



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA
EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL
2018-2019

**TRABAJO FIN DE GRADO: Evolución de los
procesos participativos de internet en la
educación. El caso de ClassDojo. Diseño de una
aplicación piloto para la modificación de
conductas en el aula de Educación Infantil**

Presentado por **Ángela Arribas Rodríguez** para optar al
Grado de Educación Infantil por la Universidad de
Valladolid

Tutelado por: **Olaia Fontal Merillas**

RESUMEN

El estudio aquí presente ha mostrado que el panorama educativo se ha visto enriquecido con el paso de los años gracias a Internet y sus diferentes aplicaciones. Los comienzos de internet aportaban a la educación información sin la posibilidad de interactuar con ella; actualmente vemos diferentes vías de participación en Internet, útiles para generar estrategias pedagógicas. Esto, unido a la mayor importancia y participación de las familias en la vida escolar de sus hijos e hijas, ha dado lugar a contextos educativos más enriquecidos.

Otro de los objetivos planteados es que, uniendo todo esto, diseñar una aplicación piloto para la modificación de conductas en Educación Infantil; para ello usamos una Aplicación Móvil y le damos estructura con la “gamificación”, técnica que tiene por principal cometido mantener un hilo conductor y motivar al alumnado. Gracias a un material y un proceso diseñado y elaborado especialmente para esto, se ha dado lugar a una forma de llevar el aula inmersa en las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Internet, TEP, ClassDojo, familias, modificación de conductas.

ABSTRACT

This study shows that the educational landscape has been enriched over the years thanks to the Internet and its different applications. The beginnings of the Internet contributed to education information without the possibility of interacting with it; actually, we see different ways of participation on the Internet, useful to generate pedagogical strategies. Those things, attached to the most importance and participation of the families in the school life of their children, has led to more enriched school contexts.

Another of the objectives proposed is, uniting all of this together, design a pilot application for behavior modification in Child Education; for this we use a Mobile Application and also, we give structure with the "gamification", a technique whose main task is to maintain a driving force and motivate the students. Thanks to a specially designed and developed material and process for this, a way has been created to steer the classroom immersed in new technologies.

Keywords: Internet, EPT, ClassDojo, families, behavior modification.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
OBJETIVOS.....	9
JUSTIFICACIÓN.....	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
4.1.- ANTECEDENTES	13
4.2.- LA WEB 2.0 Y 3.0 AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN	14
4.3.- LA EVOLUCIÓN DE LAS TIC A LAS TEP	16
4.4.- EL NEXO DOCENTES-FAMILIAS	19
4.5.- LA ECONOMÍA DE FICHAS COMO TÉCNICA DE MODIFICACIÓN DE CONDUCTA	22
4.6.- LA GAMIFICACIÓN	24
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
5.2.- CLASSDOJO DESDE LAS DIFERENTES PERSPECTIVAS	29
5.2.1.- CLASSDOJO PARA DOCENTES.....	29
5.2.2.- CLASSDOJO PARA FAMILIAS.....	33
5.2.3.- CLASSDOJO PARA ESTUDIANTES.....	34
5.3.- CUADRO ANÁLISIS CUALITATIVO DE CLASSDOJO	36
APLICACIÓN PILOTO DE CLASSDOJO EN EL AULA COMO EJE PARA LA MODIFICACIÓN DE CONDUCTAS.....	45
6.1.- CONTEXTUALIZACIÓN	45
6.2.- AGENTES IMPLICADOS EN EL PROCESO Y SUS FUNCIONES	46
6.3.- SELECCIÓN DE CONDUCTAS/ESTÍMULOS	49
6.4.- DISEÑO DEL SISTEMA DE CANJE	50
6.4.1.- FRECUENCIA.....	50
6.4.2.- “PRECIOS”.....	50
6.4.3.- MOMENTO DEL CANJE.....	51
6.5.- APLICACIÓN EN EL AULA. LA GAMIFICACIÓN	51
6.5.1.- CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN. IMPLANTACIÓN.....	51
6.5.2.- DESVANECIMIENTO EN UNA ECONOMÍA DE FICHAS.....	52
CONCLUSIONES.....	54
REFERENCIAS.....	58
ANEXOS.....	62

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de fin de Grado se realiza un repaso de cómo ha evolucionado Internet, en relación a la acción de participación de personas a la hora de producir contenido, pasando de existir solo consumidores a contar con productores que, a su vez tienen voz y voto; también se expone cómo todo esto ha impactado en nuevos modelos de educación, llegando a integrarse en la vida diaria.

También se han comentado elementos como la importancia de las familias en el terreno de la escuela de sus hijos e hijas, suponiendo, para todo el mundo, una unificación de contextos, una continuidad, dando lugar a una educación de calidad.

Por otro lado, los elementos más pedagógicos aquí incluidos son la economía de fichas como técnica para modificar conductas en educación infantil, dando sentido a nuestra propuesta, unido al segundo elemento, la gamificación.

Dotando de una estructura y una organización a todo esto, hemos realizado una propuesta para Educación Infantil, en incluso para los primeros años de Educación Primaria, utilizando como herramienta principal la aplicación móvil ClassDojo¹ y, la cual ofrece perfiles de profesor o profesora, padre o madre y alumno o alumna (en nuestro caso, vamos a dejar regado el papel de director o directora).

Se contempla de qué se dispone según el tipo de perfil creado y se concretará el estatus dentro de la propuesta, igualmente esta se verá enriquecida por material de elaboración propia combinado con recursos digitales disponibles en la web de la aplicación.

¹ ClassDojo es una Aplicación para móviles, tablets, iPads y también con interfaz disponible para ordenador, cuya finalidad es construir una comunidad en el aula, mediante la conexión de padres y madres, profesorado y alumnado. Defiende que su uso promueve una actitud positiva en el aula, le da voz a los alumnos mediante diversas herramientas y, permite compartir fotos y vídeos con las familias bajo un marco de seguridad y protección de datos.

OBJETIVOS

El **objetivo general** de la realización de este Trabajo de Fin de Grado es:

Analizar la aplicación móvil Classdojo desde las distintas perspectivas y roles educativos hacia los que va enfocado, así como su diseño y funcionalidad tanto dentro como fuera del aula, y la realización de una aplicación piloto desde la perspectiva de la gamificación.

Por lo tanto, podemos considerar como **objetivos específicos** que emanan de este:

1. Profundizar en el conocimiento acerca de la Web 2.0 y 3.0. y sus posibilidades en Educación Infantil.
2. Definir unas dimensiones aplicables a la etapa de Educación Infantil de lo que podemos considerar Tecnologías para el empoderamiento y la participación.
3. Valorar el uso de aplicaciones para móviles, tablets... en la educación infantil.
4. Hacer un breve repaso de lo que supone, en materia de educación, la participación de las familias.
5. Delimitar la gamificación como recurso educativo.
6. Realizar una revisión y descripción de la App teniendo en cuenta los diferentes agentes de uso.
7. Estudiar las posibilidades didácticas de la app con los alumnos tanto fuera como dentro del aula.
8. Proponer una aplicación para el aula, utilizando el ClassDojo como herramienta principal, enfocada a la modificación de conductas.

Con todo esto pretendemos elaborar un recorrido acerca del uso de redes sociales en el aula y cómo aplicarlo, centrándonos en Classdojo como elemento de estudio, para finalizar con la elaboración de una propuesta para el aula de Educación Infantil.

JUSTIFICACIÓN

El Trabajo de Fin de Grado que se desarrolla en estas páginas pretende hacer un repaso de la cultura tecnológica que existe actualmente y cómo la evolución de las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (de aquí en adelante TEP) han contribuido a una exposición de técnicas, consejos, ideas, etc. docentes al alcance de cualquiera que disponga de un dispositivo móvil, centrándonos en una herramienta de reciente creación: la aplicación móvil para docentes, padres y alumnos Classdojo .

Como maestros adaptados a nuestro tiempo, debemos estar en constante cambio y aprendizaje, en este caso y de la manera más sencilla mediante la web 2.0 y la web 3.0, herramientas en la palma de nuestra mano, o sobre la mesa.

El acceso fácil y rápido a estas ha potenciado que se creen nuevas redes de comunicación y surjan herramientas como la que nos ocupa analizar en este documento. Observamos que han surgido diferentes vías y plataformas, pretendiendo unir, mediante la tecnología más puntera y de fácil alcance para la mayoría de la gente, la vida familiar con la escolar, y también aprovechar esto como factor motivador para los alumnos.

Llegados este punto es normal que nos realicemos preguntas, tales como ¿conviene hacer uso de internet y de las nuevas tecnologías como algo complementario o como herramienta básica para la educación?, ¿puede que acabemos siendo esclavos de los recursos de este tipo? Debemos abrir la mente y entender estas formas de comunicación y herramientas para el aula como ayudas para realizar una situación de enseñanza-aprendizaje más fluida.

Todo esto supone un cambio en el pensamiento respecto a la educación puede contribuir a que creamos un método educativo propio para nuestro aula mucho más renovado y actualizado, además posibilita a los docentes formar un nexo de unión con su alumnado y así como estar al tanto de los últimos aspectos que están en auge y en boca de todo el mundo.

Además de esto, la elección del tema ha estado motivada por el uso actual que realizamos de Internet; es nuestra forma básica de interacción, tanto con información como con otras personas en la distancia. Conforman gran parte de nuestra educación no formal (aquella relacionada con cualquier aprendizaje de la vida cotidiana y, además, sin

estructurar), y además, en nuestro caso de Classdojo, resulta sencillo su uso puesto que la mayoría de padres y madres usan la aplicación para compartir fotos con amigos en Instagram, y el grueso de nuestra aplicación se asemeja mucho a ella, lo cual facilita su uso puesto que resulta familiar y el aprendizaje del funcionamiento es más rápido e intuitivo. Por un lado, de lo que más hemos oído hablar es de las famosas Tecnologías de la Información y la Comunicación (de ahora en adelante TIC), pero debemos ahondar más en el tema, pudiendo perfilar la Web 2.0 y la Web 3.0; es decir, pasar de las TIC a las TEP.

Así, de esta forma los maestros y maestras tienen a su alcance un soporte (en este caso digital) desde el que pueden comunicarse de una forma rápida y sencilla con los padres, usar las diferentes herramientas que lo componen en el aula con los alumnos. A su vez, los padres pueden también comunicarse, ver imágenes de sus hijos e hijas en el mismo instante en el que las maestras y maestros cargan el archivo y observar los puntos positivos que gana el alumnado dentro de un marco conductual.

