

## Uso del Dojo Class para mejorar la experiencia de interacción en clase

### Sumilla

Debido a la coyuntura se generó una nueva forma de educación, basada en clases síncronas. De una manera bastante rápida se pasó a una educación online. Dicha situación genera continuas distracciones en los estudiantes y como no todos poseen una dinámica de aprendizaje similar, podemos mencionar que no hay una conexión “real” entre los estudiantes y el docente.

Este trabajo tiene como hipótesis que si es posible conectar a los estudiantes con el curso, generando interés, participación e interacción durante toda la clase. Para lograr estos resultados, se utilizó Class Dojo, que es una plataforma de comunicación que involucra a los estudiantes con el curso.

Como resultado se genera una conexión “curso-estudiantes” y todo el salón participa y más del 70% de estudiantes logran obtener la bonificación que se les ofrece si es que en el puntaje que van ganando durante el ciclo quedan en el tercio superior.

### Introducción

Desde que se publicó el Decreto Supremo que declaraba el estado de emergencia nacional por las graves circunstancias que afectan la vida a consecuencia del brote del COVID-19, se tuvo que desarrollar estrategias para continuar con la educación universitaria en la UPC. En ese sentido, por parte de la universidad se dispuso que el ciclo académico 2020-01 se iba desarrollar de manera síncrona, a través de la plataforma educativa Black Board. Era un escenario nuevo tanto para docentes, pero sobretodo para los estudiantes. Bajo este escenario, estábamos ante una nueva forma de educación, basada fundamentalmente en clases virtuales síncronas.

El principal reto a superar era conectar con los estudiantes y que puedan estar libre de distracciones durante el tiempo de clases. Además de esto, es sabido que cada estudiante posee una dinámica de aprendizaje diferente, entonces se generaba una situación en la que no se lograba una conexión “real” entre los estudiantes y el docente.

Como docente de la UPC, la pregunta a responder era de qué manera o a través de qué estrategias/medios era posible que los estudiantes se mantengan conectados a la clase, participen durante toda la clase y de esta manera se siga brindando una educación adecuada a los estudiantes.

La hipótesis que se planteó para la presente investigación es la siguiente: “Es posible conectar a los estudiantes con el curso, generando interés, participación e interacción durante toda la clase mediante el uso de la herramienta Class Dojo”.

Class Dojo es una plataforma de comunicación que involucra a los estudiantes con el curso. A través de la bonificación de puntos hace que los alumnos estén motivados y conectados con el desarrollo de la clase. Es posible personalizar los puntos que gana el estudiante, pudiendo asignar puntos por ingresar de manera puntual a la clase, apoyar a sus compañeros, participar en clase, realizar un foro, entregar una tarea a tiempo, etc.

Como objetivo general del presente trabajo se tiene:

- Aumentar la motivación de los estudiantes y puedan estar más involucrados con el desarrollo de sus clases síncronas.

Como objetivos específicos identificamos los siguientes:

- Analizar cómo involucrar a los estudiantes con su curso.
- Aplicar el Class Dojo en clase para medir la interacción de los estudiantes.
- Validar si el uso de la aplicación Class Dojo logra involucrar a los estudiantes.

## **Descripción**

Aproximadamente hace 5 años tuve contacto por primera vez con el programa Dojo Class, a pesar que en ese momento ya era docente, el programa rápidamente generó no sólo mi atención, sino de todos los profesores que llevamos ese curso. Y es que gracias a ese programa se generaba una interacción y deseos de participar por parte de todas las personas que asistimos a ese evento.

Después de esa agradable experiencia, empecé a utilizar en mis cursos esa herramienta, y como era de esperarse, en los estudiantes también generaba una respuesta inmediata, desde el diseño de los avatars, hasta esa “lucha” por conseguir mas puntos. Para generar un ambiente agradable y de empatía en clase, al momento de registrar el curso y generar los avatars les comentaba: “Este programa tiene unos algoritmos de inteligencia artificial que detecta el rostro de cada uno de ustedes y a partir de eso genera su avatar. Entonces, aproxímense bien a la pantalla y estense listos para que se cree su avatar”.

Voy a pasar a comentar la experiencia de aprendizaje en el curso de Especificación y Análisis de Requerimientos, código SI397, sección SI32, que dicté el ciclo pasado (2021-01) en el horario de 7.00 a 9.00 am., en total habían 30 estudiantes matriculados. Este curso es de tercer ciclo y se dicta para las carreras de Ingeniería de Software, Ingeniería de Sistemas de Información y Ciencias de la Computación. Desde la primera semana de clases, les comento a los estudiantes que usaremos una herramienta para generar una mayor interacción y participación en clase.

