótalle un ollo á proposta didáctica, resulta ben interesante.

[\[http://es.calameo.com/read/0024451081fc97fb51f12\]](http://es.calameo.com/read/0024451081fc97fb51f12)

E agora, adiante co cuestionario e coa tarefa!