UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Pedagogía de las Artes y Humanidades

ClassDojo como herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje de ECA (Educación Cultural y Artística) en el subnivel medio.

Autora:

Irene Juliana Duchimaza Duchimaza

Autora:

Zhirley Johanna Gallegos Buestan

Autora:

Verónica Mercedes Villa Villa

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Educación, diversidad cultural, artes e interculturalidad

Autora:

Irene Juliana Duchimaza Duchimaza

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autora:

Zhirley Johanna Gallegos Buestan

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autora:

Verónica Mercedes Villa Villa.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Docente Tutora	Verónica Erazo
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0001-8821-1253

Docente Cotutor	Fernando Romero
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0003-0376-7960

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradecimiento

Nuestra más sentida gratitud para el ser supremo creador del universo y de nuestra existencia, Dios. A nuestras familias que nos han ayudado moral y económicamente. Al personal docente y administrativo de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades (PAH), a nuestra tutora que con paciencia y sabiduría nos a guido en este proceso, de nuestro cotutor por habernos formado íntegramente y hecho de nosotras unas profesionales de bien y sobre todo unas personas de bien.

Dedicatorias

Me complace enormemente dedicar este trabajo a quienes hicieron posible este logro. A mis padres, Martha y Polivio, pilares principales de mi vida, por su confianza inquebrantable, sus sabios consejos y su amor incondicional me permitieron llegar hasta aquí y por hacer que nunca me falte nada. A mi hermano Diego, quien me impulsó a perseverar pese a las dificultades. A mis amigos cercanos, quienes nunca me dejaron sola en mis momentos más estresantes, sus alientos me motivaron a continuar este camino. A Dios por darme su mano y acompañarme siempre. A mí misma, porque sé que, aunque el camino se torne difícil, las metas se logran con esfuerzo y dedicación. Y a cada una de las personas que fueron parte de mi vida universitaria. Todo esto es para ellos, pues hicieron realidad este sueño.

Irene Juliana Duchimaza

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Dedico esta investigación a la memoria de mi querido padre que sembró en mí el amor del conocimiento cuya luz y sabiduría siguen iluminando mi camino académico, también dedico esta investigación en la memoria eterna de mi querido hermano quien me enseñó que la educación abre puertas, dedico a mi querida madre quien con su ejemplo y perseverancia me permitió completar mi vida académica y por último el amor de mi querido hijo Carlos que con su locuras me permitió equilibrar la balanza de ser madre y profesional al mismo tiempo.

Zhirley Johanna Gallegos

Dedico esta tesis a mi familia por su apoyo y consejo, han sido el pilar que me ha sostenido desde el inicio de mis estudios, especialmente a mi hija Keisy Otavalo quien siempre ha sido mi mayor motivo para continuar y no desmayar a pesar de las adversidades y dificultades que se presentaron durante este largo camino, finalmente a mi hermana quien supo guiarme y ser esa luz en los momentos complicados de mi vida.

Verónica Villa

RESUMEN

La presente investigación estudia como la plataforma educativa Classdojo apoya la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 7mo año de Educación General Básica en el área de educación cultural y artística, donde se observó la fata de recursos didácticos y tecnológicos en el aula, lo cual motivo a la indagación de Classdojo como herramienta para mejorar la

calidad de la educación por medio de portafolios digitales. La investigación está basada en la observación participante, que busca analizar dicha aplicación educativa para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y participativo. Durante el proyecto se utilizó un diseño cualitativo de investigación acción con un método descriptivo, las técnicas de recolección de datos incluyen la observación participante, la entrevista semi estructurada a la docente y el diario de campo. Los resultados fueron que la mayoría de los estudiantes se adaptaron fácilmente en la aplicación de Classdojo en las clases de Educación Cultural y Artística lo que provocó que mejorara su rendimiento en actividades individuales y grupales, los portafolios digitales reforzaron el proceso de aprendizaje debido a que involucro a las familias de los estudiantes.

La docente de área participo de manera activa en todas las actividades realizadas, lo cual origino un apego hacia la herramienta, razón por la cual la docente integro esta aplicación tecnológica en sus clases, por ende, su salón de clase se volvió más interactiva y dinámica. En conclusión, la aplicación tubo un resultado positivo en Educación Cultural y Artística (ECA), porque fomento la auto regulación, la colaboración y mediante lo portafolios se generó una evaluación más reflexiva y nada convencional. Además de que, consolido la colaboración entre estudiantes – escuela – padres de familia, generando una educación interactiva y personalizada.

PALABRAS CLAVES: ClassDojo, portafolios digitales, Educación Cultural y Artística, aprendizaje cooperativo, enseñanza-aprendizaje, Tecnología.

ABSTRACT:

This research investigates how the educational platform ClassDojo supports teaching- learning processes for 7th-grade students in Basic General Education within the

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Cultural and Artistic Education area, where a lack of didactic and technological resources was observed in the classroom. This motivated the exploration of ClassDojo as a tool to enhance educational quality through digital portfolios. The study is grounded in participant observation to analyze this educational application and foster an enriching, participatory learning environment. A qualitative action-research design with a descriptive method was used; data collection techniques included participant observation, semi-structured interviews with the teacher, and field notes. Results revealed that most students adapted easily to ClassDojo in Cultural and Artistic Education classes, improving performance in individual and group activities; digital portfolios strengthened the learning process by involving students' families. The subject teacher actively participated in all activities, developing attachment to the tool, which led her to integrate this technology into her classes, making the classroom more interactive and dynamic. In conclusion, ClassDojo produced positive outcomes in Cultural and Artistic Education (ECA) by promoting self-regulation and collaboration; through portfolios, it enabled more reflective, non-conventional assessments and consolidated student-school-parent collaboration, yielding interactive and personalized education.

KEYWORDS: ClassDojo, digital portfolio's, Cultural and Artistic Education, cooperative learning, teaching, and learning, technology.

ÍNDICE

Tabla de contenido

INTRODUCCION 10

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 11

PREGUNTA DE INVESTIGACION 12

ANTECEDENTES 12

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

JUSTIFICACION DEL PROYECTO 14

OBJETIVOS 15

Objetivo General 15

Objetivos Específicos 15

METODOLOGIA 15

3.1 Diseño de investigación 15

Método de investigación 17

3.3. Unidad de análisis 18

3.4. Técnicas e instrumentos 19

Observación participante: 19

3.4.2. Entrevista 19

3.4.3. Diario de campo 20

3.4.4. Grupo focal 21

MARCO TEORICO-CONCEPTUAL 21

ClassDojo en la Educación 21

Los portafolios digitales como Herramienta Didáctica mediante la aplicación educativa Classdojo. 23

Beneficios de la aplicación educativa 25

Metodologías pedagógicas tecnológicas 28

Modelo Constructivista 39

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Bases Conceptuales de la Integración 40

Tecnológica en ECA 40

Análisis de resultados 47

Matriz del grupo focal 47

Recomendaciones 75

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 "Acerca de los conceptos de ClassDojo" 23

Ilustración 2 "Herramienta Didáctica" 25

Ilustración 3 "Beneficios de classdojo" 26

Ilustración 4 "Primer esquema de los elementos de la gamificación como parte de classdojo" 27

Ilustración 5 *"Segundo esquema de los elementos de la gamificación como parte de classdojo"* ... 28

Ilustración 6 *"Modelo genérico de creatividad de grupo"* 31

Ilustración 7 "Aprendizaje Activo" 32

Ilustración 8 *Diamante Curricular* 44

INTRODUCCION

Hoy en día la educación traspasa una profunda alteración impulsada por el avance de la era digital y la creciente presencia de dispositivos móviles en la vida cotidiana. Gracias a la apertura de la institución se ha podido realizar la investigación, desde el rol de observadores participantes en triada pedagógica, los miércoles, jueves y viernes en un

horario de ocho a 12 del mediodía. La Unidad Educativa pertenece a la zona 6 con Código AMIE: 03H00303, se ubica en el centro la provincia de Cañar en la avenida 24 de mayo y 3 de noviembre. Es una institución educativa urbana, su jornada es matutina, con niveles educativos desde Inicial hasta EGB de sostenimiento fiscal. Cuenta con un aproximado de 20 docentes y 520 estudiantes.

La metodología de investigación acción es favorable en el proyecto por la intervención y el procedimiento práctico en el aula del subnivel medio, ya que es un proceso participativo, colaborativo y reflexivo, se considera que el salón de clase tenía un mínimo en aptitudes digitales y tecnológicas. Como señala Cabrera (2023) "ClassDojo gestiona el comportamiento en clase y que esta gestión tiene un impacto positivo en el rendimiento académico, ya que mejora la motivación y la interacción social" (p. 20). Del mismo modo las herramientas tecnológicas accesibles son primordiales para garantizar la continuidad y calidad educativa, es entonces, el uso de ClassDojo que contribuye a mejorar la gestión áulica, la productividad en las clases de ECA y la actitud educativa de los alumnos. Esta aplicación formativa, innovadora ofrece ventajas que facilitan la comunicación entre educando, los docentes, y padres de familia lo que fomenta un aprendizaje enriquecedor y participativo.

En la Unidad Educativa, durante nuestra intervención se pudo evidenciar una dificultad en el aula de séptimo año: la ausencia de recursos tecnológicos. Por esta razón, los docentes no incorporan aplicaciones educativas existentes, como ClassDojo, misma que sirve como apoyo y refuerzo académico por medio de portafolios digitales. De esta manera, los estudiantes desconocen como la tecnología puede aportar significativamente al área de ECA.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Unidad Educativa se intervino en labor de observadores-participantes y se tomó posición de sujetos de análisis en el aula del subnivel medio, debido a que era notable la situación del salón de clases mediante la interacción y observación con la docente y los estudiantes, durante la intervención se visualizó una falta de recursos didácticos y tecnológicos educativos, esto nos lleva a que los docentes no integren recursos digitales como herramienta de apoyo para dar clases o refuerzos académicos, este elemento podría indicar oportunidades para fortalecer el aprendizaje que tienen los estudiantes.

