

EDUCACIÓN 2.0 REAL NUEVOS MÉTODOS DE COMUNICACIÓN CON LOS PADRES. CLASS DOJO

Lázaro Muñoz

(Palabras clave: Aprendizaje, enseñanza, docencia, TIC, nuevas tecnologías)

Los tiempos están cambiando, y los estudiantes con ellos. Es necesario un nuevo enfoque de la educación que sepa captar el interés y atención de los nuevos alumnos y que sepa integrar y aprovechar las cada vez más omnipresentes TIC más allá de una simple presentación a través de un proyector. Por tanto, y ante las cada vez más numerosas aplicaciones, programas, páginas web y portales orientados a la docencia, se impone el conocimiento y manejo de las mismas, así como su integración en el aula para lograr una Educación 2.0 real.

Muchas y muy numerosas son las páginas y aplicaciones orientadas a la docencia, sin embargo, la práctica demuestra que muchas iniciativas fracasan por falta de implicación de sobre todo los padres, ya que estos, bien porque no manejan las TIC, bien por falta de tiempo, bien por un buen número de razones, rara vez se ponen delante de la pantalla a ver el blog del profesor, o su disco duro virtual, o el portal docente que utilice...

Siendo así, se hace necesario simplificar el proceso, poner las cosas realmente fáciles si queremos que los padres se impliquen, participen, o al menos estén al tanto de lo que el docente va haciendo en clase. Y si además esto se puede hacer sin un gran esfuerzo extra por parte del docente, mejor que mejor.

Sin duda, la herramienta por excelencia para toda la información de un alumno es el cuaderno del profesor, algo que tradicionalmente se ha venido llevando en papel, pero que hoy en día se puede llevar totalmente digital, lo cual a su vez permite el compar-tirlo.

Obviamente, no todos los docentes querrán compartir absolutamente toda la información, pero no es necesario, baste saber que existe una herramienta que puede hacer las veces de cuaderno del profesor y que a su vez permite compartir una serie de información con los padres. Hablamos de Class Dojo.

Como casi todas las herramientas actuales, Class Dojo tiene versión para ordenador y para teléfono móvil, lo que facilita su utilización tanto por docentes (normalmente un ordenador, que permite hacer más cosas) como por padres (habitualmente el móvil, como simple receptor de información, más cómodo dado que una vez realizado el registro inicial ya no tendrán que volver a hacer nada más).

Class Dojo parte de la idea de dar a los alumnos avatares en forma de monstruitos, creando así nuestras clases con una serie de simpáticos personajes que además los alumnos pueden personalizar mediante la aplicación (es de lo poco que pueden hacer los alumnos, para ellos la aplicación es eminentemente informativa, igual que para los padres) y que se pueden ordenar por nombre, apellido, hacer que aparezca el nombre, completo, sólo el apellido, sólo el nombre, etc. A esos avatares el profesor les puede ir dando una serie de premios o castigos según el alumno se haya portado mejor o peor, por ejemplo si tiene los deberes un positivo, y si está hablando en clase un negativo.

Este sistema es uno de los puntos fuertes de Class Dojo, ya que te permite añadir todos los que te apetezca tanto para bien como para mal, incluso puedes añadir unos eventos de valor cero que no serían ni positivos ni negativos, simplemente algo informativo tanto para el alumno como para el padre (por ejemplo, algo como no subir la silla al final de la jornada). Estos puntos favorables o desfavorables se pueden ver si el docente tiene conectado el ordenador a un proyector, o se puede no tener la imagen global pero dejar que se escuche alto y claro el sonido que el programa tiene para cada acción, con lo que se añade un extra de incertidumbre si por ejemplo la clase oye que has puesto un negativo pero no se sabe a quién. Incluso se puede personalizar el valor de cada evento para que por ejemplo alguna acción valga más de un punto, de manera que unos deberes bien hechos podrían valer tres puntos positivos e insultar a un compañero cinco puntos negativos, es algo totalmente personalizable e intercambiable entre clases y profesores.

The screenshot shows the ClassDojo for Teachers interface in a Mozilla Firefox browser. The page title is "ClassDojo for Teachers - Mozilla Firefox". The URL is "https://teach.classdojo.com/#/classes/56ea64b8e908a1476183d777/point". The interface displays a grid of student avatars with their names and scores. The scores are shown in green circles for positive points and red circles for negative points. The interface also includes a sidebar with various icons, a top navigation bar with "Aula", "Historias", and "Mensajes", and a bottom toolbar with "Asistencia", "Select multiple", "Al azar", "Contador de tiempo", "Big Ideas", and "Class code".