Les indico todas las pautas y en esa primera clase, creo el curso en el Class Dojo y agrego a todos los estudiantes. Les comento que desde la siguiente clase se empezarán a contabilizar puntos por diferentes criterios o rubros: Por puntualidad, por participar, por responder un foro, por apoyar a un compañero, por trabajar en equipo, etc.

Yo también me inscribo en el curso, entonces los estudiantes también ven un avatar con mi nombre. Considero que este punto genera una buena impresión en el estudiante y de alguna manera se rompe el hielo de las primeras sesiones de clases.

Los rubros más utilizados y que les permiten ganar la mayor cantidad de puntos son el de puntualidad y el de participación. Con respecto a la puntualidad, la pauta que se les da a los estudiantes, es que hay 5 minutos de tolerancia para ingresar a la clase. En ese momento se ingresa a la plataforma Class Dojo y se asigna 1 punto a cada estudiante presente.

Para la participación, lo que se fomenta es que todos los alumnos participen y ganen puntos la mayor cantidad de estudiantes. Como regla se ha indicado que si un alumno ya participó, no puede participar nuevamente y tiene que esperar a que sus compañeros participen. En caso nadie quiera participar, el alumno que ya participó tiene la opción de volver a participar. Este aspecto, hace que todo el salón tenga las mismas oportunidades de ganar el puntaje y que no solamente uno o dos estudiantes vayan ganando muchos puntos.

Este programa permite ir ganando puntos de manera progresiva, de esta manera los estudiantes están atentos, asisten puntualmente y quieren participar, ya que el “premio” por estar en el tercio superior del puntaje, es que recibirán como bonificación 2 puntos en la nota de participación.

En cuanto a los resultados encontrados, un 60% de clase llega a obtener la bonificación. Cabe resaltar que esta herramienta involucra a los estudiantes, evita que se distraigan y los alumnos que obtienen la bonificación sienten que es un premio o reconocimiento a su continuo esfuerzo durante las 16 semanas de clase.

Como anécdota puedo comentar que muchas veces son los estudiantes que me hacen recordar que ponga la bonificación por puntualidad o que después de haber dado alguna respuesta, piden que se les aumente un punto por participación.

Otro punto importante a comentar, es que esta plataforma se puede complementar con otras herramientas como Mentimeter, Kahoot o de Quizizz. Se adiciona puntos a las personas que obtengan los primeros puestos en una prueba. De esta manera se promueve que los estudiantes repasen los temas que se encuentran en el Aula Virtual.

## **Conclusiones**

Este trabajo demuestra que con el uso de herramientas TIC's adecuadas si es posible conectar a los estudiantes con el curso, generando interés, participación e interacción durante toda la clase. El Class Dojo, es una plataforma de comunicación que involucra a los estudiantes con el curso y permite lograr estos resultados.

Un 70% del salón está realmente conectado con la clase, se encuentra atendiendo la clase y permanecen libre de distracciones y está dispuesto a participar durante las 2 horas que dura la clase.

Utilizando la plataforma se genera una conexión “curso-estudiantes” y se puede evidenciar una participación masiva del salón. El 70% de estudiantes logra obtener la bonificación que se les ofrece por haber alcanzado el tercio superior.

Se logra generar una dinámica de aprendizaje positiva, en donde se puede identificar sinergia y se logra una conexión “real” entre los estudiantes y el docente.

Gracias a la inclusión de esta herramienta en clase, los estudiantes logran mantenerse conectados a la clase, participan durante toda la clase y así podemos indicar que se brinda una educación adecuada a los estudiantes.

## Referencias

Class Dojo (2021). Recuperado el 22 de setiembre 2021. <https://www.classdojo.com/>

Gobierno de Perú (2020). *Decreto supremo que declara estado de emergencia nacional po-decreto supremo nro. 044-2020-pcm-1864948-2*. Recuperado el 22 de setiembre 2021. <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-declara-estado-de-emergencia-nacional-po-decreto-supremo-n-044-2020-pcm-1864948-2/>