Además, el objeto de estudio son los portafolios digitales en la aplicación educativa ClassDojo, misma que se pretende incorporar en el aprendizaje para crear un ambiente enriquecedor y participativo. Debido a que la tecnología se ha vuelto parte de la vida diaria, por lo mismo los estudiantes deben familiarizarse más con la misma, y estar a la vanguardia de estos sucesos, de manera que al incorporar dicha aplicación fortalecemos el aprendizaje de los estudiantes de educación básica media, puesto que esta es muy favorable en el mundo digital educativo; docentes, estudiantes y padres de familia estarán interconectados en una sola aplicación.

Por otra parte, es necesario motivar a los estudiantes con plataformas educativas porque promueve un buen rendimiento, desarrollo y participación durante el proceso educativo. En el caso de estas aplicaciones educativas como; Duolingo, Classroom, ClassDojo, son eficientes para fortalecer el aprendizaje

cooperativo e individual de los niños de la institución en el área de ECA, dado a que estos recursos les permiten explorar su propio conocimiento fuera o dentro del ambiente educativo. De esta manera los docentes se comprometen a buscar alternativas como las aplicaciones móviles, que son de gran utilidad para la educación y dan un buen resultado en los alumnos.

PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Cómo apoya la plataforma colaborativa ClassDojo en la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de 7mo año de EGB en ECA?

ANTECEDENTES

Cornellá et al. (2020), señalan que plataformas como ClassDojo han transformado la educación al ofrecer herramientas creativas y motivadoras para los estudiantes, facilitando la gestión del aula y la comunicación entre docentes, estudiantes y familias. ClassDojo permite a los profesores asignar puntos por comportamientos positivos, compartir contenido y mantener informados a los padres sobre el progreso de sus hijos, fortaleciendo así la colaboración educativa.

Montaño Flores (2021) “El portafolio digital educativo, es una herramienta virtual que combina recursos tecnológicos con el objeto de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo desarrollar criterios activos y participativos en circunstancia de docente y estudiante." Es así como la utilización de este recurso digital favorece significativamente el aprendizaje de los alumnos al permitirles subir sus trabajos y visualizar sus calificaciones en tiempo real.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Pérez (2021), realizó un estudio en escuelas secundarias de Lima, con el objetivo de analizar el impacto de la aplicación ClassDojo en la motivación y participación de estudiantes del subnivel medio. La investigación utilizó un diseño cuantitativo descriptivo con una muestra de 100 estudiantes y aplicó cuestionarios para medir la el rendimiento e interacción educativo. Los resultados indicaron que el uso de ClassDojo incrementó significativamente la motivación en clase y mejoró la comunicación entre docentes y alumnos. Se concluyó que ClassDojo es una herramienta efectiva que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos escolares.

Estos estudios respaldan la pertinencia de analizar ClassDojo como instrumento de ayuda tecnológica para la enseñanza-aprendizaje en el subnivel medio, destacando sus beneficios en la comunicación, motivación y gestión educativa con estas cualidades que posee la aplicación brindaremos una nueva experiencia para los estudiantes.

JUSTIFICACION DEL PROYECTO

Esta investigación nace por la necesidad de integrar tecnologías digitales en el proceso educativo, específicamente en el subnivel medio, dado que es una edad en la que los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. De acuerdo con Cortés (2016), “las TIC se han convertido en una herramienta que facilita no solo el acceso, sino la administración y creación de contenidos que apoyan significativamente la labor docente y por ende impacta positivamente la calidad de la educación”. (p.18)

Por lo tanto, es necesario incursionar en el desarrollo de capacidades tecnológicas por parte de los docentes permitiéndoles así utilizar y accedes a una variedad de herramientas digitales que estimulan a los estudiantes en el aprendizaje.

Entonces se considera que, la implementación de los portafolios digitales es una forma innovadora de evaluación debido a que ofrece múltiples ventajas, las cuales son que, facilitan la comunicación entre estudiantes, docentes y padres de familia, fomentando un aprendizaje dinámico. El uso de los portafolios en la aplicación ClassDojo contribuye a la mejora de la gestión áulica, a la motivación rendimiento académico de los estudiantes.

En la actualidad contar con herramientas tecnológicas accesibles es incentivar a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa o individual. Por ello, esta investigación busca ofrecer evidencia sobre los beneficios y eficacia de los portafolios digitales en el subnivel medio, en un contexto cada vez más digitalizado buscando potenciar la enseñanza-aprendizaje, con el monitoreo del rendimiento y comportamiento de los estudiantes, al potenciar la cooperación y el aprendizaje al beneficiar directamente a los estudiantes en el proceso de su educación.

OBJETIVOS

Objetivo General

Analizar el uso de la aplicación móvil ClassDojo como herramienta de apoyo didáctico para la enseñanza-aprendizaje del área de ECA en el subnivel medio.

Objetivos Específicos

1. Identificar las características y funcionalidades de la aplicación ClassDojo que contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Desarrollar actividades sencillas con el uso de la plataforma colaborativa ClassDojo.

3. Evaluar la percepción de estudiantes y docentes sobre la efectividad de ClassDojo como herramienta de apoyo tecnológico.

METODOLOGIA

3.1 Diseño de investigación

El diseño de investigación acción

PIV Zúñiga (2023), en una guía práctica señala que el diseño de investigación debe articular claramente el enfoque (cuantitativo, cualitativo o mixto), los procedimientos, la muestra, técnicas para la obtención y análisis de datos, y garantizar coherencia metodológica para obtener información válida y significativa.

Se propone un diseño cualitativo de tipo investigación acción, que permita comprender en profundidad cómo las aplicaciones educativas, como herramientas de Mobile Learning, impactan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el subnivel medio. Este diseño facilita la interacción directa con los participantes y la aplicación de mejoras durante el proceso investigativo. Además, el docente debe poder adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, y crear un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador.

De acuerdo a Kemmis (como se citó en Latorre, 2005), la investigación-acción no solo se centra en ser una ciencia práctica y de carácter moral, Él lo asemeja también a una ciencia crítica, es decir obtener información personal de cada individuo, encontrar posibles soluciones pero a su vez brindar un espacio de reflexión en el cual cada individuo será capaz de mejorar su raciocinio, es decir , la comprensión de la situaciones sociales

deben crear personas capaces de encontrar salidas y nuevas oportunidades. En base a todo lo mencionado se puede considerar los siguientes pasos para llevar a cabo el proyecto:

- Diagnosticar y descubrir un problema.
- Reflexión inicial, diagnóstico.
- Elaboración del proyecto de trabajo.
- Observación e implementación del proyecto de trabajo.
- Reflexión e interpretación de resultados.

Método de investigación

La metodología constituye la técnica utilizada en el desarrollo de la investigación lo cual favorece a que los datos sean rigurosos y estructurados, cumpliendo con fases e intervenciones que reúnen información precisa a fin de tener un producto que responda a los objetivos establecidos con anterioridad en la investigación.

Siendo así, el método de la investigación utilizada es de carácter descriptivo el cual tiene como objetivo "exponer con el mayor rigor metodológico, información significativa sobre la realidad en estudio con los criterios establecidos por la academia" (Abreu, 2015, p.208), puesto que, a través de los diarios de campo y registro visual se podrá obtener valiosa información para poner en marcha el plan de investigación.

Aplicado a este proyecto se puede mencionar que por medio de encuestas o con solo la participación de los estudiantes se pudo obtener información relevante como la descripción de sus expresiones, sus aptitudes o incluso sus emociones al momento de interactuar con las TIC, lo cual conlleva a resultados relevantes para dar a conocer si Classdojo colabora a genera un aprendizaje adecuado.

En este aspecto se concibe entonces como objetivo de la metodología descriptiva el conocer situaciones, hábitos y aspectos dominantes mediante la realización de una descripción concreta de las actividades, objetos, fases e individuos a ser analizados. Cabe mencionar que este método solo se limita a la recopilación de datos, también trata de identificar y predecir las relaciones sociales, es decir, se involucra en la vida individual de cada participante para as poder plantear información sobre sus necesidades, percepciones y expectativas, esto ayuda a la construcción de un nuevo conocimiento para solventar problemas.

3.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis en esta investigación será el uso de aplicaciones educativas móviles (aplicaciones educativas) por parte del docente y estudiantes del subnivel medio, enfocándose en cómo estas herramientas tecnológicas impactan en el desarrollo de la formación estudiantil. Elementos que conforman la unidad de análisis son los alumnos de subnivel medio, docente tutora, aplicaciones educativas móviles, contexto educativo en el subnivel medio, esta unidad de análisis permite comprender integralmente el fenómeno del Mobile Learning en el subnivel medio, evaluando tanto la experiencia y resultados en los estudiantes como el papel facilitador de los docentes y las características de las aplicaciones educativas. Así, se podrá determinar el impacto real de estas herramientas en la mejora de la calidad educativa y en el desarrollo de competencias del siglo XXI.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3.4. Técnicas e instrumentos

Observación participante:

Es un método cualitativo de indagación participante en la cual el experto no solo observa de forma sistemática y controlada lo que ocurre, sino que también participa activamente en las actividades cotidianas del grupo o contexto estudiado, en este caso, el aula. Esto permite comprender de manera más profunda y directa la realidad social y educativa que se vive en el entorno escolar. Se emplea para estudiar situaciones educativas complejas, observar comportamientos en contextos reales y obtener información que ayude a mejorar la práctica docente y el aprendizaje.

3.4.2. Entrevista

Es un método de recogida de información que consiste en una conversación planificada y dirigida entre el investigador y el entrevistado, con el propósito de obtener datos cualitativos sobre percepciones, opiniones, experiencias o conocimientos relacionados con un tema educativo específico. La Nuez y Fernández (2014) la conceptualizan como un método empírico que permite al investigador establecer un diálogo directo para recoger información cualitativa, lo que facilita una comprensión profunda de la realidad educativa desde la perspectiva de los participantes.

Otros autores subrayan que la entrevista en educación es una herramienta que posibilita la exploración de percepciones, actitudes y experiencias de estudiantes, docentes y otros actores, contribuyendo a interpretar fenómenos sociales y educativos en su contexto real. Se resalta la importancia de la relación interpersonal establecida durante la entrevista, clave para obtener información confiable y válida.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3.4.3. Diario de campo

Esta herramienta de investigación y aprendizaje que consiste en un registro escrito, sistemático y cronológico donde el investigador documenta sus observaciones, experiencias, ideas, impresiones y reflexiones mientras realiza una investigación o práctica en el terreno o contexto específico, como puede ser un aula o cualquier otro espacio social.