Avatar	Nombre	Puntos Positivos	Puntos Negativos
Toda la clase	Toda la clase	219	119
Agustín	Agustín	17	0
Alfredo	Alfredo	0	27
Ana	Ana	18	0
Andrea G	Andrea G	7	2
Carlos Jiménez Al	Carlos Jiménez Al	14	0
Carlos Martínez J	Carlos Martínez J	10	0
Carlos Martínez N	Carlos Martínez N	7	5
Elena	Elena	12	0
Felipe	Felipe	6	6
Jaime C	Jaime C	12	1
Jaime M	Jaime M	6	2
Javier G	Javier G	10	4
Javier J	Javier J	12	1
Jean Carlo	Jean Carlo	11	1
Jorge	Jorge	6	21
Juan	Juan	10	3
Mario C	Mario C	7	2
Mario S	Mario S	6	8
María	María	7	0
Mercedes	Mercedes	13	3
Nahuel	Nahuel	7	30
Raúl	Raúl	10	2
Vicente	Vicente	11	1

Por supuesto, también se pueden realizar otras acciones como llevar la asistencia a clase, y evidentemente a esa información pueden acceder tanto los padres como los

alumnos (sólo a la del alumno en cuestión, por supuesto, el resto de puntos de los demás alumnos permanece visible sólo para el docente).

Y volviendo a las clases, éstas tienen un “tablón de anuncios” que puede hacer las veces de agenda del profesor, ya que mediante este tablón el docente puede ir informando de todo lo referente a la clase, como por ejemplo lo que se ha visto ese día por si se quiere repasar en casa, los deberes que hay que hacer por si al alumno se le ha “olvidado” anotarlos, fechas de exámenes, y un largo etcétera. Y aquí cabría hacer un inciso, ya que como todo, esta herramienta mal utilizada puede ser perjudicial (igual que por ejemplo los famosos “grupos de whatsapp de madres”): Si se usa sólo como instrumento informativo para los padres, como medida de seguridad si un día se olvida algo o el alumno no ha podido ir a clase, resulta extremadamente útil, pero si se empieza a usar como sustituto de la agenda del alumno, o se utiliza para quitar responsabilidad al alumno y hacer que no importe si se molesta o no en apuntar los deberes y demás, sin duda será contraproducente.

Además, como casi cualquier aplicación docente también incluye un servicio de mensajería tanto para padres como alumnos con el profesor, de manera que se puede utilizar como vía de comunicación alternativa al teléfono o las cartas.

En cuanto a la seguridad, cada alumno dispone de dos códigos únicos, uno para él, que le permitirá por ejemplo personalizar su avatar, y otro para sus padres, que les permitirán acceder a la información de su hijo así como a los datos del tablón de anuncios de su clase.

Y llegamos a otro de los puntos fuertes de Class Dojo, ya que introduce el concepto de Centro Educativo, de manera que un profesor no crea las clases que él quiera para él y sólo para él, sino que las crea dentro de su centro (Colegio, Instituto, etc), y por tanto sus clases quedan a disposición de cualquier otro docente del centro que utilice Class Dojo, con la ventaja de que al ser los mismos alumnos los padres pueden recibir información de todos los profesores que usen la aplicación.

También se permite la duplicación de alumnos, ya que es relativamente sencillo el “copiar” a un alumno de su clase habitual a por ejemplo otra de una materia optativa. Incluso se puede ir avanzando de año en año con una misma clase, simplemente borrando a los alumnos que se queden por el camino o añadiendo a los que se incorporan.

Por supuesto, esto sólo es un primer contacto y ejemplo de utilización, hay muchas funciones y utilidades esperando a ser encontradas, sólo es cuestión de darle a la imaginación para ir poco a poco dando respuesta a los desafíos de la educación del futuro, la llamada Educación 2.0.

Lázaro Muñoz

Lázaro Luis Muñoz Muñoz (Albacete, 1975) es profesor de Biología y Geología y durante 10 años fue director y redactor de una de las principales revistas españolas de ocio juvenil (Minami), habiendo impartido numerosas charlas y conferencias (por ejemplo en el Instituto Valenciano de Arte Moderno o en la Universidad de Cádiz) y participado en eventos relacionados con el mundo del ocio juvenil (como el Salón del Cómic de Barcelona o la ExpoCómic de Madrid), intentando combinar esta experiencia con sus conocimientos en las TIC para explorar y tratar de innovar y mejorar en el campo de la docencia.

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe

Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján

D.L.: AB 293-2001

ISSN: 1578-326x