Con esta propuesta queremos llegar un poco más lejos de la simple recomendación de uso en el aula, como ya veremos más adelante, dotaremos al proceso de un sentido, necesario en Educación Infantil para no perder la motivación de los más pequeños y así obtener mejores resultados.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1.- ANTECEDENTES

El auge actual de las nuevas tecnologías, la facilidad y rapidez de comunicación que estas nos aportan, así como las herramientas que integran y que son un verdadero apoyo para muchos docentes ha hecho que surjan estudios en torno a este reciente fenómeno.

Encontramos aplicaciones dirigidas a la comunicación con los padres, otras hacia las relaciones docente-alumnado y otras en las que se integran ambas cuestiones, algunas posibilitan a los alumnos aportar conocimiento a través de diferentes vías, de alguna forma evaluable por el docente, como es el caso de la aplicación objeto de estudio, Classdojo.

Chuang (2005) trata diferentes vías por las que crear un entorno educativo en el que se integre a los padres, entrevistas, reuniones, y una nueva forma en auge, que son diferentes vías a través de internet, surgiendo así un nuevo modelo de participación familiar, rápido, eficaz y participativo.

Unos años antes, Dablas (1998) ya hablaba de la posible comunicación e interrelación entre familias, escuela y otras organizaciones mediante la tecnología, dado que es algo que no está evolucionando rápidamente sólo en el plano educativo, sino en toda la sociedad en general.

Navegando a través de internet encontramos numerosas guías en las que aparecen clasificadas aplicaciones móviles, como es el caso del blog “Andalucía es digital”², editado por la Conserjería de economía, conocimiento, empresas y universidad de la Junta de Andalucía, donde existe una lista con las consideradas, a su criterio, como *APPs para profesores perfectas para la organización del aula*, pero con descripciones que se quedan un tanto escasas, puesto que no ahondan mucho en lo que realmente cada una puede ofrecer.

² <https://www.blog.andaluciaesdigital.es/apps-para-profesores/>

4.2.- LA WEB 2.0 Y 3.0 AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

Como afirma Llorente (2012), la Web 1.0 se puede interpretar como esa web “no social”, es decir, no permite la participación de otras personas. Una sola persona o un equipo se dedican a construir contenido, así como de ir editándolo para que esté actualizado; mientras tanto, los usuarios de esa web solamente leen la información ahí contenida, sin opción de aportar algo (Llado y Atenas, 2010 citado por Maldonado, 2015).

Volviendo a Llorente (2012) y ese “carácter social” del que habla, en la cuestión del avance y desarrollo de la primitiva web 1.0, hace una comparación de ambas, partiendo de que la más tradicional hacía uso de un ancho de banda que provocaba que fuese inexistente la posibilidad de chatear, mandar correos electrónicos y similares. En el campo de la educación, esto fue evolucionando para comenzar a aparecer los primeros signos de eLearning, para lo que era necesario la creación de soportes que lo hiciesen viable.

Cuando comenzaron a aparecer blogs de enfoque educativo, con diversas modalidades dentro de este, supuso un cambio de actitud, como dice Llorente (2012). Se postulan diferentes características que hizo que fuesen útiles y fueran el germen de lo que supuso una ruptura con la web 1.0 (Bohórquez, 2008 citado por Llorente, 2012):

- Suelen ser páginas gratuitas, sólo se necesita un dispositivo con acceso a internet.
- El dueño o dueña selecciona el contenido en función de sus necesidades.
- Pueden ser blogs públicos, permitiendo el acceso de cualquier persona a este, o privados, pudiendo la persona que lo haya creado requerir algún tipo de registro.
- Su uso es relativamente sencillo, además cuentan con una serie de plantillas prediseñadas de las que partir, pudiendo ‘colgar’ el contenido directamente.
- Permite interactuar entre miembros, ya que, generalmente, se permiten la publicación de comentarios.

En la actualidad, existen más de 120 millones de blogs en el mundo, contando las diferentes plataformas como Blogger, WordPress, Vox, TypePad... (Nafría, 2007). A su vez, surge una nueva clasificación de la información, mediante etiquetas, de forma que, según criterios, los consumidores del contenido tienen un acceso fácil, rápido y adecuadamente seleccionado de la información que desean.

Para Rodríguez (2014) la web 2.0, contribuye a la existencia de situaciones de aprendizaje colaborativo, docentes y alumnos crean conocimiento, lo que supone asignar y asumir pequeños roles. El uso y adopción de esta filosofía de trabajo tiene cuatro pilares beneficiosos:

- Existe una estimulación hacia tareas de investigación, en nuestro caso, en Educación Infantil, podríamos hablar de “aprendizaje por descubrimiento”.
- Se abren las puertas a las tareas enfocadas a al aprendizaje colaborativo.
- Supone la adopción de un nuevo tipo de alfabetización.
- Aprendemos a publicar contenido en línea y lo que esto conlleva.

Todo esto supone un cambio metodológico, pero ¿cuándo entra en acción la web 3.0?

Codina (2009), afirma que la Web 3.0, en realidad es una fase derivada de la anterior, una contemplación de cómo puede evolucionar la web con el tiempo. Aquí ya tenemos ciertos términos como el almacenamiento en la nube, la vinculación de aplicaciones, etc. Esta vinculación de aplicaciones, por ejemplo, es Google Maps, aunando diversos programas para crearla. Es decir, se pueden integrar dentro de una misma, una serie de elementos, en nuestro caso, útiles para la práctica educativa y la comunicación con los padres.

Reig (2010) concreta el acceso a estas mediante un dispositivo móvil o tablet, poniendo *cara a cara* dos plataformas: Android e iOS. La primera ofrece la posibilidad de crear aplicaciones sin ningún recargo, es por esto principalmente por lo que la mayoría de los dispositivos lo poseen instalado. A su vez, los creadores de aplicaciones acaban adaptándolas a ambos sistemas operativos. Es, por tanto, que Reig (2010) deriva del concepto Open Social Learning, al de Open Social Mobile Learning, elevando una nueva “capa digital”, dado que casi todo el mundo tiene en sus manos un dispositivo móvil y acceso a internet, independientemente de cuál sea su situación económica (dentro de ciertos límites).

Actualmente, existen numerosas herramientas enfocadas al mundo pedagógico, aplicaciones que permiten crear actividades, plataformas gratuitas (wix...) con las que poder crear una web que reúna esas actividades en torno a un tema o proyecto, etc.; así como también, con el auge del uso de dispositivos móviles, aplicaciones como la que es foco de estudio en esta investigación, Classdojo.

4.3.- LA EVOLUCIÓN DE LAS TIC A LAS TEP

En este epígrafe vamos a centrarnos, particularmente, en la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y cómo su evolución, marcada por Dolors Reig (2012) ha llevado a las TEP.

Cabero Almenara (2016), expone cuatro planteamientos destacables sobre las TIC y su actual corto alcance:

- a) Las TIC son elementos del currículum y que necesitan de la decisión del docente para que tengan una función significativa para el alumnado, repercutiendo así en sus componentes.
- b) Su uso depende de lo que nos ofrezca el contexto.
- c) Estructuran el aprendizaje y reestructuran los procesos cognitivos de los alumnos que las usan.
- d) Para ser utilizadas, es necesario que previamente se plantee un proyecto con sentido didáctico.

Por estos cuatro puntos considera, también, las tres perspectivas diferentes que nos ocupan en este momento.

Luque (2016 p.58) expone que las “TIC, por sí solas, no sirven para generar conocimiento”, es ahí donde comienza el recorrido para llegar hasta donde se extiende el término TEP.

Entre estos dos conceptos, encontramos las TAC (Vivancos, 2009), Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento. Según el autor, es donde se aúnan el e-learning y la gestión del conocimiento, es decir, la orientación de las tecnologías que tenemos a nuestro alcance hacia un uso más didáctico (Lozano, 2011). Este didactismo, como bien dice, se moldea paulatinamente para adecuarse tanto al alumnado como a los y las docentes, haciéndose una exploración dentro de las TIC para acabar siendo usadas como TAC, sin necesidad de formarse como usuario de estas específicamente, centrándose más en saber cómo y qué herramientas seleccionar en función de las necesidades y posibilidades que se tengan. Lozano también expone que, en el actual debate en el campo de la educación, la existencia de detractores y gente a favor de las tecnologías en el aula, existe una división en tanto al progreso, identificando las TIC como algo propio del siglo

XX y el modelo TAC con el XXI. Además, estas ayudan a que la sociedad esté en constante aprendizaje, dado el grandísimo volumen de información que circula por la Red. Esteve y Gisbert (2001), citado por Cabrero (2015), establecen que, para el alumnado, son elementos motivacionales y que colaboran al desarrollo de capacidades tales como “pensamiento crítico y creativo, integrar y retener la información, facilitando la comprensión de lo que se ha aprendido de manera integral y dinámica, desarrollar habilidades de aprendizaje significativo, y desarrollar habilidades que se convertirán en competencias perdurables”. (p.65)

Hasta aquí hemos observado que ha habido un proceso de transformación en el que esta “nueva” forma de comunicar información se ha visto modificada, a petición de la propia educación, dado su impacto en la misma, hacia modelos tecnológicos más predispuestos para la formación de contenidos y su transmisión, pero las TAC se quedan en lo meramente superficial; tomar las herramientas para ser usadas como instrumentos para realizar actividades y, así, adquirir conocimientos, es decir, tomadas para hacer de ellas un uso formativo exclusivamente (Caballero, 2015).

Zambrano y Ballardés (2017) las definen como “usos didácticos de las TIC”, al servicio de la docencia, una vez más, una exploración de las posibilidades educativas que podemos obtener del uso de estas.

En una entrevista ofrecida por Reig (2012), esta habla del cambio que ha sucedido desde las TIC a las TAC, para llegar finalmente a las TEP, consideradas así por una “apropiación de las tecnologías”. Como la propia autora destaca, se ven empoderadas por las Redes Sociales. Así mismo, expone que la realidad se ve mejorada actualmente con las tecnologías; así es como debemos observarlo los maestros, teniendo en cuenta otra serie de factores (sociales, económicos, culturales...). Las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación se van moldeando en tanto a la evolución de la sociedad, y en pequeña escala al limitado entorno al que se reduzca. Es decir, como maestros y maestras las tomamos y usamos en la medida en que preferimos en nuestro grupo y dependiendo de las posibilidades.

Las TEP nos permiten no estar en el mismo espacio, pero, aun así, colaborar y crear contenido, es decir, es inevitable la existencia de una dimensión social, una forma de comenzar a aprender en comunidad (Cabero, 2016). Zambrano y Ballardés (2017), incluso hablan de “participación ciudadana”, dando lugar a un aprendizaje proactivo.