- Registrar de manera detallada y ordenada los eventos, comportamientos, actividades y fenómenos observados, describiendo el quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo de lo que ocurre.
- Facilitar el análisis y la reflexión crítica sobre la propia práctica o el objeto de estudio, promoviendo la metacognición y el aprendizaje significativo.
- La información confiable para el análisis y evaluación de datos en investigaciones cualitativas.
- Ayudar a los estudiantes y docentes a comprender y reconocer mejor el contexto sociocultural y educativo, favoreciendo la mejora continua de la práctica pedagógica.
- Documentar emociones, dudas, avances y procesos de trabajo que no se captan fácilmente con otras técnicas, haciendo visible el aprendizaje y la evolución del investigador o estudiante.

Este instrumento fue clave para recolectar información de forma narrativa, las reflexiones que se suscitan en cada encuentro de las prácticas. El diario de campo debe servir para reconstruir y reproducir las situaciones como se producen, para registrar lo que percibimos de la persona (sus internalizaciones y sus externalizaciones), su ambiente

o entorno, considerando los fenómenos de la realidad de la manera objetiva posible. (Hernández y Rubén, 2022,)

3.4.4. Grupo focal

Esta herramienta es la promotora en la recoleccion de datos o información relevante de un grupo de personas y sobre un tema en específico, además es un elemento importante porque contiene información concreta sobre las actitudes y experiencias de los estudiantes en conexión con el tema a dar. Por lo tanto, Huerta (1997) menciona que "es una herramienta muy útil para la planificación de los programas y la evaluación de estos" (p. 1)

MARCO TEORICO-CONCEPTUAL

ClassDojo en la Educación

El surgimiento y repentino desarrollo de las TIC se ha observado una transformación significativa tanto social como económico. Múltiples investigaciones han demostrado que dedicar tiempo y dinero en el crecimiento de la TIC es esencial para que un país mejore su rendimiento (Martínez-Caro, 2020). Esto en causa de que la TIC permite una mejora e incremento para los procesos de producción de los países. También se nota que son los jóvenes de la generación actual, los que manejan y procesan de una forma más ágil las diversas plataformas digitales potenciando así el impacto que la tecnología genera en el mundo actual. Posiblemente, la transformación que se está presenciando continúe evolucionando según sea la incorporación de las TIC en la vida diaria, el ámbito educativo y laboral. Sin embargo, esto puede verse afecto en los contextos que

no tengan la adecuada infraestructura y capacitación para el uso de estas nuevas tecnologías.

La aplicación ClassDojo empieza a tener relevancia dentro de la educación debido a que tiene varios beneficios y logra crear un aprendizaje dinámico. Dentro de las aplicaciones que actualmente destacan se encuentra Classdojo, con respecto a esto Sánchez (2023, p. 19) dice que "en la aplicación se permite que los familiares autorizados por el profesor se involucren de forma activa en el proceso de aprendizaje, lo cual los mantiene al tanto de las actividades ya sean estas dentro como fuera de la institución". Esta adición con los padres de familia genera una conexión directa con la aplicación mejorando el rendimiento escolar. Cabe mencionar que, el éxito de este recurso digital recae en la formación y capacitación que el profesor tenga.

A continuación, en la imagen se puede visualizar de mejor forma los conceptos teóricos y las formas de trabajar que se encuentran como presentes dentro del sitio web oficial de ClassDojo:

Ilustración 1 *"Acerca de los conceptos de ClassDojo"*



Nota. Elaboración propia.

En este contexto hay investigadores que afirman que "incorporar la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas." (Aguilar J. y Andrade O., 2025, p. 9621). Por ende, es adecuado hacer uso de los recursos tecnológicos para mejorar significativamente la enseñanza aprendizaje en los salones de clases siempre y cuando sea para fines académicos.

Los portafolios digitales como Herramienta Didáctica mediante la aplicación educativa Classdojo.

Classdojo tiene una alteración positiva en el estudio y la capacitación de los estudiantes lo que incentiva su aportación durante el desarrollo de la clase y a impulsar sus habilidades como el trabajo en equipo, comunicativas, entre otras. Es una herramienta didáctica significativa para el progreso en el salón de clase, favorece a los profesores a crear un entorno de aprendizaje colaborativo, motivante e innovador.

Además, Juan José Flores Paredes (2021) en su artículo "C*lassDojo, un gestor de aulas para monstruos"*:

Nos dice que su aplicación como herramienta educativa es significativa debido a que esta es una aplicación totalmente gratuita que funciona tanto en equipos móviles como en la web y en cualquier otra plataforma digital. Contribuye a los docentes en el momento que tiene que implementar estrategias metodológicas conforme la gamificación, trabajo grupal y el aprendizaje basado en juegos o en proyectos. (p.3)

En esta perspectiva la idea básica que se plantea es el de asistir al docente a cargo al momento de tratar de generar un control sobre el progreso y avances de los alumnos en los aspectos que se quieren mejorar, aquí Juan José Flores (2021) habla sobre "los niveles: Centro–Docente -Estudiante- Familia" (p.3). En la estructura propuesta por el autor podemos evidenciar un orden lógico y coherente donde facilita la comprensión.

ClassDojo es una herramienta digital novedosa para administrar el aula y destaca por la posibilidad de crear portafolios digitales de forma personalizada y acorde a la necesidad de los estudiantes.

Así los autores Rodríguez et al. (2013):

Los portafolios, vistos como una forma de asegurar una evaluación continuada y formativa, también son utilizados como ejemplos del propio proceso de aprendizaje, esto es, no sólo evidencias evaluativas o mostrativas de los aprendizajes realizados, sino como muestras de aquellos momentos en los que el estudiante ha mostrado una mejor o mayor comprensión o realización de unos objetivos o/y competencias. Los portafolios, vistos como una forma de asegurar una evaluación continuada y formativa, también son utilizados como ejemplos del propio proceso de aprendizaje, esto es, no sólo evidencias evaluativas o

mostrativas de los aprendizajes realizados, sino como muestras de aquellos momentos en los que el estudiante ha mostrado una mejor o mayor comprensión o realización de unos objetivos o/y competencias (. (p.159).

Ilustración *2* *"Herramienta Didáctica"*



Nota. Elaboración propia.

Beneficios de la aplicación educativa

ClassDojo, la plataforma, brinda numerosas ventajas que promueven una motivación más alta en el transcurso de la enseñanza como del aprendizaje. Entre ellos, sobresale la incentivación por parte de los alumnos hacía que participen de manera activa a lo largo del desarrollo de las actividades, además de sus funciones principales: la gestión del comportamiento, la comunicación fluida y el refuerzo positivo. Esta herramienta, según indica Sánchez (2023), "manifiesta las ventajas de ClassDojo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con su análisis, crea un elevado nivel de motivación entre los alumnos y promueve la colaboración, lo cual resulta en avances notables en el aprendizaje". En la mayor parte de los casos analizados, los alumnos realizaron las actividades de forma

activa y divertida; sin embargo, esta estrategia es más eficaz cuando los estudiantes cooperan con sus pares o cuentan con el apoyo de sus padres en casa.

Ilustración 3 *"Beneficios de classdojo"*



Nota. Elaboración propia.

Componentes de la plataforma ClassDojo

De acuerdo con Pogo (2025), Classdojo es una plataforma creada para incentivar el aprendizaje y comunicación en las escuelas, una conexión rápida entre profesores, representantes legaleses y alumnos. Los estudiantes pueden crear un portafolio digital, así tienen la oportunidad de ver sus progresos y compartir sus tareas, a la vez los padres de familia pueden acompañar y ver el aprendizaje de sus hijos de cerca. Classdojo crea un espacio dinámico para la clase, donde los docentes premian la conducta creando ejercicios que promueven la participación. Los estudiantes pueden recibir retroalimentación inmediata, lo cual motiva la participación de fotma sencilla.

Incluso este fenómeno denominado gamificación ha incentivado el apogeo de aplicaciones digitales que contienen elementos lúdicos en diferentes campos educativos. Se considera esto Sánchez y Quito (2019) en su proyecto nos dicen que al crearse el software se aprovecha para desarrollar la parte divertida que contienen puntos, insignias, niveles e interacción, los cuales se destinan tanto para la salud, educación, deporte, etc.

Entre la diversidad de opciones que existen para implementar en la educación, se optó por la plataforma Classdojo, la cual según Zichermann y Cunningham (2011), proponen que la plataforma mencionada y otras en general se constituyen por 7 elementos: puntos, niveles, tablas de clasificación, insignias, desafíos/misiones, integración y bucles de compromiso. Cabe acotar que se sugiere que los estudiantes entren constantemente y tengan la capacitación adecuada, de lo contrario la eficacia en el aprendizaje podría verse restringida.

