






























































# ClassDojo

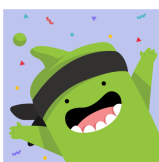
## **Introducción:**

Esta actividad se desarrollará en la asignatura de matemáticas, lengua, ciencias y tutoría del curso de tercero de educación primaria que comprende a los alumnos de entre ocho y nueve años. Esta gamificación pretende mejorar el comportamiento de la clase que es bastante movida y fomentar los buenos hábitos adquiriendo el concepto y la práctica de habilidades básicas.

## Desarrollo:

Al comienzo del curso, los alumnos trabajan en las normas de la clase. Se unen en grupos de trabajo y establecen las que creen que serán unas normas adecuadas que fomenten el bienestar y el buen trabajo en el aula. Además de ellas, se incluyen algunas otras que integran el perfil de aprendizaje el método aplicado en la escuela correspondiente al Bachillerato Internacional en su etapa de PEP. Según vamos avanzando en el curso, se irán añadiendo o quitando en función de lo que vayamos trabajando nuevos ítems y algunos graciosos para animar la clase. Los puntos se otorgan inmediatamente cuando ocurre un hecho relevante o durante los 10 últimos minutos de clase, otorgando a su vez durante ese tiempo después de recoger todas sus cosas y tener todo preparado para irse a casa el punto especial y único diario: Día Perfecto. Dicho premio unas veces lo otorgará el profesor pero en otras ocasiones será la clase mediante votaciones y nominaciones explicando los hechos que ha realizado dicho alumno nominado para ser merecedor de dicho premio en el día. Todos los alumnos felicitan al ganador.

 3 01. Pensadores	 3 02. Reflexivo	 3 03. Indagadores	 3 04. Solidario	 -4 "Bromas"	 -2 Comedor mal	 -1 Comportamiento en vestuario	 -2 Desordenado/sucio
 3 05. Sincero/Integro	 3 06. Buen comunicador	 3 07. Autónomo/Informado	 3 08. Seguro de sí mismo/Mentalidad	 -5 Falta de respeto	 -3 Gritar	 -2 Hablando fuera de turno	 -5 Insultar
 3 09. Alegre/equilibrado	 3 10. Con iniciativa/Audaz	 1 Azar matemático	 2 Buena Letra	 -2 Jugar sin permiso en	 -1 Jugar/hablar en la fila	 -2 Levantarse sin permiso	 -3 Mal sentado
 2 Buena presentación	 1 Cambio de ropa	 0 Chicle pegado	 3 Científico	 -2 Mala presentación	 -4 Mentiroso	 -2 No sigue la actividad	 -3 Pegar
 2 Comedor	 3 Creativo	 5 Día perfecto	 2 Fila perfecta	 -3 Poca lectura	 -2 Poco cooperativo	 -3 Quejica	 -3 Sin cambiar zapatillas o
 5 Hora Punta	 4 Lector	 4 Matemático	 1 Música	 -4 Sin los deberes	 0 Sin natillas	 -3 Sin preparación	 Editar habilidades
 3 Organizado	 5 Papá	 3 Participativo	 3 Perseverancia				
 5 Ricos	 3 Saber Escuchar	 5 Ser empático	 1 Sin quejas				
 2 Trabajando duro	 4 Trabajo en equipo	 Editar habilidades					



En los aspectos a mejorar, tenemos varios puntos muy relevantes acordados por ellos mismos y firmados en un papel por cada uno de ellos como acuerdo. El nivel de puntuación está determinado a su vez por la gravedad de la situación.

Como premio adicional, y como permite Classdojo cambiar los avatares a cualquier imagen de internet, se permite al ganador del día perfecto o bien cambiar de avatar al que deseen (por ejemplo un dibujo kawaii o un personaje de Star Wars o bien decidir si quiere eliminarse algún punto negativo que haya adquirido en los días precedentes. Además, como muestra de compañerismo, también se permite donar el cambio de personaje a otro compañero o compañera (pero no los puntos).

A su vez, en el apartado grupos, se puntúa y se compite por trabajar de manera respetuosa y atenta entre los diferentes integrantes que van cambiando a lo largo del curso en grupos.

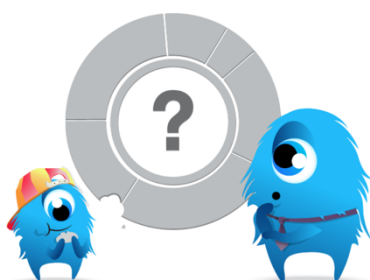
La valoración y uso de la herramienta comienza en el tutor y en las asignaturas acordadas, pudiéndose añadir cualquier profesor al grupo. Como norma adicional en beneficio de los alumnos y del mal uso de la herramienta por algún profesor, se prohíbe puntuar en la misma clase más de 5 puntos negativos o positivos a un alumno por periodo.

El hilo conductor es la clase de tutoría, la educación emocional y los principios del Bachillerato Internacional numerados del 1 al 10.

Cada semana, se trabajará especialmente una de esas habilidades y se estará atento a ellas. El ejemplo es: Si un alumno ha tenido una discusión en el patio y ha hecho sentir mal a un compañero, al hablarlo en clase se trabaja cada uno de los puntos. Si el alumno reconoce y enmienda el error, ganaría la insignia de Sincero/íntegro, aunque asume a su vez una posible consecuencia de “Bromas” consideradas como tales las de mal gusto para otros compañeros. En ocasiones, se revisarán ciertos puntos para mejorar algún aspecto que flojee en la semana. Por ejemplo, decir, esta tarde voy a revisar las mesas, y se valora a todo aquel que tenga ordenada su mesa y sus cosas con el punto de “organizado”.

Se les explica a su vez que el objetivo no es únicamente ser el que más puntos obtenga en el cómputo global (no se muestran los negativos, simplemente restan a los positivos). El objetivo es estar equilibrados especialmente en estas 10 habilidades, para ello, al final de cada unidad, se imprimen las gráficas de cada uno y se las llevan a casa para mostrar su “equilibrio en la fuerza”.

Además, mediante la creación de una hoja de cálculo, se puede evaluar si se desean los resultados obtenidos.



Para la actividad se crearán a su vez unas cartas que se otorgarán a los ganadores de las diferentes materias diariamente creadas como badges y que pegarán en un álbum hasta conseguir todas. Estas se entregan como si fuera un sobre de cromos y son intercambiables.



Ejemplo de sobre de cromos creado con: <https://www.makebadg.es/avatar>

El calendario se extiende a todo el curso académico. Es una actividad complementaria al resto de las que se ejecuten a lo largo del día.

Enlace Classdojo: <https://www.classdojo.com/es-es/>

Enlace creador badges y avatares: <https://www.makebadg.es>