Reig respecto a esto, afirma que se hace “vida política” diariamente mediante *likes*³, *retweets*..., es decir, la creación de las Redes Sociales nos ha aportado cierta participación, parece ser un avance el hecho de tener voz, poder decidir lo que te gusta o no, lo que apoyas o no... elemento integrable en el aula mediante nuevas herramientas que van surgiendo.

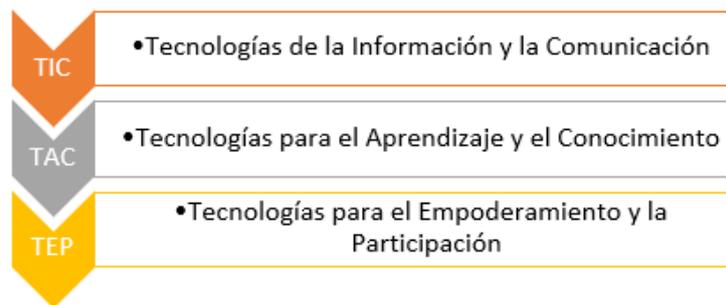


Fig. 1 evolución de las TIC según su aplicación

³ Anglicismo utilizado para referirse a la acción de dar “me gusta” en publicaciones de determinadas Redes Sociales.

4.4.- EL NEXO DOCENTES-FAMILIAS

En la actualidad, podemos observar diferentes casos de implicación familiar en las escuelas por parte de las familias.

Díez (1982) considera que podemos observar diferencias -en relación con la participación en la escuela-, entre núcleos familiares muy diversos, tanto la más alta como la más baja posición social y económica, familias donde los hijos ya son mayores o simplemente en grupos en los que los progenitores no participan en esta vida escolar por considerarlo algo que no está dentro de su incumbencia. Pero por lo general, se observa que la sociedad está cada vez más concienciada con esta vida de escuela de los hijos e hijas, y ya no se reserva esta tarea tanto a la exclusividad de los docentes. Es necesaria la cohesión de ambos entornos; incluso dentro de las propias intenciones de los centros se regula esto mismo, para conseguir que la propia educación sea un “hecho cotidiano y real”, es decir, existen varios educandos al servicio de la formación integral del alumnado, proporcionando una experiencia trascendental para estos, ya que conforman lo que viene siendo la razón de la existencia de esta relación. Díez (1982) también defiende que la relación no sólo debe ser con los maestros y maestras, sino con el resto de la comunidad educativa, para formar una más grande.

Según un estudio realizado por Elzo y otros (1999) (citado en Elzo, 2007), se preguntó a unos jóvenes dónde consideraban ellos que se dicen las cosas más importantes del mundo, refiriéndose a ideas y formas de interpretar el mundo, viendo que en el último momento en el que se recogieron datos, la juventud de ese momento consideraba como más relevante la familia y, seguidamente, las amistades; al mismo tiempo, se observa que al inicio de la recogida de estas opiniones, destacaban los medios de comunicación. Esto es entendido como que la figura de los padres se ha vuelto más como un elemento de referencia y con un sentido centralizador.

Cagigal (2007) habla de ciertas actitudes que un educando debe tener para facilitar la relación con la familia de su alumnado. Si no se ve iniciada por los padres, queda un poco al cargo de la parte docente el iniciar y alentar ese contacto, dado que además cuentan con una serie de herramientas profesionales, puesto que esa es su posición. Ciertas actitudes que propone adoptar son:

- Pedir ayuda directa a los padres, convocarles previamente, dado que además son los expertos en sus hijos e hijas, así como el docente de la materia y cómo impartirla. Lo llama “alianza de expertos”.
- Como expertos en los menores, debemos escucharlos, integrando sus ideas en la actividad docente.
- Reservar un tiempo para hablar con ellos, aunque, no todos los docentes cuentan con el tiempo disponible para ello.
- Por último, convocar a ambos progenitores, incluso si hubiese más figuras relevantes en el núcleo primario familiar (abuelos, etc.).

Por último, Cagigal (2007) considera que la relación y comunicación con los padres ha de ser utilizado como algo que sirva como garantía en esta educación del siglo XXI.

Como afirman Domínguez y Fernández (2007), entre las familias y la escuela es necesario que exista una estrecha comunicación para obtener una visión global del alumnado, intentando alejarnos de discrepancias, abogando por unos criterios unificados y apoyo entre ambos agentes.

La educación tiene, como uno de sus objetivos principales, que el educando comprenda de la manera más exacta el contexto cultural en el que se desenvuelve, los diferentes roles existentes, etc., pautas que posibilitarán al individuo, en un futuro, valorar, tanto a sí mismo, como al entorno próximo en el que vive; la familia es ese grupo social en el que los niños y niñas comienzan el aprendizaje y la sociabilización; a su vez, el acceso a la educación formal propicia que esta educación se complemente con otros conceptos culturales y realidades. Para completar su madurez progresivamente, y para que esto suceda exitosamente y ambos “mundos” puedan complementarse, es necesaria una gran comunicación entre los dos, así como hacer sentir a los menores que forman parte también de esta relación (Comellas, 2009).

Según Chuang (2005), hay que tener en mente que, tanto lo que se realiza en la escuela como con la familia, está dirigido hacia un mismo fin común, la educación global del niño. Por lo tanto, ambas partes deben mantener un diálogo constante, para garantizar una educación de calidad. A su vez, la familia es la entidad a la cabeza de la educación de sus hijos e hijas, por lo tanto, las escuelas están casi en la obligación de hacer a estos protagonistas, partícipes activos de esta, coincidir con la forma de trabajar del centro, etc.

Como conclusión, Chuang (2005) llega a la conclusión de que los padres no deben ser únicamente informados, sino que también se les tenga en cuenta en el proceso formativo de los menores, por lo tanto, se deben buscar vías que favorezcan esta participación. A su vez, propone varios sistemas, pero opina que están viéndose cada vez más en desuso y están siendo sustituidas por versiones tecnológicas.

4.5.- LA ECONOMÍA DE FICHAS COMO TÉCNICA DE MODIFICACIÓN DE CONDUCTA

Para aumentar la frecuencia y crear o suprimir progresivamente una conducta (extinción) en los niños, existen una serie de técnicas muy simples.

De todas las que podemos encontrar, vamos a centrarnos en la Economía de Fichas, metodología que encontramos en nuestra App ClassDojo. Existen dos variantes, con y sin costo de respuesta. El objetivo principal es fomentar o mejorar una serie de conductas que deseamos en nuestro alumnado. Del mismo modo, puede ayudar a crear o mostrar interés hacia ciertos elementos que no resulten atractivos para el niño o la niña.

Procedimiento:

Consiste en darle valor mediante una puntuación (gomets, estrellas, puntos...) que quede registrada.

Dependiendo de la actuación de los niños y niñas, si el comportamiento es el adecuado, irá aumentando, pero también puede ir disminuyendo (costo de respuesta).

Lo importante es que, el hecho de acumular puntos ofrece la posibilidad de conseguir algo, cambiarlo por algo agradable o conseguir una meta. Del mismo modo, cuando se aplica la economía de fichas, con un costo de respuesta, vamos eliminando estas pequeñas retribuciones con la intención de, poco a poco, conseguir eliminar la conducta indeseada.

Para la aplicación piloto que proponemos, vamos a tener en cuenta tres pasos y recomendaciones (Albert, 2007):

- 1.- Seleccionar los objetivos claros que se pretenden conseguir.
- 2.- Clarificar al alumnado la forma en la que serán incentivados.
- 3.- Tener en cuenta que la obtención de “monedas, puntos...” es un incentivo.

Para que esto salga adelante, como docentes a cargo de este proceso, debemos tener en cuenta aspectos como:

- Las fichas con las que vamos a premiar deben otorgarse inmediatamente al observarse la conducta que queremos reforzar o suprimir.

- Debemos contar con diversos tipos de premios, recompensas, privilegios... entre los que elegir.
- Estos deben estar seleccionados en función del valor.
- También es conveniente fijar el momento en el que se pueden realizar intercambios.

Pero antes de todo esto, debemos tener muy claro cuáles son las necesidades que tiene nuestro grupo clase. Asimismo, también es conveniente intentar conocer aquellos elementos que pueden servir como “moneda de cambio” para que así, los individuos, realmente tengan interés en la tarea. A la hora de poner el plan en marcha, no estaría mal dedicar un tiempo a reflexionar con nuestros alumnos acerca de que conductas vamos a reflejar e intentar mejorar o evitar.

Aunque aparentemente el rol principal lo realiza el maestro o maestra, es más importante la motivación que tengan los niños. Para ello nos apoyaremos en la *gamificación*, lo veremos ampliado en el punto siguiente.

El docente debe mantenerse activo en la observación de la vida diaria en el aula, aunque en casos de niños tan pequeños, suelen darse situaciones en las que ellos mismos, al realizar correctamente la conducta deseada, avisan a su profesor o profesora para obtener los beneficios a los que tiene derecho: en este caso, la gratificación inmediata en la App, o simplemente el placer que supone haber hecho algo bien, siendo así, también en parte, individuos activos de la evaluación de sus propias conductas.

Los pequeños deben conocer perfectamente el funcionamiento mediante el cual se realiza la actividad que, a su vez, es nuestra aliada para la modificación de conducta.

4.6.- LA GAMIFICACIÓN

Como futuros maestros, debemos ya conocer la relevancia que posee el juego en los niños y niñas, sobre todo en la etapa en la que nos centramos. Podemos entender este tipo de pedagogía de forma que “podría actuar creando una zona de equilibrio entre las orientaciones específicas de las didácticas disciplinares y la originalidad y particularidad que asumen las prácticas de enseñanza en la educación infantil” (Sarlé, 2001 p. 32), utilizándolo como ayuda y como elemento motivador para el alumnado.

Extendiendo esta noción, llegamos al concepto de “gamificación”, término proveniente del término anglosajón *game*, traducción de ‘juego’. Según el blog *Educativa*⁴, el uso de la gamificación se orienta a la consecución de mejores resultados en el plano de la educación. Defiende que, mediante una experiencia positiva para los niños y niñas, se puede llegar a una buena interiorización de los conocimientos. Así mismo, utilizando técnicas y dinámicas que serían propias de los juegos, en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011), se puede desarrollar un mayor compromiso de nuestro alumnado, puesto que pueden observar directamente su propia superación.

Esta técnica propone la recompensa inmediata al individuo a medida que se van alcanzando los objetivos propuestos. Gaitán (2013) expone cuatro pilares que pueden ser esenciales a la hora de llevar a cabo la gamificación:

RECOMPENSA	El alumnado debe poder obtener una recompensa o un beneficio que se habrán ganado (en nuestro caso con un comportamiento que se ajuste a las demandas).
ESTATUS	Innegablemente aparecerán niveles “sociales” entre los individuos. Aparece la competitividad.
COMPETICIÓN	Los niños que no se encuentren en una fase egocéntrica, tornarán su interés hacia los logros de sus compañeros y se retarán a sí mismos para obtener mejores resultados.
LOGRO	La persecución de los objetivos.