En secuencia de lo que se ha mencionado los autores Sánchez y Quito. (2019) nos proponen y describen los siguientes elementos de la gamificación como parte de classdojo:

Ilustración 4 *"Primer esquema de los elementos de la gamificación como parte de classdojo"*

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

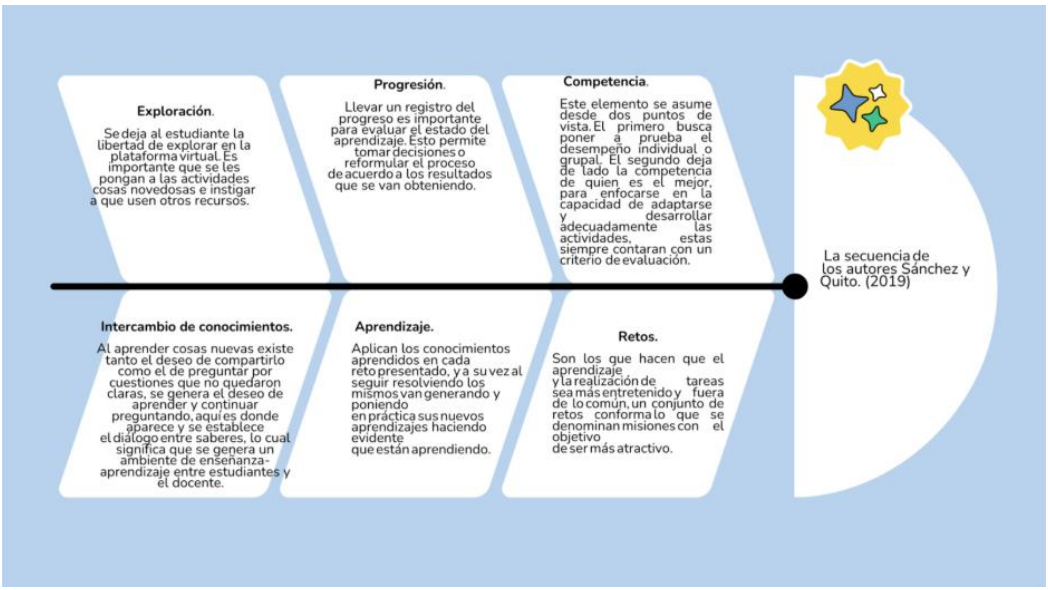


Ilustración 5 *"Segundo esquema de los elementos de la gamificación como parte de classdojo"*



Metodologías pedagógicas tecnológicas

En la actualidad hay varios modelos pedagógicos diseñados en la educación, estos han evolucionado hasta crear propuestas que ayuden dentro de la educación virtual los cuales comparten los mismos objetivos desde dos perspectivas: "en una se requiere enseñar, instruir

y formar" (De Zubiría, 2007, p. 2); y en la otra se asume que "el alumno lleva en sí mismo los medios para lograr su propio desarrollo, sobre todo en lo intelectual y en lo moral, y que toda acción que intervenga en él desde el exterior no hará sino deformarlo u obstaculizarlo" (De Zubiría, 2007, p. 2).

Es así como se integra el modelo del conectivismo, aquí los autores Suarez M. et al. indican lo siguiente con respecto al desarrollo de la anterior metodología: Desarrollado por George Siemens y posteriormente complementado por Stephen Downes, surge como una hipotesis de formacion propia de la era tecnologica. A diferencia de teorías anteriores, el conectivismo reconoce que, en un mundo interconectado, el conocimiento no está limitado al individuo, sino que fluye a través de redes formadas por personas, dispositivos, plataformas y comunidades. En este modelo, aprender implica ser capaz de identificar fuentes confiables de información, establecer conexiones y actualizar el conocimiento en tiempo real. (p.10)

Del mismo modo está el DUA el cual según los autores Guanotuña et al. (2024, como se citó en Serrano y Aldas, 2025):

Consideran que el DUA ofrece un enfoque personalizado para el aprendizaje, lo cual es fundamental para atender las necesidades de los estudiantes. Este enfoque permite múltiples formas de presentar la información, expresar el conocimiento y participar en las actividades de aprendizaje. Además, el DUA facilita la creación de experiencias educativas más significativas y relevantes para cada estudiante, independientemente de sus características individuales. (p.4)

Para tener una enseñanza elocuente en la educación es importante el trabajo cooperativo entre todos los sujetos que lo conforman. El trabajo cooperativo enriquece el

aprendizaje en el aula. Según Dolores (2024), “a diferencia del aprendizaje individual o coperativo, el AC hace hincapié en la colaboración estrecha y la responsabilidad compartida” (p121). Los alumnos colaboran en actividades que promueven una dependencia positiva asumiendo responsabilidades por su propio avance educativo y el de los demás miembros del grupo. El AC impulsa un espacio de argumentaciones, enfoques de razonamiento y la construccion colectiva del aprendizaje. Si se trabaja en cooperación, los estudiantes refuerzan temas que probablemente no les quedo claro. De hecho, el AC nace por las conjeturas pedagógicas y doctrinas educativas que a su vez surge desde la colaboración e intercambio siendo estos los componentes principales del aprendizaje. Por lo tanto, es recomendable incorporar la metodología de aprendizaje cooperativo en la educación. Sin embargo, esta metodología puede no ser tan funcional para estudiantes que presentan diferentes tipos de aprendizaje.

Asimismo, los autores Remache F. y Vega D. (2022):

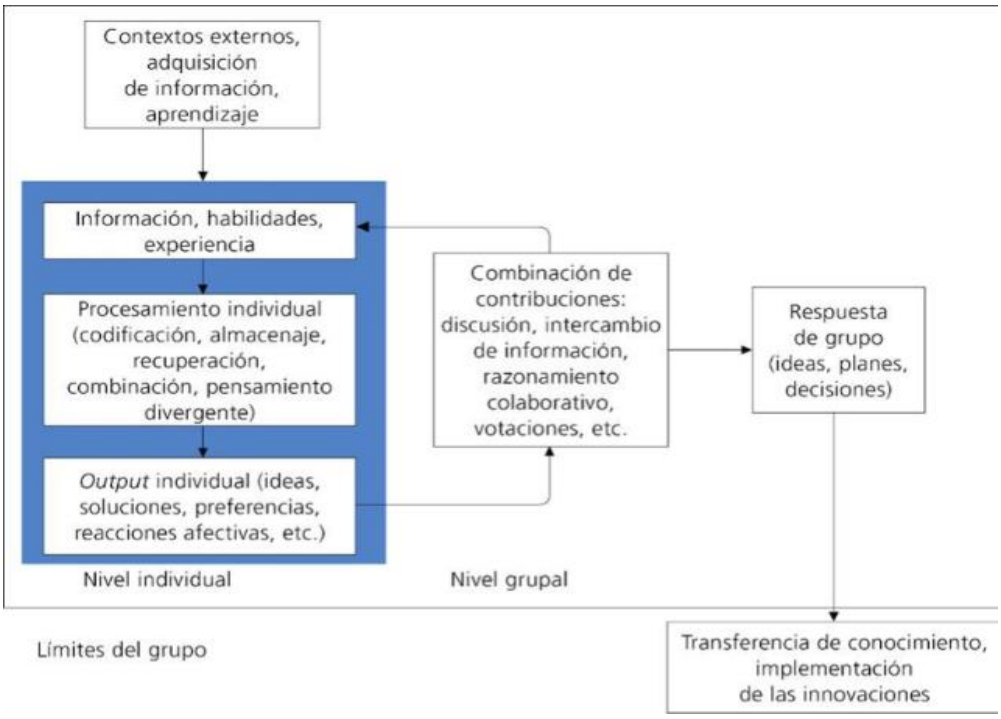
Hoy en día las TIC son esenciales en el aprendizaje de los estudiantes porque pueden trabajar de manera cooperativa. Diversas estrategias son esenciales para promover la cooperación en entornos virtuales. Como mencionan (Mora ET AL., 2024) “Actualmente, existen diversas estrategias y herramientas tecnológicas que se han convertido en aliadas fundamentales para promover el AC en las aulas” (p125).

Debemos utilizar herramientas tecnológicas para que exista un aprendizaje cooperativo funcional. De hecho, se han comprobado que nos estudiantes aprenden mejor en entornos virtuales con diferentes tecnologías y apoyo mutuo. Sin embargo, algunos estudiantes pueden tener dificultad al aprender con herramientas que involucren las TIC.

En relación con este tema Chunfang Zhou y Navarro Inmaculada (2024), diseña un proceso activo que involucra la participación individual dentro de un grupo en el cual se adquiere conocimientos reflexivos mediante actividades colectivas, sin embargo, son los aportes individuales los que mejoran el proceso de desarrollo del equipo. Es decir que son los integrantes del grupo los que establecen el nivel creativo del mismo o lo que pueden alcanzar con respecto a lo mencionado. los aportes que cada miembro del grupo agrega deben estar conjuntamente acordes y sobre todo coordinadas entre el tema y lo que los otros integrantes tienen para diseñar la respuesta grupal hacia un proyecto colaborativo y estos aportes deben tener información relevante.

Por último, es el contexto que se encuentre presente el que determina los procesos grupales que se generaran, así como la combinación de las contribuciones individuales, y todo esto es lo que establece la calidad de creatividad que poseen las respuestas de los diferentes temas o proyectos que se estén trabajando. A continuación, se presenta una imagen que considera estos puntos y la relación que mantienen:

Ilustración 6 *"Modelo genérico de creatividad de grupo"*



Nota. Tomado de "Modelo genérico de creatividad de grupo" por Zhou y Navarro Inmaculada (2024)

Aprendizaje activo

Por otra parte, el aprendizaje activo muestra un rol fundamental en el proyecto debido a que en el desarrollo de la clase los estudiantes poseen una mejor retención de información y la incorporación de habilidades críticas por lo mismo los estudiantes se involucran directamente en el proceso de aprendizaje, de acuerdo con el autor Lozano (2020), lo describe como estrategias basadas en el constructivismo que involucran interacción con contenidos y pares para desarrollar procesos cognitivos superiores como aplicación, reflexión y cuestionamiento, dicho esto la puesta en práctica motiva a los alumnos a ser protagonistas de su aprendizaje.

Ilustración 7 "Aprendizaje Activo"



Nota. Elaboración propia.

Aprendizaje creativo en la niñez y adolescencia.

Es importante que los docentes desarrollen la creatividad de sus estudiantes incorporando metodologías diversas. Los estudiantes se animan a estudiar con actividades que les haga volar su creatividad. Respecto a este tema Molineros y Plúa (2021) sugieren que, los docentes deben considerar que es escencial saber y poner en practica de forma adecuada el tipo de material didáctico que facilitan la aplicación de estrategia didácticas. Esto permite que se dearrolle una motivacion de creatividad en los niños niñas fortaleciendo sus destrezas y habilidades en el progreso educativo. Además, del uso adecuado del material didáctico tanto visuales, auditivos, audiovisuales, impresos, multisensoriales y tecnológicos (p. 177). Si se incorpora material didáctico acorde a los estudiantes es lógico que ellos se sientan atraídos y sean creativos. De igual forma, se ha comprobado que incorporando estrategias didácticas los niños son más felices sintiéndose libres en su

imaginación. Pero, es importante considerar que tipo de material es adecuado según el contexto de la educación.