## Anexo

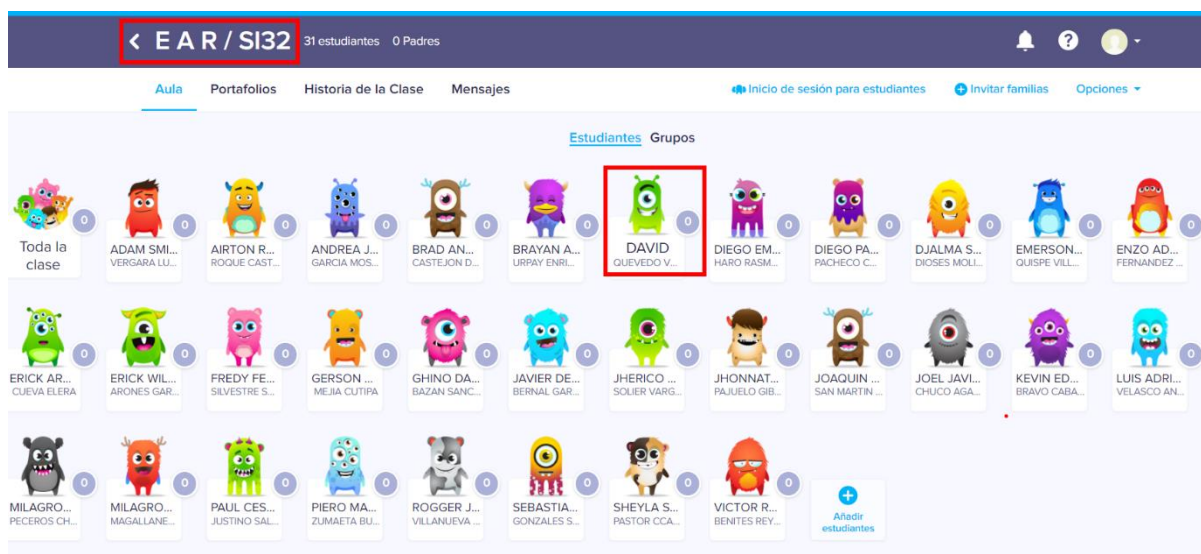


Imagen 1. En esta imagen se puede apreciar el curso recién creado. Todos los estudiantes empiezan con 0 puntos.

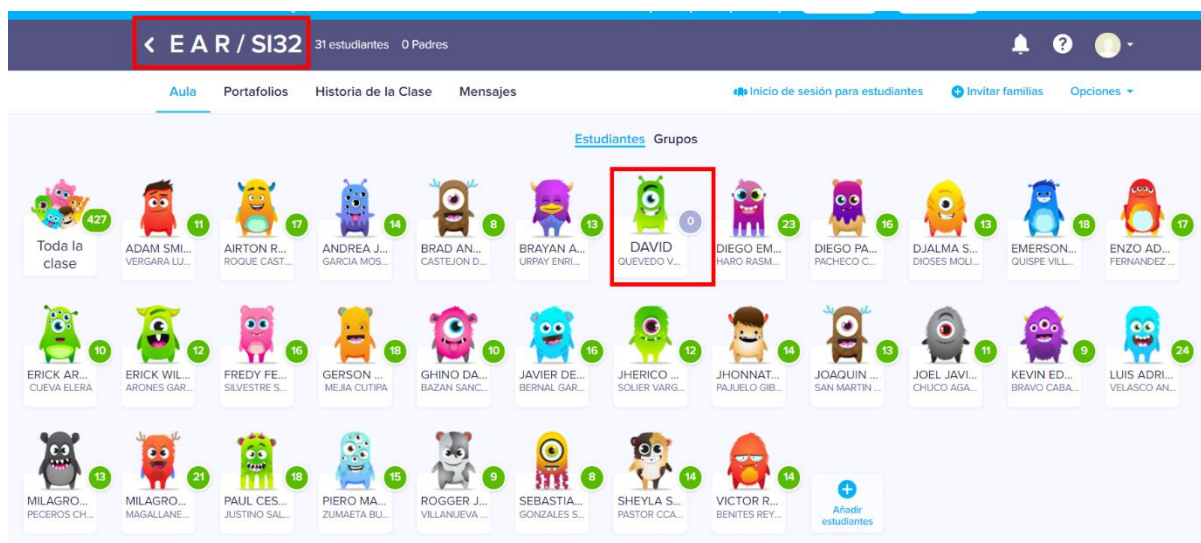


Imagen 2. En esta imagen se puede apreciar los puntajes que obtuvieron los estudiantes al finalizar las 16 semanas de clase. Se puede apreciar que aproximadamente un 70% obtiene la bonificación.