⁴ <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar esta parte de la investigación se ha utilizado una metodología basada en el análisis cualitativo. Se ha partido desde una rúbrica elaborada por la web CoRubric⁵, que ha servido como inspiración, para realizar una valoración de la aplicación educativa ClassDojo, además de una selección de criterios del DECRETO 122/2007, a la vez que se exponen las tres perspectivas o usos que posee.

Se han analizado diferentes parámetros, desde el momento de su descarga, para los dos sistemas operativos disponibles, iOS y Android, teniendo en cuenta, de forma separada, la relación escuela-familias, la actividad de los niños, el uso como técnica de modificación de conducta y, por último, un repaso de las herramientas que ofrece a los docentes.

⁵ <https://corubic.com/index.php?r=public-rubric%2Fview&id=533>

5.1.- LA APLICACIÓN CLASSDOJO

Antes de comenzar con nuestro análisis, debemos hacer un repaso de lo que se supone que nos ofrece la aplicación ClassDojo.

Al acceder a las “tiendas” de nuestros terminales, App Store en un dispositivo Apple o Google Play Store en uno con Android, nos encontramos con una presentación de la aplicación donde podemos observar elementos ya de entrada relevantes para nuestro análisis.

En un dispositivo con iOS (Fig. 2.):

Al inicio aparece que esta aplicación tiene una calificación de 4,7/5 estrellas por parte de los usuarios, lo cual supone un alto grado de satisfacción por parte de estos. Esa puntuación está obtenida de una recopilación más de veintidós mil valoraciones. Del mismo modo, también se presenta dentro de un ranking de aplicaciones dedicadas a la educación como la número 23, aclarar que, prácticamente todas las anteriores a esta, están orientadas a un uso formativo del alumno, y no de desarrollo de la educación en comunidad (familias, alumnos y docentes). Así mismo, la edad recomendada de uso en la que se encuentra catalogada es a partir de 4 años.

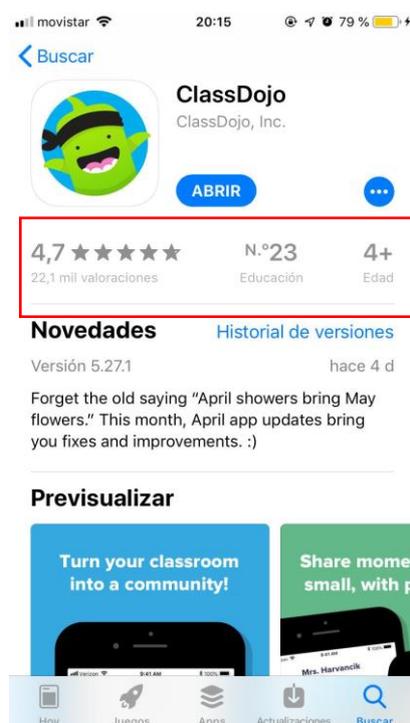


Fig. 2: previsualización de la app en la tienda de descargas de iOS.

En los dispositivos con Android: (Fig. 3)

Encontramos que nuestra aplicación objeto de estudio está clasificada como la número 5 en la lista de aplicaciones Top de educación. Su valoración es ligeramente inferior que en el anterior tipo de dispositivos, 4,4 sobre 5 estrellas, basándose en la opinión de ciento setenta y cinco mil opiniones, lo que aún sigue siendo una valoración muy alta. Se encuentra con más de 10 millones de descargas, lo que demuestra que realmente se hace uso de esta aplicación. Su clasificación PEGI⁶ la identifica como una aplicación recomendada para utilizarse a partir de los tres años de edad.



Fig. 3: previsualización de la App en la tienda de descargas de Android: Google App Store.

La aplicación está desarrollada por ClassDojo, Inc.

⁶ “Pan European Game Information”. Sistema de clasificación por edad de videojuegos y aplicaciones, realizándose de forma homogénea en 35 países europeos, orienta a los consumidores de la idoneidad de edad de uso de estas. Más información: <https://pegi.info/es/node/19>

Para usuarios con dispositivos de Apple (Fig. 4) ocupa 121,4 MB y está disponible a partir de iOS 10.0 o posterior, tanto para iPhone, iPad e incluso iPod touch. Como vemos, ofrece la posibilidad de usarlo en cincuenta y cinco idiomas diferentes.

En Android (Fig. 5), comprobamos que nuestro dispositivo precisa de, al menos, 44,01 MB, aunque el desarrollador sigue siendo ClassDojo, Inc, en este caso está disponible gracias a Google Commerce Ltd.

En ambos casos ofrecen compras dentro de la propia aplicación, para extensiones de la misma, pero no son necesarias; de primeras, la aplicación es gratuita para cualquier tipo de usuario.



Fig. 4 Información técnica en iOS.



Fig. 5 Información técnica en Android.

Llegados a este punto, nos centramos en las imágenes de lo que nos puede proporcionar la Aplicación en los diferentes dispositivos, de una forma colorida, atractiva...

Procedemos a la descarga de la aplicación, su interfaz en iOS y en Android es igual, por lo tanto, las imágenes que habrá de aquí en adelante serán únicamente de un dispositivo con iOS, concretamente iPhone.

5.2.- CLASSDOJO DESDE LAS DIFERENTES PERSPECTIVAS



Fig. 6 Diferentes perfiles posibles en ClassDojo.

En el momento en el que nos descargamos la aplicación y nos introducimos en ella encontramos los diferentes roles desde los cuales se puede configurar una cuenta (Fig. 6):

Docentes, familias, alumnado y, por último, director o directora de la escuela que decida utilizar la App.

Para realizar nuestro análisis vamos a comenzar hablando de la cuenta gestionada como docente.

5.2.1.- CLASSDOJO PARA DOCENTES.

Al seleccionar la opción para docentes, lo primero que encontramos es una serie de paneles deslizantes; en ellos, los desarrolladores han seleccionado una serie de características de la aplicación que consideran aptos (y convincentes) para su descarga y uso, afirmaciones como que la aplicación te permitirá:

- *Construir una comunidad asombrosa en clase.*
- *Permitir a los alumnos brillar con portafolios digitales.*
- *Programar tu clase con herramientas para el profesorado como GroupMaker, Timer y más.*
- *Intercambiar mensajes instantáneos con los padres en cualquier idioma.*

Con esto, antes de comenzar a usar ClassDojo ya nos podemos hacer una idea global de lo que va a permitirnos encontrarnos en disposición de esta forma de trabajo en el aula.

Al iniciar nuestra sesión como docentes, nos encontramos con diferentes opciones en nuestra bandeja (Fig. 7). Podemos añadir el número de clases que deseemos, unir a nuestra escuela, utilizando su buscador e incluso añadir más cuentas de cualquier índole de las existentes. En la parte inferior podemos acceder a la configuración de nuestra cuenta, así como a los recursos para profesores y profesoras disponibles en esta aplicación.

Antes de configurar y recrear virtualmente nuestro grupo-clase, existe la función “demo”, una clase prefabricada para ayudar a comprender el funcionamiento de la herramienta que tenemos entre las manos.



Fig. 7. Panel de control del perfil de docente.

Para configurar la nueva clase, al inicio se introducen tres variables, la primera es el nombre de tu clase, elemento relevante dado que se pueden añadir los grupos que se deseen, la segunda es el curso o nivel (preescolar, guardería, 1er grado, 2º grado, 3er grado, 4º grado, 5º grado, 6º grado, 7º grado, 8vo grado), y por último, una decisión sobre

qué compartir con los padres respecto a la puntuación del alumnado (todos, sólo positivos, no compartir).

Llegados este punto, la aplicación solicita, como es evidente, formar esa clase de monstruos-mascota que van a conformar nuestra aula virtual (Fig. 8). Debemos añadir nombre y apellido, y automáticamente se genera un personaje para ese niño o niña, que se puede editar si se desea. Del mismo modo, podemos organizarlo en grupos (Fig. 9); en Educación Infantil esto es bastante útil puesto que suelen sentarse por mesas o equipos, también cuando se trabaja por grupos de discusión, etc.

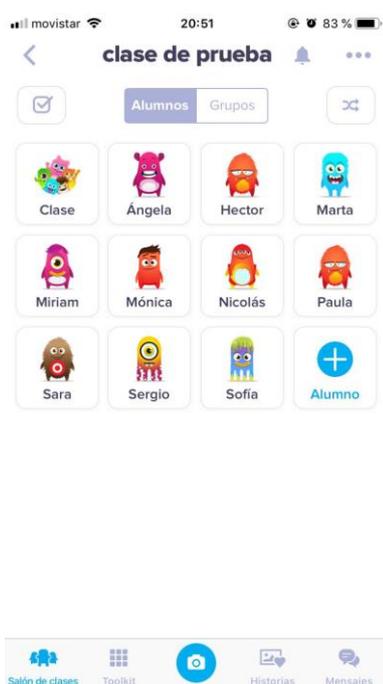


Fig. 9 Configuración del alumnado.



Fig. 8 Configuración de grupos.

Una vez configurada la clase, ya podemos empezar a utilizarla en el aula, pero aún son posibles más ajustes. Como docentes, nos permite añadir o quitar ciertos comportamientos que queremos ver reforzados en nuestro alumnado, mediante un uso de positivos y negativos, es decir, recompensar a los niños modelando su comportamiento. Ya se proponen una serie de comportamientos preprogramadas, pero podemos editarlo a nuestro gusto y dependiendo de las necesidades de nuestro grupo. Se divide en “positivo” y “necesita más trabajo”, se puede asignar el valor de cada positivo, pero en los últimos sólo está disponible en negativo. Del mismo modo, se puede valorar a todo el grupo-clase,

forzando a que los niños, por compromiso con el resto de los compañeros, mantengan una buena puntuación. Esto sería igual para los grupos establecidos. Además, se controla la asistencia de cada alumno, retrasos o las salidas tempranas.

A nuestra “clase” virtual podemos añadir tanto padres como también profesores como, por ejemplo, los especialistas que entren a trabajar con nuestros niños.

El otro enfoque importante de ClassDojo es la función para la comunicación con las familias, no cerrar el aula y abrirlo para que los padres se sientan involucrados en el proceso educativo de sus hijos e hijas, e incluso decidan participar; estamos hablando del muro, los y las docentes, pueden subir fotos, vídeos, o textos hablando de la vida en el aula, el mecanismo es sencillo, puesto que recuerda mucho a la aplicación móvil Instagram. A su vez, a ellos les aparecerá en su tablón al entrar y con lo que pueden interactuar.