Recursos educativos digitales

Las Tic educativas son necesarios para desarrollo del trabajo tanto de manera individual como colaborativa, conforme lo manifiestan los autores “David Villa y Lluís Font: estos autores han desarrollado el concepto de "materiales didácticos inteligentes" y estrategias de creación de recursos educativos digitales que fomentan el aprendizaje autónomo y el uso de la tecnología.” Los recursos educativos digitales (RED) potencian la enseñanza y el aprendizaje al enriquecer la experiencia educativa con herramientas interactivas, multimedia y colaborativas. La importancia de este recurso es que fomenta la colaboración y la personalización del aprendizaje adaptándose a diversas necesidades y ritmos de aprendizaje y es necesario para una educación de calidad en un mundo cada vez más interconectado. En la mayoría de los casos, implementar una clase con RED es complicado porque no todas las instituciones educativas cuentan con las debidas herramientas tecnológicas para un ambiente de calidad. Sin embargo, muchos profesionales no están adecuados para realizar una conexión con las herramientas digitales.

Por lo tanto, las plataformas virtuales son aplicaciones (software) destinadas a Internet, empleadas en la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos y manejan, distribuyen y controlan actividades de formación. Lo cual Permite mejorar la comunicación general entre todos los participantes, en este caso educativo, beneficia a gran escala la comunicación entre los actores principales del contexto educativo (alumno-docente; alumno-alumno) permitiendo desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.

Continuando con esta línea de autores e investigaciones aparecen las plataformas virtuales como herramientas pata el aprendizaje, las cuales permiten gestionar actividades y contenidos que ayudan significativamente tanto a los alumnos como a los docentes en la planificación. Tal como afirma Mosquera (2020), la integración y la adecuación de plataformas digitales en la educación colabora significativamente al crecimiento y progreso de las competencias y las destrezas, favoreciendo al trabajo colaborativo en ambientes pluralistas en los que se logra exponer conocimientos e ideas. Como ya se ha mencionado, todo esto es debido a las facilidades que las plataformas digitales ofrecen para generar espacios de enseñanza-aprendizaje digitales que sean participativos y sincronizados.

Así también, el autor menciona y genera un análisis de diferentes herramientas virtuales usadas en la educación, entre ellas esta Moodle, la cual, según su página oficial, docs.moodle.org/ “Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados”. Es decir que sus características permiten un aprendizaje adaptable y flexible frente a las necesidades de las distintas comunidades educativas favoreciendo la observación de los avances académicos.

Entonces, son estas aplicaciones y plataformas virtuales las que ayudan al desarrollo de la educación desde la infancia hasta la adultez, las bases conceptuales plantean que el avance tecnológico ha sido beneficioso desde su creación hasta la actualidad, también se dice que ciertos contextos puede ser limitado, aun así siguen apareciendo cada vez más aplicación que pretenden abarcar un sinnúmero de características para resolver algunos problemas específicos dentro de

la educación, entre ellos aparece Classdojo, cabe mencionar que esta es la aplicación que se analiza para desarrollar el presente trabajo de investigación.

Portafolios digitales y evidencias de aprendizaje artístico con ClassDojo.

En esencial crear portafolios en la que los estudiantes puedan reunir semanalmente sus trabajos. Se deben crear portafolios digitales en la plataforma ClassDojo para los estudiantes. Para Montaño (2021): El portafolio digital es un instrumento que combina las herramientas tecnológicas con el objeto de reunir trabajos que permitan el seguimiento y la evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante, su uso es muy útil, y tiene la capacidad de incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación al proceso de aprendizaje (p57). Los estudiantes tendrán un aprendizaje significativo y ordenado con los portafolios. Además, con la creación de los portafolios digitales los estudiantes apreciarán más los temas de clase. Aunque, debemos tener presente que todos los niños estén al alcance de contar con tecnología.

Se debe de considerar que el portafolio digital tiene múltiples ventajas en la educación como; permitiendo al estudiante ser crítico, reflexivo, activo y cooperativo, ayudándole a asumir responsabilidades fijarse metas. También, permite almacenar información de forma virtual, permitiendo compartir información en tiempo real y sin restricciones. Además, almacena información de los estudiantes. Los portafolios digitales fortalecen los aprendizajes, potenciando nuevos esquemas curriculares y dando paso a mejoras pedagógicas (Montaño, 2021).

Colaboración familia-escuela-estudiante mediada por plataforma digital ClassDojo

La infraestructura u organización interna de un entorno educativo se encuentra conformado tanto por los padres de familia, docentes y la comunidad. Donde prioriza solo

dos actores, el profesor y el alumno, sin disminuir el papel de los demás personajes presentes, ya que todos contribuyen a fortalecer la transformación en el desarrollo escolar.

Una vez establecidas las diferentes formas de participación por parte de las familias dentro del entorno educativo, se habla de la existencia de estudios que dieron resultados satisfactorios dejando así al descubierto los beneficios de llegar a un acuerdo de la relación entre la familia y la escuela. Como se citó en Castro-Zubizarreta y García-Ruíz (2016) citado por Remache F. y Vega V., 2022, mencionan que los sujetos más beneficiados de un acuerdo como este son los alumnos y sus familiares, en contraste los docentes no obtienen ventajas considerables debido a diferentes factores como discrepancias que generan una extrañes al entablar comunicación con las familias, por lo tanto, muestran desinterés en establecer una relación con los sujetos mencionados. Con relación a esto también se pueden mencionar y establecer ciertas ventajas de mantener una adecuada conexión entre la escuela y familia, por ende, los autores explican y dan a conocer algunos puntos de vista que son beneficiosos, dentro de los cuales constan los siguientes: el soporte de autoestima, y un considerable crecimiento e interés por colaborar durante la clase. Por otro lado, tenemos los beneficios que los padres obtienen durante esta correlación, estos son: una participación adecuada en el ambiente estudiantil y acceso en información, así como dar seguimiento a las tareas de sus hijos mediante las plataformas digitales, es decir ellos estarán al día con la información subida a las plataformas digitales.

Ahora bien, hay que hablar y hacer énfasis en la participación que tiene la familia en el desarrollo de niño o niña, lo cual estará condicionado por el desempeño que rinda el estudiante, sin importar si la participación es dinámica o inactiva, lo relevante aquí es que los

familiares se encuentres presentes en lo posible durante el proceso de aprendizaje de sus hijos. #En otras palabras, si el padre de familia se encuentra inmerso en lo mayormente posible con las actividades escolares en el aula el docente concebirá que tiene que desarrollar planificaciones que contengan actividades dirigidas al entorno familiar, cumpliendo con destrezas que se encuentran dirigidas al desarrollo humano.

Modelo pedagógico para el fortalecimiento de ECA con ClassDojo

Modelo Constructivista

El modelo constructivista es una epistemología relevante para poder explicar cómo se adquiere un conocimiento. Esta epistemología es de suma importancia para los docentes debido a que permite descifrar lo que piensan, hacen y perciben durante sus prácticas. En este contexto Velázquez et al. (2020) mencionan:

"Una de las aportaciones más destacadas de Piaget a la teoría constructivista es el concepto de equilibrio, que se refiere al proceso mediante el cual las personas buscan un equilibrio entre sus esquemas mentales existentes y las nuevas experiencias o información que enfrentan. Piaget también destacó la importancia del juego simbólico y la interacción social en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, reconociendo que el aprendizaje ocurre de manera activa y contextualizada" (p. 17).

Es así como las TIC pueden convertirse en valiosas herramientas para favorecer el aprendizaje, especialmente cuando se aplican en un ambiente constructivista que permite utilizar estos recursos de forma flexible y con objetivos pedagógicos (claros Ilabaca, J. S. 2004). Esta integración de plataformas digitales, como lo es en este caso ClassDojo entre

otras aplicaciones ayudan a que los estudiantes desarrollen sus saberes mientras también practican los conocimientos previos, entablando así un dialogo de comparación y relación entre lo nuevo con lo que le antecede. Ahora bien, hay que saber cómo usar las TIC para facilitar la investigación de diversos temas a través de múltiples perspectivas que hay en el mundo, promoviendo la conexión entre diversas áreas de aprendizaje.

En base a estos puntos de vistas y la teoría de Vygotsky acerca del constructivismo se plantea una mezcla entre estos conceptos para obtener un nuevo modelo constructivista social el cual se enfoca en las practicas contemporáneas, como en este caso las páginas digitales y herramientas como las webs, entre otras. Siendo así que este modelo constructivista social conlleva un desarrollo potencial que transforma este modelo en una opción para el aprendizaje dentro de la educación en los ambientes virtuales o digitales (Bonilla Olaya, et al., 2014).

Bases Conceptuales de la Integración

Tecnológica en ECA

Si bien es cierto que el docente cuenta con una preparación sofisticada en las estrategias pedagógicas, aplicación de proyectos interdisciplinarios y el uso de recursos pedagógicas, no debe dejar pasar por alto el impacto que tienen las TIC dentro de la metodología a aplicar, dado que hoy en día la mayor parte del desarrollo de los niños y niñas a nivel global está fuertemente arraigado a los medios y herramientas digitales, desempeñando así un papel de intermediario en el aprendizaje (Álvarez Sangoquiza 2020, p17).

En relación con este tema, un fundamento que ayuda a convalidar lo mencionado en el ECA para el ministerio de educación es el siguiente "O.ECA.3.6. Usar recursos tecnológicos para la búsqueda de información sobre eventos y producciones culturales y artísticas, y para la creación y difusión de productos sonoros, visuales o audiovisuales." (ECA 2016, p107). Este objetivo nos dice claramente que los alumnos tienen que desarrollar habilidades que los ayuden a utilizar la tecnología de forma integral con el propósito de encontrar información de producciones culturales y artísticas, las cuales sirven de referencia para que ellos a partir de sus investigaciones sean capaces de crear obras artísticas propias y difundirlas por la web.

Es por eso por lo que al utilizar plataformas virtuales dentro de la educación cultural y artística proyecta a los alumnos hacia un mundo en el que cada vez la competencia digital va tomando relevancia. Al interactuar con estas herramientas, se logra que los alumnos se adapten a entornos de aprendizaje relacionado con el arte y su creación, y aparte de perfeccionar sus habilidades tecnológicas aprenden a trabajar el arte desde lo virtual. En este sentido de las plataformas digitales la más usada es Moodle, el cual tiene una estructura pedagógica constructivista social, en otras palabras, construye un conocimiento a partir del dialogo e interacción ente el profesor y el alumno, generando independencia del aprendizaje (Guatemala Colcha 2024, p16). Esta autonomía es la que les ayuda a generar responsabilidad y autogestión en el ámbito académico.

En relación con la idea anterior se presenta la siguiente base teórica: "ECA.3.1.5. Crear galerías virtuales de autorretratos en los que se oculte una parte o la totalidad del rostro, y publicar las obras realizadas en tableros de Internet o una web o blog de aula." ("Galerías virtuales. | Genially")(ECA 2016, p14). Este punto es esencial para dar soporte al

uso múltiple e importante que adquieren las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes a nivel global, por lo que a continuación se mencionan algunas de las aplicaciones que se han venido trabajando con el ECA y que han servido de ejemplo para seguir creando e innovando en el ámbito tecnológico y artístico.

Dentro de este orden de ideas se presenta otra plataforma digital que se reconoce y que se le puede atribuir beneficios directos al ECA es Google Arts. & Culture, este espacio surge como una representación de una galería, pero en formato digital, con un solo objetivo, el de crear más accesos y entradas hacia el arte y museos sin tener que ir físicamente a uno. Hoy en día esta aplicación se encuentra respaldada por entidades culturales, las cuales exponen imágenes e información en la red con la finalidad de independizar el acceso a la cultura y arte

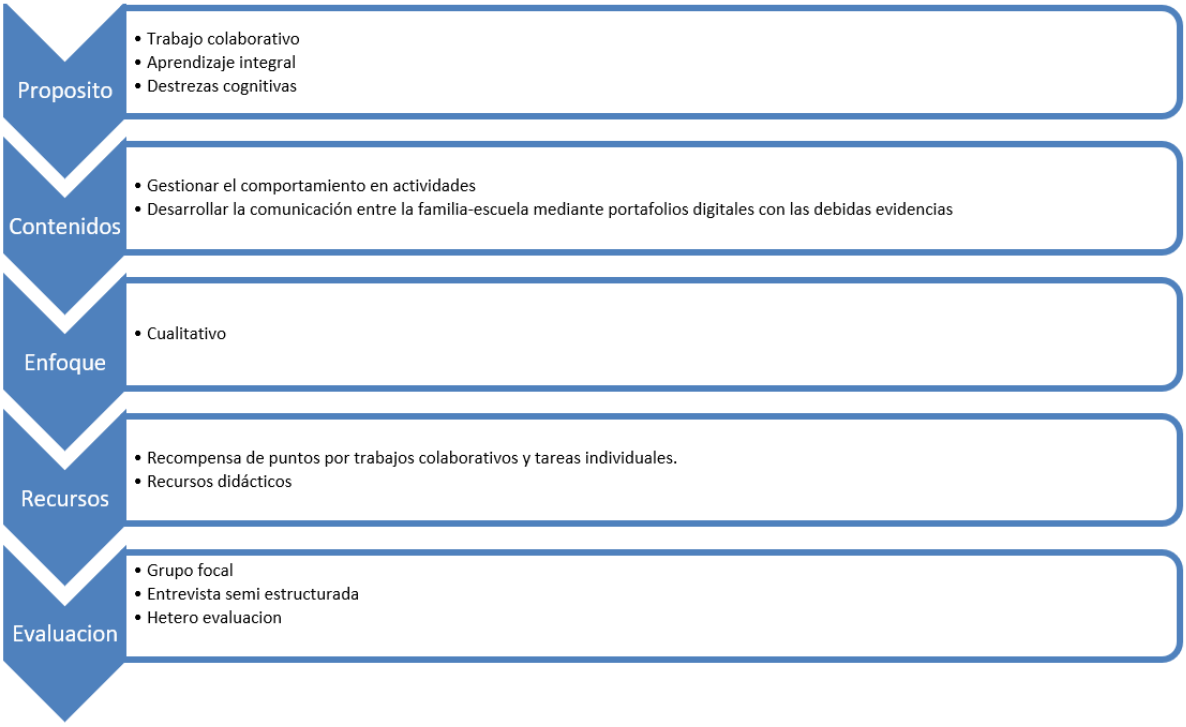
Google es una plataforma de acceso gratuito, por lo que el usuario necesita solo tener una computadora e internet para ingresar a un diverso conjunto de recursos tecnológicos en lo que está el contenido cultural, imágenes con cámara de arte, videos 360°, figuras de la historia y eventos artísticos, aunque parece tener muchas ventajas, en realidad tiene sus limitaciones, ya que contiene un número reducido de museos por lo cual es usado solo como un medio de transmisión de las instituciones culturales y no se lo puede usar como una fuente bibliográfica para investigaciones académicas o científicas (Reigosa Lombao 2021, p159).

Por último, es importante resaltar que el ECA plantea indicadores de evaluación para esta parte del uso de la tecnología dentro de la enseñanza aprendizaje, el cual menciona lo siguiente "I.ECA.3.1.2. Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2.,

S.3.)" (ECA 2016, p115). Es decir, se tomará en cuenta para obtener una calificación la forma de manejar las plataformas digitales para crear una producción artística, así como la habilidad para difundirla en internet mediante de las diferentes redes sociales que existen para este tipo de propósitos.

En otras palabras, después de proporcionar recursos de fácil acceso y con calidad por parte del docente, se procede a evaluar cómo fue su proceso de desarrollo del pensamiento crítico y su aprendizaje autónomo mediante las herramientas interactivas y multimedios que utilizo el estudiante para generar sus producciones artísticas o investigaciones culturales.

Ilustración 8 *Diamante Curricular*



Tema: Portafolios digitales en Classdojo

Propósito: Utilizar los portafolios digitales para difundir las diferentes producciones artísticas obtenidas con los estudiantes.

Objetivo general: O.ECA.3.6. "Usar recursos tecnológicos para la búsqueda de información sobre eventos y producciones culturales y artísticas, y para la creación y difusión de productos sonoros, visuales o audiovisuales" (Ministerio de Educación del Ecuador, s.f., O.ECA.3.6).

Destrezas con criterios de desempeño a evaluar: ECA.3.1.5. Crear galerías virtuales de autorretratos en los que se oculte una parte o la totalidad del rostro, y publicarlas obras realizadas en tableros de Internet o una web o blog de aula. (ECA, s.f., ECA.3.1.5)

Criterio de evaluación: CE.ECA.3.6. "Aprecia los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, como fundamento de la identidad de los pueblos y de las culturas, y colabora en su conservación y renovación" (Ministerio de Educación del Ecuador, s.f., CE.ECA.3.6)

Indicadores para la evaluación del criterio: I.ECA.3.6.1. Reconoce y valora las características fundamentales de las fiestas de especial relevancia en su comunidad, participa en su organización y las documenta a través de la captura de imágenes y videos, o de la selección de recursos encontrados en Internet. (I.2., S.1.) (Ministerio de Educación del Ecuador, s.f., I.ECA.3.6.1)

Objetivos específicos

- Fortalecer la relación educativa entre docentes, padres y estudiantes.
- Dar a conocer con ayuda de la tecnología las diferentes producciones artísticas.

Contenidos:

- Concepto y uso básico de Classdojo y la función de portafolios digitales.
- Formas artísticas para crear obras visuales como el dibujo y la creación de historias breves.
- Conceptos de creación de carteles y expresiones artísticas.
- Se plantea fomentar la apreciación por la diversidad artística y cultural mediante el uso de portafolios digitales.
- Promover el trabajo colaborativo y el respeto en el intercambio de opiniones artísticas mediante el uso de herramientas tecnológicas como Classdojo.

Secuenciación:

En la primera semana se realizará la construcción de una red para generar un ambiente de participación adecuado, además de explorar el terreno con relación a los conocimientos que tienen los estudiantes sobre las aplicaciones digitales.

En la segunda semana se realiza la implementación de la propuesta pedagógica, se introduce sobre la plataforma Classdojo y se les brinda un recorrido virtual sobre la misma explorando sus funcionalidades y el uso del portafolio digital.

En la tercera semana se elaborará palabras o frases, que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante, con ayuda de las plataformas digitales como ClassDojo para exponerlos en clase, el resto se evaluará mediante una escala de estimación se les brindará retroalimentación para los estudiantes.

En la cuarta semana se trabajará con la creación de dibujos que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante las cuales se difundirán en plataformas digitales como Classdojo también se optará por darle pequeñas pautas durante la

clase sobre la creación del boceto y la colorimetría que van a utilizar, esto se realizara en hojas de papel boom.

En la quinta semana se trabajó en la fotografía, se les pidió con anterioridad que traigan tres fotografías que representen momentos importantes en su vida, después compartirán clase esas imágenes y a la vez fue explicando información sobre cómo se construye esa producción artística.

En la sexta semana que es la última se trabajara con los estudiantes la creación de carteles colectivos, esto se realizara con las creaciones que se fueron elaborando semanalmente como; dibujos, frases, fotografías en donde cada uno aportara con su imaginación y creatividad para que el resultado sea de la mejor manera.

Método:

El método que vamos utiliza y aplicar es el aprendizaje activo y constructivista debido a que estos ayudan a mantener un mejor desarrollo individual y colectivo, también impulsa el uso de la tecnología para generar un espacio de intercambio de ideas y producciones artísticas a través de la documentación en los portafolios digitales

Recursos:

Se utilizo materiales de oficina como: lápiz, marcadores, tijeras, papel boom, y de la misma manera se utilizó dispositivos tecnológicos y didácticos, durante el transcurso del proyecto.

Evaluación:

- Evaluación formativa a partir de los registros en el portafolio digital: progreso, creatividad, participación y calidad de la retroalimentación.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Análisis de resultados

Matriz del grupo focal

En el siguiente apartado se muestran los hallazgos y su respectivo análisis del instrumento del grupo focal aplicado a 6 grupos de estudiantes comprendidos entre 6 y 5 personas por grupo, aquí se puede evidenciar como han actuado y comprendido la forma de trabajar la propuesta artística planteada desde el inicio. Cabe mencionar que el líder de cada grupo fue la persona encargada de transmitir la respuesta y opinión que consensuaron entre el grupo. Para analizar la información recopilada del grupo focal, en primer lugar, se procedió a transcribir cada 1 de los grupos focales desarrollados. En segundo lugar, una vez efectuadas las transcripciones, hizo la codificación y posterior a ello se segmentó la información en las categorías definidas, es decir, se identificaron las citas de las transcripciones que estaban relacionadas a cada una de las categorías propuestas.