Esta App es una herramienta para la comunicación rápida y directa con los progenitores de nuestro alumnado, elemento útil para evitar transferir números de teléfono personales. Como docentes podemos enviar mensajes y adjuntar fotografías tanto individualmente a los padres, como de forma grupal a todos los del aula que hayan considerado participar e involucrarse en el uso de esta aplicación.

ClassDojo también cuenta con una serie de herramientas para docentes (Fig. 10):

- Lo primero que encontramos es un temporizador. Viene con unos minutos predeterminados, pero se pueden añadir otros dependiendo de la preferencia del docente. (1)
- Cuenta con la función de “selección al azar” de entre los alumnos de esa aula. (2)
- También existe un “armador de grupos”, cuya función es hacer grupos nuevos a partir de los alumnos que tenemos. (3)
- En la zona superior izquierda (4), contamos con un medidor de ruido. Esta función sólo está disponible con ordenador, pero la sincronización desde el dispositivo móvil sólo requiere una simple acción.
- En la segunda línea (5), cuenta con un organizador de instrucciones para actividades, en el podemos marcar las pautas para realizar una determinada actividad y que esta se sincronice con los dispositivos del resto de alumnos, permitiendo que esté a mano en todo momento para ellos.

- Al lado, vemos un botón que nos permite lanzar preguntas a los alumnos y proyectarlas con un ordenador, mediante las que crear una actitud reflexiva o de debate con un compañero o el resto de personas del grupo, pretende motivar una acción dialéctica entre varias personas.
- El siguiente apartado que se conoce como “hoy” (7), nos permite configurar mensajes, bien motivadores, avisos...
- Por último (8), la aplicación nos ofrece música de dos tipos, para esos momentos donde se necesite que el grupo se calme, como para los momentos de activación.



Fig. 10 Panel de control del Toolkit de la App.

5.2.2.- CLASSDOJO PARA FAMILIAS.

Para comenzar a usar ClassDojo como padres y madres de los alumnos, debemos crearnos una sesión y unirnos a la clase de los niños y niñas. La forma más sencilla es que el o la docente del aula nos proporcione un código, válido únicamente para ese alumno (Ver anexo 1).

Una vez dentro, se puede observar el muro, del cual se encarga el o la tutora de la clase, o el coprofeesor que esté añadido. Una vez ahí, los padres y madres pueden reaccionar a las imágenes, vídeos o textos que se hayan colgado, mediante un “like”, o incluso poniendo comentarios, tal y como se haría, como ya hemos dicho, en la aplicación Instagram.

El parecido entre esta aplicación y nuestro ClassDojo, hace que sea de uso fácil para los padres, puesto que actualmente, la mayoría poseen una cuenta en esta Red Social.

Así mismo, pueden ojear y estar al tanto del portafolio del alumno, y su comportamiento.

La aplicación está diseñada para que la comunicación con el docente sea sencilla e instantánea, proporcionando a los padres que lo usen fortalecer el nexo de unión con el docente, creando, así, una alianza para buscar una educación infantil integral y coordinada entre los dos ambientes en los que, por lo general, el niño más tiempo se desenvuelve.

5.2.3.- CLASSDOJO PARA ESTUDIANTES

El enfoque educativo de la aplicación ClassDojo nos abre un abanico de múltiples enfoques, dependiendo de la tipología de alumnado, los dispositivos disponibles...

Como alumnos, los niños pueden estar al tanto de sus puntuaciones, personalizar su monstruo, lo que contribuye a que se sientan identificados con el personaje y se cree un vínculo, consiguiendo niños y niñas más dispuestos a la actividad.

Otro grueso importante es la realización del portafolio, este puede hacerse de cuatro tipos (Fig.11).

El primero es el diario: los niños pueden escribir algo sobre su día o sobre una tarea en concreto, añadiendo dibujos o notas de voz, esto último es especialmente útil para los niños de Educación Infantil, que todavía no saben escribir, por lo general.

La segunda forma de crear contenido es la foto. El alumnado puede realizar una fotografía de lo que estén haciendo en ese momento en clase, para registrarlo, o en casa, para subirlo posteriormente con el resto de sus actividades. Una vez realizada pueden añadir anotaciones, escribir sobre la misma imagen, e incluso adjuntar notas de voz.



Fig. 11: Herramientas para crear contenido en la sección de alumnado.

A continuación, tenemos los archivos de vídeo. Funcionan exactamente igual que las fotografías anteriores. En este caso pueden añadir una pequeña descripción escrita

Por último, encontramos el dibujo, aquí también pueden añadir anotaciones y notas de voz. Esto es especialmente relevante, también, en Educación Infantil.

Para concluir este punto, podemos decir que, aunque pueda verse algo limitada la parte dedicada al alumnado, encontramos ciertos detalles que ayudan a estos a completar sus trabajos.

5.3.- CUADRO ANÁLISIS CUALITATIVO DE CLASSDOJO

EN RELACIÓN A LA DESCARGA DE LA APP Y SU DISEÑO

1. Encontramos que ClassDojo tiene una **descarga fluida** y sin complicaciones.
2. Es **gratuito** para los diferentes usuarios. Ofrece compras dentro de la App.
3. Presenta **3 modos** diferentes **de uso**, agentes educativos y alumnado.
4. Ofrece la posibilidad de **personalizar el avatar** y las **conductas** (esta última sólo desde la cuenta del docente).
5. Está disponible en **numerosos idiomas** y traduce al determinado por el individuo que lo esté usando en ese momento.

CRITERIOS DIDÁCTICOS. CURRÍCULUM Y MOTIVACIÓN

1. En relación al aprendizaje, en función de las posibilidades que nos ofrece la aplicación piloto de ClassDojo , contenidos extraídos del DECRETO 122/2007, de 27 diciembre 2007, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la educación infantil en la comunidad de Castilla y León.	
<p>ÁREA I</p> <p>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.</p>	<p>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.</p> <p>1.3. <u>El conocimiento de sí mismo.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias. – Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.

1.4. Sentimientos y emociones.

- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

Bloque 2. Movimiento y juego.

2.3. Orientación espacio-temporal.

- Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula.

2.4. Juego y actividad.

- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.

		<ul style="list-style-type: none"> – Regulación de la conducta en diferentes situaciones. – Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas. – Disposición y hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. – Planificación secuenciada de la acción para resolver pequeñas tareas cotidianas. – Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.
	<p style="text-align: center;">ÁREA II</p> <p style="text-align: center;">Conocimiento del entorno.</p>	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.</p> <p>2.3. <u>Elementos y relaciones.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Relaciones que se pueden establecer entre los objetos en función de sus características: comparación, clasificación, gradación. – Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales. – Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos. <p>2.4. <u>Cantidad y medida.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Manipulación y representación gráfica de conjuntos de objetos y experimentación con materiales discontinuos (agua, arena...).

		<ul style="list-style-type: none"> – Utilización de cuantificadores de uso común para expresar cantidades: mucho-poco, alguno-ninguno, más-menos, todo-nada. – Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma. – Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas. – Composición y descomposición de números mediante la utilización de diversos materiales y expresión verbal y gráfica de los resultados obtenidos. – Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar... – Reconocimiento de algunas monedas e iniciación a su uso. <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p>3.1. <u>Los primeros grupos sociales</u>: familia y escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que implican relaciones en grupo. – Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana. 	
	<p>ÁREA III</p> <p>Lenguajes:</p>	<p>Bloque 1. Lenguaje verbal.</p> <p>1.1. <u>Escuchar, hablar, conversar.</u></p>	

	<p>Comunicación y representación.</p>	<p>1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. – Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramatical de las frases. – Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos. – Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral. – Comprensión y reacción a órdenes e instrucciones en lengua extranjera, asociadas a tareas usuales del aula, siempre que el contexto sea evidente, se expresen con producciones redundantes y se apoyen en gestos y lenguaje no verbal. (EN EL CASO DE EXISTIR UN SEGUNDO PROFESOR-Lengua Extranjera) – Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (juegos, rutinas, canciones, cuentos...) de medios informáticos y audiovisuales. <p>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</p>	
--	---------------------------------------	---	--

- Utilización habitual de formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar ...).
- Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.
- Disfrute del empleo de palabras amables y rechazo de insultos y términos malsonantes.

1.2. Aproximación a la lengua escrita.

1.2.1. Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura.

- La lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interpretar y etiquetar con sus símbolos y nombres fotos, imágenes, etc. Percibiendo diferencias y semejanzas. Interés por adquirir nuevos códigos, recoger datos, analizarlos, organizarlos y utilizarlos.
- Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.

1.2.2. Los recursos de la lengua escrita.

- Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva (juegos manipulativos, mensajes visuales, fotos, carteles, ilustraciones acompañadas de un texto escrito que los identifique, rótulos, etiquetas, láminas, libros, periódicos, revistas...).

- Uso adecuado de los útiles de expresión gráfica y esmero en la limpieza y el orden de los trabajos.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación. (DE ESPECIAL RELEVANCIA DADA LA NECESIDAD DE ESTOS SOPORTES)

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

Bloque 3. Lenguaje artístico.

3.2. Expresión musical.

- Audiciones musicales que fomenten la creatividad. Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan.

2. Es inevitable que resulte **motivador** para el alumnado, pero tal vez, para niños de tan corta edad sea necesario un buen enfoque **por parte de la maestra** que reconduzca el interés.

CONTROL PARENTAL Y SEGURIDAD

1. La App es **segura** para el alumnado, no existen anuncios, ni posibilidad de contactar con desconocidos.
2. ClassDojo promete proteger la **privacidad y seguridad**, establecen, entre otras:
 - **No comparten** ninguna **información** de estudiantes con anunciantes o comerciantes.
 - Los **portafolios** de los estudiantes son **privados** para el salón de clases.
 - Utilizan las últimas y mejores prácticas de seguridad para **proteger** a los **usuarios** todo el tiempo.
 - Cumplen con **COPPA**, **FERPA** y el **RGPD**⁷ en Europa.
 - **Notifican** algún tipo de **cambio** de sus prácticas.
3. En la actualidad, observamos la posibilidad de anular ciertas capacidades de los dispositivos usados por menores, dejando **habilitado** sólo las **aplicaciones educativas** pertinentes.

⁷ COPPA (Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Internet de 1998), FERPA (Ley de Derechos Educativos y de Confidencialidad de la Familia), RGPD (Reglamento General de Protección de Datos).