A continuación, se expone una matriz para detallar la información recopilada

Grupo participante	Categoría preliminar	Pregunta	Código	Hallazgos relevantes	Analisis preliminar
Grupo 1	Percepción y experiencia con la herramienta	¿Cómo se sintieron la primera vez que usaste ClassDojo?	**E.28.S.M**	"Como fue la primera vez que usamos esa aplicación nos sentimos raros porque es la primera vez que conocíamos, pero a la vez nos pareció divertido porque tenía más juegos para aprender	La experiencia inicial con la aplicación causó una variabilidad de sensaciones en los estudiantes. En primer lugar, se reflejó aquello que ellos mencionaron como rareza a una sensación de inseguridad e incomodidad, esto debido a la falta de conocimiento sobre un nuevo método tecnológico de estudio, a su vez este sentir en los estudiantes nos demuestra que esta aplicación causó una

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				más.” E**.28.S.M**	ruptura con las prácticas habituales de aprendizaje, lo que nos da a entender una resistencia inicial al cambio. Sin embargo, esta primera impresión progresivamente se transforma en una adaptación positiva ya que los estudiantes destacaron lo divertido que les pareció, por otro lado, esta respuesta nos indica lo favorable que resulta la aplicación ya que muestra crear un incentivo como medio para reforzar los contenidos educativos.
Grupo 2	Impacto en el aprendizaje y la motivación	¿Consideran que ClassDojo les motiva a participar más en las actividades de ECA?	**E.21.N. N**	“Si porque nos ayuda al aprendizaje mediante juegos explicativos sobre ECA y la curiosidad de aprender mucho más de lo que sabíamos.” **E.21.N. N**	La respuesta obtenida evidenció la valoración positiva hacia la nueva herramienta de trabajo, ya que los estudiantes reconocieron que este método de estudio a través de videojuegos resulta ser una buena estrategia pedagógica. Así mismo, la referencia de ``curiosidad por aprender mucho más de lo que sabíamos `` sugiere que la aplicación de cierta manera despierta motivación intrínseca, estimulando empeño y deseo por adentrarse en nuevos contenidos educativos. Esta curiosidad a su vez refleja que los estudiantes no se centran en un solo ámbito pedagógico

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

					por lo contrario están interesados en vivir experiencias nuevas para aprender consecutivamente.
Grupo 3	Interacción y comunicación	¿De qué forma ClassDojo facilita la comunicación entre ustedes y el docente?	**E.4.A. E**	"Classdojo nos enseña muchas áreas y con el aprendizaje que nos da podemos comunicarnos con los profesores, igual que los papás para. Para que los papás nos ayuden a subir todos los portafolios y ustedes dar lo que aprendimos de toda la plataforma." **E.4.A. E**	La respuesta que el grupo focal emite da a conocer un entendimiento favorable y multifuncional sobre ClassDojo, evidenciando que los estudiantes logran ver a esta aplicación como una herramienta integral que no solo se centra en enseñar un área o asignatura específica, sino que abre las posibilidades a otras asignaturas además establece una fácil comunicación entre los padres, estudiantes y docentes. Reflejando así una educación colaborativa que hace partícipe a los padres en la subida de las tareas y revisión de estas. Los alumnos destacan que está aplicación no solo es una forma de obtener y guardar conocimientos, es más un puente que permite el intercambio de sus trabajos realizados en clases como los portafolios digitales, entendiendo así el valor educativo de la aplicación.
Grupo 4	Uso específico en el área de ECA	¿Qué actividades o dinámicas de ECA les ha parecido entretenido	**E.4.A. E**	"ClassDojo nos enseñó a subir portafolios digitales o también los caligramas que	Se evidencia en la respuesta de este grupo focal que ClassDojo es un instrumento que logró incentivar el crecimiento de una perspectiva constructivista en la cual el

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

		usando ClassDojo?		los podemos construir en el estudio tanto como jugando, me gusto interactuar con la aplicación porque es muy divertida para nuestro aprendizaje." **E.4.A. E**	juego modifica las tareas propuestas de ECA en actividades entretenidas y sobre todo creativas que se suben a los portafolios digitales, logrando que los alumnos suban sus trabajos realizados durante las clases como en este caso el caligrama, un trabajo que lo tuvieron que subir a su portafolio, también se nota una gran apertura por la innovación en la educación por parte de los estudiantes.
Grupo 5	Sugerencias y mejoras	¿Qué aspecto de ClassDojo te gustaría cambiar o mejorar?	**E.29.S. J**	"Hacer nuevas islas ya que nuestros monstruos tengan más movimiento y que nuestras islas tengan áreas respectivas como un área de matemáticas para resolver problemas." **E.29.S. J**	La presente respuesta del grupo focal da a interpretar que se generó una perspectiva favorable sobre el aumento de la creatividad en los estudiantes y adecuado entendimiento hacia las funcionalidades que posee la plataforma digital al decir que desean más personalización y movimiento en los avatares e islas, así como espacios temáticos por áreas, lo que revela interés por una experiencia más lúdica y adaptada a sus gustos, que podría potenciar aún más la motivación y el involucramiento en ECA. Esto refleja un gran interés por trabajar y aprender a través de la gamificación.

Interpretación:

Con respecto a la primera pregunta sobre su acercamiento con la plataforma digital queda evidenciado que la mayoría de los niños expresaron sensaciones de curiosidad, entusiasmo y, en algunos casos, confusión o dudas iniciales ante la novedad de la plataforma. Frases como “nos sentimos emocionado y curiosos” o “nos sentimos confundidos” reflejan estas emociones. La novedad del entorno digital generó una mezcla de expectativas positivas y cierta incertidumbre.

En la segunda pregunta la mayoría de los niños afirmó que ClassDojo les motiva, especialmente por la posibilidad de aprender ECA de una forma divertida como lo son los juegos y compartir sus logros con el grupo. Algunos mencionaron que les gusta ver cómo avanzan y sentirse parte de un proceso colectivo. En la tercera pregunta los estudiantes resaltaron que ClassDojo permite una comunicación más directa y rápida, ya que pueden recibir retroalimentación, mensajes y recordatorios en tiempo real. También mencionaron que les ayuda a sentirse más conectados con sus padres debido a que ellos también se mostraban interesados en saber lo que sus niños realizaban en clase.

En la cuarta pregunta las actividades más mencionadas fueron los desafíos que cada actividad individual o grupal tenían, la posibilidad de subir trabajos creativos y los reconocimientos públicos. Algunos niños destacaron que disfrutan especialmente las dinámicas colaborativas y los juegos interactivos propuestos para las clases de ECA. También valoraron la posibilidad de ver los trabajos de sus compañeros y recibir comentarios. Finalmente, con la última pregunta se estableció que entre las sugerencias más comunes estuvieron: la posibilidad de personalizar más los avatares, mejorar la interfaz para que sea más intuitiva y añadir más tipos de actividades creativas.

Matriz de la Entrevista Semi estructurada

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

La Matriz de la Entrevista Semiestructurada es relevante en este proyecto sobre ClassDojo como herramienta didáctica para fortalecer la Educación Cultural y Artística, ya que organiza sistemáticamente las preguntas alineadas con los objetivos de estudio, permitiendo capturar percepciones cualitativas de la docente y estudiantes sobre su uso en contextos artísticos y culturales. En el ámbito de ClassDojo, la matriz soporta entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes para indagar el impacto en el aprendizaje artístico, como la motivación en proyectos culturales o la gestión de comportamientos colaborativos en aulas diversas. Así, enriquece la evidencia cualitativa sobre cómo esta aplicación fortalece competencias artísticas mediante avatares, puntos y portafolios digitales.

Finalmente, su relevancia radica en potenciar la credibilidad de los datos mediante categorización y matriz de consistencia, facilitando triangulación con observaciones o encuestas en el proyecto. En Educación Cultural y Artística, revela narrativas profundas sobre innovación tecnológica, como el rol de ClassDojo en la preservación de identidades culturales vía gamificación. Por lo mismo se creó una tabla de confidencialidad para realizar la entrevista semi estructurada a la docente.

Siglas de confidencialidad de la docente entrevistada	Mgs. E.I.V.
Código para para mantener la confidencialidad para la docente entrevistada	5.I.22

Categorías previas	**Preguntas**	**Respuesta** **(Síntesis y cita textual).**	**Código**	**Interpretación**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Experiencias generales	1. ¿Ha visto la efectividad del aprendizaje de los estudiantes con la aplicación educativa ClassDojo? Justifique su respuesta.	"Sí he observado una mejora significativa en la motivación y en el compromiso de (0:34) los estudiantes, pues la plataforma permite visualizar el progreso tanto (0:40) individual como grupal, esto fomenta la autorregulación y el	**5.I. 22**	El texto nos dice que la persona ha notado un avance claro en la motivación y compromiso de los estudiantes. Menciona que la plataforma que usan muestra el progreso, tanto personal como del grupo, lo cual ayuda a que los estudiantes se autorregulen y se sientan responsables de su aprendizaje, también destaca como una herramienta didáctica puede

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

		sentido de (0:45) responsabilidad de los estudiantes.”		incentivar un mejor desempeño y actitud en los alumnos al hacer visible su evolución y promover la autonomía educativa.
Experiencias generales	2. ¿Cree que la utilización de la aplicación ClassDojo les resultó complicada a los estudiantes? Exprese su opinión.	“No, en general los estudiantes se adaptaron con facilidad, (1:01) aunque algunos estudiantes necesitaron ayuda inicial, pero luego ya se les hizo (1:06) fácil.”	**5.I. 22**	Este texto nos indica que los estudiantes no tuvieron problemas para adaptarse a una situación o actividad nueva. Sin embargo, reconoce que algunos estudiantes requirieron apoyo al principio. Con el tiempo,

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				esos mismos estudiantes lograron superar las dificultades iniciales y encontraron que adaptarse fue sencillo, fue una expresión que subraya el proceso de adaptación, reconociendo que, aunque existe diversidad en la experiencia inicial, el resultado final fue positivo para la mayoría.