APLICACIÓN PILOTO DE CLASSDOJO EN EL AULA COMO EJE PARA LA MODIFICACIÓN DE CONDUCTAS

A continuación, realizaremos un recorrido a través de una posible aplicación piloto de ClassDojo.

Vamos a clarificar por qué es útil enfocarlo desde la perspectiva metodológica de la gamificación, unido a la clásica economía de fichas como técnica de modificación de conducta dándole un aire nuevo y con ese carácter lúdico tan importante en el aula de Educación Infantil; y, por último y más concretamente, el porqué del trabajo con ClassDojo.

También se van a exponer los agentes que es necesario involucrar, en mayor o menor medida y cuáles son sus aportaciones a esta propuesta. Para poder llevarlo a cabo necesitamos una serie de conductas-estímulo para castigar o reforzar con las fichas y el sistema de canje diseñado. Por último, y tras hacer esta especificación de todo lo necesario, se expone cómo llevarlo a cabo dentro del aula.

6.1.- CONTEXTUALIZACIÓN

Nuestra aplicación piloto puede llevarse a cabo en cualquier aula, pero esta línea metodológica basada en la ludificación hace que sea más adecuada para el segundo ciclo de Educación Infantil y los primeros cursos de Educación Primaria. Es en estas edades en las que el hilo conductor puede tener más significación a nivel motivador.

Gracias al carácter continuo de Educación Infantil, en el que encontramos que, por lo general, el alumnado continúa con la misma docente desde el inicio hasta su cambio de etapa formativa. Por esto, podemos implantar este método de trabajo de ciertas conductas a reforzar o eliminar en nuestra aula desde los tres años y, continuar trabajando con ello hasta que los alumnos dejan la etapa infantil, es decir, con carácter internivel.

Uno de los dos componentes más relevantes de este diseño de puesta en práctica es la gamificación. En edades tan tempranas ya es conocida la relevancia que tiene el

aprendizaje mediante el juego, como ya hemos mencionado anteriormente. A través del juego es fácil transmitir una serie de valores y normas de conducta, entre otras cosas (López, 2010). El propio Ministerio de Educación también estipula que como método de trabajo en Educación Infantil debe basarse en experiencias, actividad y en el juego, siempre dentro de un ambiente que proporcione seguridad, afecto y confianza, lo que da lugar a una potenciación de la autoestima que pueda tener el alumnado.

Mediante este enfoque lúdico buscamos aprendizajes estables, evitando la desmotivación y monotonía, provocando también, con el tiempo, la autorregulación de las conductas y el compromiso con uno mismo, no sólo con el argumento de la gamificación.

Y, ¿por qué se ha escogido ClassDojo? Encontramos una Aplicación que cuenta con una interfaz atractiva para los niños y niñas de edades tempranas, a la vez que sencilla de usar de forma autónoma por los pequeños en el caso de que el centro posea los recursos materiales necesarios; en muchos colegios ya imponen la tenencia y el uso individual de iPad o tablet, incluso existen editoriales que las ofertan junto a sus libros para el mejor uso de sus propuestas didácticas.

Lo que a continuación vamos a observar es una de las principales recomendaciones de uso en el aula del ClassDojo, a grandes rasgos, pero hemos querido profundizar un poco más, ir más allá y es por ello por lo que hemos ido especificando las necesidades que requiere esta práctica y, además, se ha elaborado un material concreto y un sistema de canje propio.

6.2.- AGENTES IMPLICADOS EN EL PROCESO Y SUS FUNCIONES

Para llevar a cabo adecuadamente la economía de fichas se debe delimitar de forma detallada todos los agentes involucrados en el proceso y, así mismo, las funciones que tiene cada uno para que pueda llegar a funcionar correctamente.

DOCENTE

El docente que inicia el proceso tiene un papel fundamental. Es el director de orquesta, agente activo en la propuesta.

Debe poseer buena capacidad de observación, cualidad requerida en nuestra profesión para una mejor evaluación de los contenidos que el alumnado adquiera.

En nuestra propuesta de intervención, el docente adjudica las fichas y organiza las conductas que " se ponen encima del tablero", como su gestión y los momentos de canje. También tiene el poder de emitir los premios que se pueden conseguir.

Se centrará en hacer atractiva la actividad para los niños, hacerla siempre presente en la jornada escolar de una forma que no sea muy directa y de mostrar cómo se han otorgado los puntos. Debe atender todas las necesidades del alumnado para poder realizar una mejor valoración de los aspectos a tratar, tanto de los que queremos mejorar como los que queremos suprimir.

ALUMNADO

Este es el otro agente principal, motivo de la aplicación del sistema.

En este caso, pasivo. Ellos no emiten fichas a otros agentes, sino que reciben lo que estos gestionan. A pesar de esto, si el programa lleva tiempo implantado y, preferiblemente a partir del último nivel de Educación Infantil, se puede valorar si comenzar a hacerles un sujeto activo, pudiendo entregar, por ejemplo (cantidad o valor a criterio de la o el docente), un punto positivo diario al compañero o compañera que deseen; pasando, así a formar parte del grupo de sujetos activos en este proceso de modificación de conducta.

MASCOTA

No siendo una persona física, será de gran relevancia para esta propuesta. Encontramos dos diferentes, la mascota que va a acercar al grupo-clase el ClassDojo y su funcionamiento; por otro lado, está la mascota individual, la que se identifica dentro de la App con cada niño y niña.

- **MONSTRUO QUE VA A LLEGAR A LA CLASE:**

Tiene un papel fundamental a pesar de ser un objeto con el que los niños y niñas van a interactuar. Sirve de punto de unión entre el ClassDojo y la gamificación en la que el aula se va a “sumergir”. Su principal papel será traer mensajes a los alumnos y alumnas, clarificarles en lo que va a consistir el proceso que se va a llevar a cabo y que los va a acompañar diariamente y qué deben hacer.

- **MONSTRUO DE CADA ALUMNO:**

Una vez que se configura la clase, se selecciona un monstruo para cada alumno y alumna, los docentes deben procurar que sean todos distintos. Este va a ser el alter ego de cada niño y niña. Además de la versión digital, cada uno tendrá su imagen al lado de su nombre, dado que, como ya sabemos, en Educación Infantil además de tener los sitios asignados están marcados con este.

Teniendo delante el elemento en cuestión, se busca que los niños y niñas tengan siempre presente la serie de ítems que deben evitar o realizar. Podemos pedir a los alumnos que ayuden a realizar este material, lo cual favorece que se sientan más comprometidos puesto que es algo realizado por ellos mismos.

FAMILIAS

Este personaje tal vez sea el que tiene menor actividad. Su papel sólo se va a delimitar, en este plano de uso del ClassDojo, a mantenerse informado de la actividad de su hijo o hija y dar opiniones e ideas a la maestra para la puesta en práctica.

Para favorecer el proceso, pueden en casa trabajar sistemas parecidos en caso de considerarse necesario o hablar sobre ello para mantener una unidad y conciliación entre la familia, la escuela y el alumnado, ayudando a que se aumente el compromiso para realizar los ítems.

OTROS AGENTES

El tutor o tutora de la clase puede involucrar a otras personas en la asignación de fichas, tales como otros docentes del centro, los especialistas que entran en el aula y trabajan con ese grupo, docentes de convivencias, excursiones...

Es decir, se puede extrapolar al resto de agentes educativos que se encuentren en el centro.

Una vez clarificados estos papeles necesarios, como vemos en el último punto no es algo estanco y cerrado, sino que tiene un carácter flexible. Dependiendo de cómo sea la vida en ese centro participarán más o menos “personajes”, enriqueciendo así las redes entre los agentes educativos que están alrededor de los niños y niñas del lugar donde se lleve a cabo.

6.3.- SELECCIÓN DE CONDUCTAS/ESTÍMULOS

Llegados a este punto hay que clarificar bajo qué vías se puede realizar la selección de aquellas conductas que se van a organizar para que “entren en juego”.

Lo primero que debemos hacer es seleccionar una serie de conductas observables que se den en la jornada escolar, deben ser muy concretas, para evitar que en alguna ocasión sea confusa la situación. Probablemente, al inicio de del proceso las conductas deban ser elegidas por el o la docente, sobre todo si son niños y niñas muy pequeñas. Mediante la observación sistemática diaria, la docente ya sabrá qué conductas seleccionar.

Según avance, habrá conductas que se puedan ir desvaneciendo y surja la necesidad de añadir otras nuevas. En este momento ya podemos hacer más partícipe al alumnado; estos, poco a poco, serán más conscientes de conductas que no se deben realizar y en las que tenga que trabajar ese grupo-clase. En asamblea se puede pactar todo esto, si para los alumnos y alumnas al principio fuese complicado, puesto que supone que sean conscientes de las acciones que hacen, la tutora o tutor puede guiar este proceso hacia diferentes conclusiones.

6.4.- DISEÑO DEL SISTEMA DE CANJE

Este probablemente sea el aspecto más grueso de toda la propuesta. Vamos a clarificar varios aspectos para dar lugar a un sistema de canje que pueda funcionar en el aula, pero, como cabe esperar, puede ser modificable dependiendo de variables que tenga el aula donde se lleve a cabo.

Basándonos en la Teoría del Condicionamiento Operante de Skinner, sumaremos el refuerzo positivo y negativo para crear nuestra Economía de Fichas.

Para comenzar, la docente puede intercambiar opiniones con su alumnado para configurar cómo será este intercambio, una vez seleccionadas las conductas que queremos potenciar o suprimir comenzaremos a establecer una serie de ítems: (Anexo 1)

6.4.1.- FRECUENCIA

Las fichas han de emitirse SIEMPRE que se produzca la conducta o, por lo contrario, retirarse alguna de producirse alguna de las calificadas como negativas.

El acceso al premio se puede realizar diariamente, cada 2 días si son los alumnos y alumnas más pequeños, dado que puede convertirse en algo monótono y poco interesante para ellos. Se establecerá un día concreto en el que, todas las semanas, se realice el canje. Por ejemplo, todos los miércoles o viernes, a última hora.

6.4.2.- "PRECIOS"

Debemos elaborar premios con diferentes valores. Algunos serán de carácter más material, mientras que otros serán beneficios efímeros. (Anexo 1: Fig.1 y 3)

Para una clase de 4 años, proponemos estos valores (cantidad orientativa, puesto que al inicio seguramente sea diferente, no todas las clases pueden responder igual ante la propuesta, etc.):

- 5 monedas: una galleta antes de salir.
- 10 monedas: traer un juguete al colegio.

- 20 monedas: llevarse el fin de semana un cuento de la biblioteca del aula a casa.
- 30 monedas: más tiempo de recreo un día.
- 35 monedas: Cambio de sitio durante tres días.
- 40 monedas: ser el encargado un día de la semana siguiente.

6.4.3.- MOMENTO DEL CANJE

En el momento en el que nos sentamos todos en asamblea para decidir qué hacemos, acercaremos el tablón de los “precios”. (Anexo 1: Fig. 2).

Cada niño contará sus monedas, al llegar a un número elevado (generalmente más de 30), si tienen dificultades para el conteo estarán apoyados por la maestra. Los niños decidirán si guardan ese día sus monedas más tiempo o lo gastan inmediatamente, dependiendo de sus deseos.

Habrá que ir “aumentando la dificultad”, para esto, se pueden modificar los valores de los premios, el número de monedas o el número de premios, empezar con cosas sencillas y que cuesten poco.

6.5.- APLICACIÓN EN EL AULA. LA GAMIFICACIÓN

Como ya hemos dicho, esta propuesta de intervención podría quedarse en la mera aplicación en el aula de los puntos, sumar, restar y ofrecer algún beneficio, pero hemos considerado que sería más efectivo, motivador y atractivo para el alumnado si se le dota de un contexto, un sentido fundamentado, con una estructura.

6.5.1.- CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN. IMPLANTACIÓN.

Una mañana llegará al aula la mascota Dojo, traerá consigo un mensaje. Esperamos que los niños y niñas, al descubrir al monstruo, sientan curiosidad. Esto nos servirá como elemento motivador. Este traerá consigo un mensaje para estos niños y niñas; en él se explicará que viene de un planeta muy lejano y que si les gustaría ser un

habitante de allí. Mientras la docente muestra en la pantalla la clase (que previamente habrá preparado) en la que aparecerán sus alter ego en versión monstruo. En ese momento comprenderán que son monstruos de ese mundo.

Ahora hay que explicarles que necesitamos puntos positivos para mantenernos en ese mundo, por lo que hay que hacer ciertas cosas bien, para poder ir sumando.

Ahora entran en acción las monedas que se han elaborado especialmente para la propuesta, por cada punto positivo, tendrán estas monedas en versión física, acción que unirá la versión digital con lo material y la vida real. Estas monedas podrán cambiarse por premios que veremos reflejados en el tablón que previamente hemos realizado.

La docente mostrará todo el material nuevo con el que contaremos y explicará su funcionamiento. Así como los diferentes refuerzos.

En esta primera ocasión, las acciones que regirán la ludificación de esta aplicación móvil estarán previamente preparadas por la docente. Seguramente, la fase inicial de la implantación sea la más difícil y confusa, hasta que los niños y niñas tomen conciencia de ello y se acostumbren. Los valores de las acciones, al principio sumarán más de 1 punto, para que les sea más fácil conseguirlo. A la hora del desvanecimiento de cada conducta, iremos rebajando; es por eso que habría que modificar tanto esto, como “el precio” de los premios.

El papel de las familias será el de hablar de esto con sus hijos e hijas, e incluso tomarlo como referencia intentando imitar el modelo en sus propias casas, en el caso de darse una problemática de conducta realmente importante.

6.5.2.- DESVANECIMIENTO EN UNA ECONOMÍA DE FICHAS.

En nuestro caso, no vamos a retirar la economía de fichas de la rutina, sino que se van a ir cambiando las conductas que observemos que se han adquirido por el alumno o alumna. Se puede realizar por dos formas:

- Hacerlo directamente de forma acordada con los niños y niñas, a través del diálogo. (Para mantener el hilo, estaría bien dejarle un mensaje a la mascota Dojo, o que sea él quién nos proponga este cambio).

- Otra opción es comenzar a entregar con menos frecuencia las fichas para que, poco a poco, se pueda hacer una retirada de estas y cambiar de criterio en la App.

Con esta propuesta, queremos crear una dinámica en el aula en la que los niños, además de sentirse parte de ella, se vean identificados con lo que está pasando, uniendo el uso de las nuevas tecnologías, herramienta que día a día estamos viendo que se nos hace más imprescindible.

CONCLUSIONES

Para poder plantear este estudio, se partió del atractivo que tiene la propia aplicación ClassDojo en la actualidad. Como hemos visto, posee un amplio abanico de posibilidades de uso y, para hacer un uso correcto y profundo de ellas, se han comentado las herramientas que puede tener cada agente activo en el uso de esta Red Social limitada a la educación. La interfaz en todos los sistemas operativos y dispositivos es prácticamente igual, lo que supone que analizando desde un dispositivo conocemos cómo es el funcionamiento en las demás plataformas físicas en las que se puede utilizar.

Con el paso de los años, hemos visto cómo han evolucionado las nuevas tecnologías y las formas de interactuar gracias a ellas. Con aplicaciones para dispositivos móviles como esta, se pueden formar aulas en el que se cumpla el famoso *triángulo pedagógico*, ese que conecta tanto maestros y maestras, alumnos y alumnas con los padres y madres.

Los inicios de Internet están marcados por la Web 1.0; por aquella época la información, controlada por muy pocos era expuesta para el uso de otros, pero sin la capacidad de dejar interactuar, aportar u opinar al resto. Posteriormente, la Web 2.0 ya ofreció la capacidad a los usuarios de comenzar a crear contenido y, del desarrollo de esta última, surge la conocida como Web 3.0. Estas dos últimas nos tienen aquí, ¿Qué tiene de Web 2.0 y 3.0 ClassDojo?

Desde el punto de vista docente, foco principal de este trabajo, ClassDojo se sitúa en la perspectiva de cambio de Web 2.0, ya que su uso puede aportar beneficios similares a los de un blog; permite colgar información e invita a que las personas que la reciben puedan realizar comentarios. En relación a las publicaciones de los alumnos, ClassDojo potencia que adquieran un buen uso de estas tecnologías y conozcan herramientas que les ayuden a crear contenido en línea. El hecho de adoptar la forma de aplicación móvil y su cercanía y facilidad de uso deriva nuestro foco de atención hacia la web 3.0, la que permite que con nuestro móvil gestionemos y emitamos información, así como participemos en procesos de evaluación mediante sencillos mecanismos, como los *likes*. A mayores, es una Red Social que permite la comunicación por mensajería instantánea, permitiendo así tejer redes estables entre los agentes que sostienen la educación.

Esta aplicación nos permite como docentes tener en la palma de nuestra mano un cúmulo de herramientas que, de hacer un uso correcto de ellas, nos ayuda a llevar nuestra aula de una forma diferente y renovada, al servicio de las tecnologías de fácil acceso en la actualidad.

Esto se ha visto enriquecido por un cambio general de los tiempos, a nivel social, hay familias que siguen entendiendo que la vida educativa de sus hijos e hijas no tiene cabida dentro de sus competencias, pero cada día hay más padres comprometidos que se integran perfectamente en el ambiente escolar diario. ClassDojo les da voz y voto, mientras que los docentes se centran en emitir información, los progenitores pueden observar lo que se realiza en el aula, a través de las imágenes que son publicadas y observar informes de sus hijos, desde la vertiente conductual que tiene nuestra App. Pueden interactuar con la vida diaria de forma participativa. La evolución que ha llevado a las famosas TIC a que se transformen hasta llegar a las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación, ha supuesto dejarnos la capacidad de opinar en aquello que se comparte con nosotros y nosotras; aquí se necesita un compromiso por parte del tutor o tutora que esté al frente, puesto que necesita compartir el contenido para ofrecerles esa capacidad de opinar con sus “me gusta” y comentarios en las diferentes publicaciones. Posteriormente, tenemos la vertiente conductual, dentro del ClassDojo, los padres pueden revisar el estatus de sus hijos e hijas en tanto al compromiso con ciertos ítems que el profesorado ha considerado que debe constar, con la finalidad de que lo refuercen o eviten realizar.

A mayores de la parte dedicada a puntuar ciertos comportamientos, ClassDojo ofrece la posibilidad como hemos dicho de comunicarse a través de mensajería instantánea entre docentes y padres. Gracias a esto la clase se dinamiza sale de esas cuatro paredes para incluir a los padres a través de una plataforma digital no solo se le ofrece acceso a lo que el o la docente decida publicar, sino también a informes de su actividad con respecto al trabajo personal y los ítems electos.

Cualitativamente hablando, podemos concretar que ClassDojo es una aplicación móvil gratuita, hecho que probablemente sea una de las razones principales por las que en tan poco tiempo ha tenido tanto éxito. Puede ser usado desde diferentes perspectivas y ofrece numerosos idiomas, aspecto que es de gran ayuda para familias inmigrantes.

Los desarrolladores se han centrado en incluir detalles para hacer más evidente el progreso y ayuda a todos los usuarios disponibles. Desde una perspectiva didáctica, hemos encontrado qué se le puede sacar mucho partido atendiendo a numerosos ítems del currículum de Educación Infantil. Del primer área vemos que nos ofrece la capacidad de trabajar elementos para que los niños y niñas se conozcan a sí mismos desde una perspectiva de respeto tanto a uno cómo hacia los demás y para conocer, identificar y desarrollar sentimientos y habilidades sociales. ClassDojo tiene la habilidad también de potenciar en mayor o menor medida la orientación temporal, siendo uno de los mejores modos de uso una valoración cada determinado tiempo en el aula con los niños y niñas, para lo cual se crea una rutina. El alumnado asume que hay ciertas reglas que se deben cumplir, así como una serie de logros a conseguir o "pequeñas dificultades" que hay que solventar.

Tanto con el sistema que usa de asignación de puntos como con nuestra propuesta el grupo-clase tenderá a establecer relaciones entre objetos de clasificación, comparación... Dado que consiste en una continua valoración de lo que se ha conseguido y lo que hay que conseguir; esto está reflejado visualmente para que estos puedan familiarizarse con representaciones gráficas de conjuntos, cantidades y cuantificadores, series numéricas incluso operaciones aritméticas. A nivel social, nuestro objeto de estudio se centrará en ofrecer una plataforma en la que los alumnos y alumnas vean reflejado su comportamiento y les permita, así, autorregularlo progresivamente.

En tanto al área de los lenguajes, solo el mero hecho del contexto que hemos dado al uso de la aplicación puede desarrollar en nuestro aula numerosos contenidos que potencien la escucha, el habla y la conversación con iguales o con personas adultas, así como fórmulas establecidas y el distanciamiento de palabras malsonantes e insultos. Teniendo en cuenta el perfil de usuario "Alumno", se pueden aproximar a la lengua escrita desde diferentes soportes, como vídeo, imagen, dibujo o nota de voz; alfabetización digital y lenguaje audiovisual al que nuestro alumnado de hoy en día está expuesto desde el momento de su nacimiento, es algo intrínseco al tiempo en el que viven y que se irá mejorando aún más según pasen los años.

La plataforma asegura la completa seguridad para su uso en escuelas, pasando por diferentes filtros de seguridad vigentes en Europa.

A través de ClassDojo y la premisa de una gamificación, se ha creado un mundo para los niños y niñas de Infantil que motive tanto la práctica docente como la del alumnado. Para poder estar en una clase gamificada, debemos como docentes partir de lo que conocemos de nuestro grupo-clase, es decir, iniciar la actividad desde lo que ya conocemos de ellos, realizar un análisis previo y una valoración de por qué podríamos o deberíamos usarlo, y más concretamente, qué actitudes queremos trabajar o modificar; a partir de aquí, podemos poner en marcha este recurso que hemos elaborado.

Podremos utilizar diferentes dispositivos y, como ya hemos repetido en varias ocasiones, sería ideal contar con un ordenador con conexión a Internet (con PDI, para poder proyectarse) en el aula, o incluso tablets o iPads para cada alumno, pero somos conscientes de lo que esto supone. En la minoría de los centros se dispone de estos recursos individuales, y es menos raro encontrarse con lo primero. Aun así, sigue habiendo formas de gestionar la propuesta haciendo que sea accesible para todo tipo de centros. A mayores se pone a disposición de los usuarios una serie de material físico que complementa esto.

Con este Trabajo de Fin de Grado, se ha intentado elaborar un breve recorrido de cómo ha evolucionado a nivel educativo Internet, puesto que poder acceder a simple información elaborada por muy pocos, al inicio, era de muy poca utilidad; poco a poco hemos ido evolucionando hacia procesos más participativos, creando una red de conocimiento en la que todos aportamos y nos dan un feedback, también aplicable en muchos aspectos de la educación y a través de muchas vías, como es la Aplicación ClassDojo.

REFERENCIAS

- Albert, M. (2007). *Técnicas de modificación conductual*. México. Recuperado de: <http://www.praderwilliar.com.ar/archivos/libro/DOCS/pdf/ANEX-V.pdf> (Consulta: 17 de abril de 2019).
- Andalucía es digital. 15 Apps para profesores perfectas para organizar tu trabajo e impulsar clases más participativas. (2018). [Blog]. Recuperado de <https://www.blog.andaluciaesdigital.es/apps-para-profesores/> (Consulta: 12 de marzo de 2019).
- Balagué, Francesc. *Las TIC TAC en educación. ¿Lo hacemos? ¿Por qué? ¿Cómo?* [presentación]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/fbalague/tictac-en-educacin-3542071> (Consulta: 16 de marzo de 2019).
- Ballesta Pagán, J., & Cerezo Máiquez, M. (2012). Familia y escuela ante la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación. *Educación XXI*, 14(2). Doi: <https://doi.org/10.5944/educxx1.14.2.248> (Consulta: 18 de marzo de 2019)
- Benso, C., & Pereira, M. (2007). *Familia y escuela*. Ourense: Concello de Ourense. Concellería de Educación.
- Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 1, 19-27. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/32285> (Consulta: 22 de febrero de 2019)
- Castells, M. (2000). "Internet y la sociedad red". En: Lección inaugural del programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento [conferencia en línea]. UOC. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain2.html> (Consulta: 14 de marzo de 2019)
- Chuang, H. (2005). *La comunicación entre el centro educativo y las familias*. Pamplona: EUNSA.
- Codina, L (2009) ¿Web 2.0, Web 3.0 o Web Semántica?: El impacto en los sistemas de información de la Web, I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0,

- Bilbao, 1-16 Recuperado de: https://www.lluiscodina.com/wp-content/uploads/Web20_WebSemantica2009_Nov2009.pdf (Consulta: 21 de abril de 2019).
- Comellas, M. (2009). *Familia y escuela: compartir la educación*. Barcelona: Graó.
- Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. I., & Pérez, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Recuperado de: <https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750> (Consulta: 27 de abril de 2019).
- Dabas, E. (1998). *Redes Sociales, familias y escuela*. Buenos Aires: Paidós.
- DECRETO 122/2007, 27/12, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León
- del Valle García, D. (2016). *Etoken: gamificación de la economía de fichas en el aula. Gamification of the token economy in the classroom*. (Trabajo Final de Grado). Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45061> (Consulta: 17 de abril de 2019).
- Díez, J. (1982). *Familia-escuela. Una relación vital*. Madrid: Narcea.
- Economía de Fichas: Como convertirlo en un sistema eficaz para modificar la conducta. [Blog]. Recuperado de: <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-estrategias-para-la-conducta-economia-de-fichas-como-convertirlo-en-un-sistema-eficaz-para-modificar-la-conducta.html> (Consulta: 17 de abril de 2019).
- Elzo, J. (1999). *Jóvenes españoles 99*. Madrid: Fundación Santa María/ Ediciones SM.
- Fernández, M. (2007). Educar es cosa de todos: escuela, familia y comunidad. En Garreta, J. (Ed.) *La relación Familia-Escuela* (pp. Xx-xx) Lleida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Llado, M. & Atenas, J. (2010). La interactividad y la web. En Santacana, J. y Martin Pinol, C. (coords.). *Manual de museografía interactiva*. Gijon: Trea.
- Lozano, R. (2011). Bibliotecas y bibliotecarios en búsqueda de la innovación. *Anuario ThinkEPI*, 5, 73-77.

- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento”. *Anuario ThinkEPI*, 5, pp. 45-47.
- Luque Rodríguez, F.J. (2016). Las TIC en educación: caminando hacia las TAC. *Revista 3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 5(4), 55-62.
- Maldonado Esteras, M. (2015). *Educación patrimonial y redes sociales. Análisis y evaluación de acciones en los medios de comunicación social para la definición de una cartografía educativa*. (Doctorado). Universidad de Valladolid. (Consulta: 22 de febrero de 2019)
- Mizuko Ito et al. (2008), *Living and Learning with New Media: Summary of Finding from the Digital Youth Project*. Chicago: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, 3. Recuperado de <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-TwoPageSummary.pdf> (Consulta: 17 de marzo de 2019).
- Moyles, J.R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=el+juego+en+la+educacion+infantil+y+primaria&ots=m0DRzKcf1u&sig=h8LQuHcY2kcolTmUWSXu1h11V9I#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20educacion%20infantil%20y%20primaria&f=false> (Consulta: 27 de abril de 2019).
- Reig, D. (2010). *Android: el SO para la Educación Social Abierta y Móvil [Blog]*. Recuperado de <https://www.dreig.eu/caparazon/2010/08/27/open-social-mobilelearning/>
- Reig, D. (2012): *Disonancia cognitiva y apropiación de las TIC*. *Fundación Telefónica Revista Telos*, 98, 1-2. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-KrHCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Disonancia+cognitiva+y+apropiaci%C3%B3n+de+las+TIC&ots=FVbBxyZ12i&sig=hM1m-4hPnoH3O9U0ZXUcVLDqQq8#v=onepage&q=Disonancia%20cognitiva%20y%20apropiaci%C3%B3n%20de%20las%20TIC&f=false> (Consultado: 17 de marzo de 2019).

Reig, D. (2012): TEP y las claves del cambio. *Fundación Telefónica Revista Telos* 90, 1-2. Recuperado de: <https://www.dreig.eu/caparazon/2012/02/14/tep-clave-del-cambio/> (Consulta: 14 de marzo de 2019).

Vivancos, Jordi. *La competència digital i les TAC*. Gener 2009 [presentación]. Recuperado de <http://www.slideshare.net/jvivancos/competencies-i-tac> (Consulta: 16 de abril de 2019).

Zambrano Farías, F. J. (2017). Sociedad del Conocimiento y las TEPs. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 169-177.

ANEXOS

ANEXO 1

FIGURA 1: monedas para el canje. Fuente: Elaboración propia.







FIGURA 2: Escala medidora. Fuente: elaboración propia.

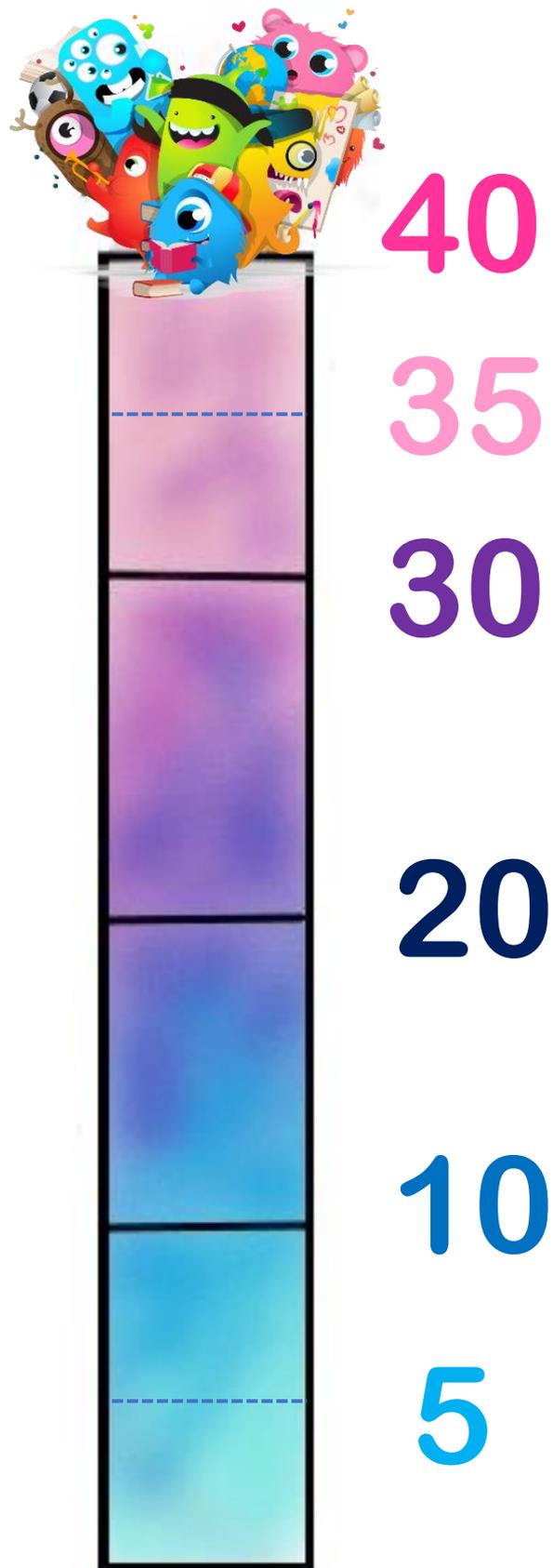


FIGURA 3: Cupones de los premios disponibles. Fuente: elaboración propia.