Categoría	Preguntas	Respuesta	Código	Interpretación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

		(Síntesis y cita textual).		
Percepciones y opiniones	3. ¿Ha observado algún cambio en el interés y la participación de los estudiantes en ECA desde que utiliza ClassDojo? ¿Podría describirlo?	"Hay una mayor participación, (1:21) hay espontaneidad en lo que ellos dicen, sobre todo la creatividad, ha mejorado la (1:27) interacción entre pares, por cuanto se ha promovido el trabajo colaborativo."	**5.I.22**	El texto resalta una serie de mejoras en un contexto de grupo y aula, enfatizando, un ambiente enriquecido y dinámico, donde la colaboración y la expresión libre potencian el aprendizaje o el logro común, los aspectos importantes de las dinámicas colectivas y el aprendizaje son: • Se observa un aumento en la participación, lo que implica que más estudiantes están activamente involucrados o interesados. • Se valora especialmente la creatividad, señalando que las

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				ideas y la originalidad han crecido. • La interacción entre pares y trabajos grupales ha mejorado, reflejando relaciones más fluidas y colaborativas. • El trabajo colaborativo se ha promovido, siendo este un factor clave que favorece las demás mejoras en participación, espontaneidad y creatividad.
Percepciones y opiniones	4. ¿Cree que los estudiantes aprenden de manera divertida con ClassDojo? Describa su respuesta.	"Sí, porque el componente lúdico (1:41) transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica, es muy útil en	**5.I. 22**	El texto nos dice que el componente lúdico, es decir, el juego o las actividades recreativas cambia el aprendizaje haciéndolo más dinámico y atractivo. Esto

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

		educación (1:47) cultural y artística, porque como dije, de pronto desarrolla la creatividad. Muy (1:52) bien, como última categoría tenemos sugerencias y mejoras, con la pregunta, (1:56)"		es especialmente valioso en contextos de educación cultural y artística porque fomenta la inspiración en los estudiantes. Además, indica que tras esta explicación hay una última parte que aborda sugerencias y mejoras, probablemente para perfeccionar el proceso o método educativo, la idea es de integrar elementos lúdicos en la educación cultural y artística no solo hace que el aprendizaje sea más interactivo, sino que también potencia la creatividad, y se busca además recibir

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				propuestas para optimizar la experiencia educativa.

Categoría	**Preguntas**	**Respuesta (Síntesis y cita textual).**	**Código**	**Análisis**
Sugerencias y mejoras	5. ¿Utilizará esta aplicación para la enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes? Explique su respuesta.	"(2:00) Definitivamente sí, planeo utilizarla, pero antes yo tendría que investigar más (2:05) a fondo para ver los pros y contras que ofrece la plataforma."	**5.I. 22**	El texto nos quiere decir que la persona está segura de que usará la plataforma, pero primero necesita investigar más detalladamente para conocer sus ventajas y desventajas antes de tomar una decisión definitiva, esta muestra una disposición con precaución y

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				deseo de informarse bien antes de usarla.
Sugerencias y mejoras	6. ¿Recomendaría la implementación de esta aplicación educativa en los procesos de enseñanza? Exprese su opinión.	"(2:16) Sí, pienso que promueve el aprendizaje, la creatividad, el aprendizaje se vuelve (2:21) más activo y significativo."	**5.I. 22**	El texto resalta que la persona cree que algo como un método, una actividad o una estrategia fomenta el aprendizaje y la creatividad, además, indica que el aprendizaje no es pasivo, sino que se vuelve más dinámico y relevante para quien aprende, haciendo que la experiencia sea más significativa.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Interpretación

Este párrafo resume una reflexión positiva sobre el impacto de una plataforma digital en el aula, destacando avances en motivación, adaptación, dinámicas grupales y creatividad. Enfoca cómo la visibilidad del progreso fomenta la autonomía, transformando el aprendizaje en un proceso activo valioso en el ambiente de la Educación Cultural y Artística, reconoce desafíos iniciales, pero enfatiza resultados positivos y una actitud cautelosa. No hubo problemas mayores de adaptación, aunque algunos estudiantes necesitaron apoyo inicial. Con el tiempo, superaron dificultades y encontraron el proceso más "sencillo".

Diarios de Campo

A continuación, se presenta la matriz de los diarios de campo en el cual fuimos recopilando información relevante y necesaria de las clases que se desarrollaron, teniendo en cuenta la participación y entendimiento de cada uno de los estudiantes para con los temas que se realizaron en relación con el área de ECA.

MATRIZ DIARIO DE CAMPO

	Descripción detallada	**Análisis preliminares**
ClassDojo y sus funcionalidades	Los estudiantes no conocen que es y que funciones tiene la aplicación didáctica ClassDojo en la educación. Mediante una explicación con diapositivas los estudiantes comprenden la importancia de incorporar esta aplicación en sus temas de estudio. A los estudiantes les surgía dudas del tema y mediante la interacción se resolvían las mismas.	Los estudiantes sienten curiosidad en explorar la aplicación didáctica ClassDojo. Los estudiantes comprenden que es la aplicación y como está les servirá de apoyo en el proceso de enseñanza en el campo de ECA.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ECA: La fotografía y sus ángulos. **Solo lo relevante**	Mediante figuras y dibujos plasmados en la pizarra se explicó a los estudiantes los principales ángulos que tiene la fotografía. También, explicamos de manera practica en donde una docente tomaba la fotografía a otra docente. 3. En grupos los estudiantes identificaron en una hoja que ángulos tenían sus fotografías. 4. Se les pidió que suban a la plataforma didáctica ClassDojo los respectivos trabajos.	Los estudiantes comprenden la importancia de la fotografía COMO PARTE DE ECA y cuáles son los principales ángulos. Explicaban con facilidad que ángulos tenían sus fotografías después de la explicación.
Creación de caligramas propios. **Unir classdojo**	Luego se introdujo al tema explicando mediante diapositivas e imágenes que es un caligrama y como crearlo. Después, de forma individual se les entrego material y se pidió que realizaran su propio caligrama de algo representativo de ellos, como gustos, anécdotas, etc.	Los estudiantes comprenden que es un caligrama y como crearlo, partiendo desde sus experiencias personales. Los estudiantes son creativos e imaginativos, mismos que se ven reflejados en sus creaciones.

Interpretación concluyente:

En el aula de séptimo año, paralelo “A” se aplicó el instrumento de Diario de Campo, y optamos por recoger información de tres clases claves. (Registro 1) Los estudiantes conocen y comprenden que es la aplicación didáctica ClassDojo y para que nos sirve en la educación. (Registro 2) Los estudiantes mediante practica aprenden la importancia de la fotografía en la vida y cuáles son sus principales ángulos. (Registro 3) Los estudiantes realizan sus propios caligramas a base de experiencias personales teniendo un resultado

creativo e imaginativo. Cabe recalcar que todos sus trabajos se subían a sus portafolios digitales, mismos que confluyeron con material significativo, producto del esfuerzo e ingenio de cada uno de los estudiantes.

Triangulación de instrumentos de recolección de datos

Pregunta de investigación:

¿Cómo apoyan los portafolios digitales de la aplicación ClassDojo en la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de 7mo año de EGB en ECA?

Triangulación de resultados

Diario de campo	**Teoría**
La aplicación colaborativa ClassDojo con sus portafolios digitales apoyó significativamente en el aprendizaje de los estudiantes. Inicialmente ellos desconocían de esta plataforma, pero mediante la interacción, se evidenció un gran cambio en la participación, curiosidad, e indagación que ellos tenían hacia los diversos temas de estudio específicamente en el área de ECA. Además de que, los aportes y creaciones que fueron subiendo en sus portafolios digitales, dieron como resultado, trabajos significativos y de gran relevancia. Esta aplicación creo un ambiente	En el contexto artístico (ECA) el diario de campo se define como un implemento útil en la educación, debido a que podemos registrar y reflexionar vivencias de cada individuo. Los portafolios digitales sirven para recabar una serie de evidencias y permiten medir el aprendizaje de los estudiantes.

de estudio enriquecedor dando una experiencia personal única a cada uno de los estudiantes.

Grupo focal

Los portafolios digitales apoyan de manera significativa al estudio en Educación Cultural y Artística (ECA), al facilitar la documentación de las tareas mediante fotos o videos es decir este registro visual promueve e incentiva a los alumnos a ser partícipes de su propia autoeducación. También es importante recalcar ClassDojo se percibe como una herramienta divertida y efectiva para el aprendizaje, especialmente al combinar juegos interactivos, y comunicación con profesores y padres.

Teoría

Classdojo es un sistema que ejecuta todo su tema dentro de un software. También posee un organizador híbrido, el cual resulta ser de fácil acceso porque se ingresa desde cualquier móvil o mediante su página web. Dentro de las investigaciones educativas se lo conoce por su facilidad de modificar el aula mediante la gamificación, lo cual provoca una gran motivación y compromiso. Por lo tanto, su aplicación dentro del área de ECA optimiza el aprendizaje al integrar juegos interactivos, portafolios digitales y una

retroalimentación rápida, lo cual encaja con las percepciones asociadas al interés y diversión declaradas en las citas del grupo focal.

Entrevista semi estructurada.	
Los estudiantes se adaptaron fácilmente a ClassDojo en ECA, superando rápidamente a las dificultades inicial y hallando el proceso más sencillo. La visibilidad del progreso fomentó autonomía, mejoró dinámicas grupales y creatividad vía portafolios digitales, promoviendo aprendizaje cooperativo, dinámico, también se obtuvo evaluaciones reflexivas en un aula.	profundizar la integración tecnológica y la creatividad flexible centrada en motivación con portafolios digitales, revelando matices emocionales que optimizan, barreras y transformaciones pedagógicas cualitativas, la entrevista también nos ayuda a recoger información sobre la evolución de los estudiantes siendo la docente una mediadora directa para la fabricación del conocimiento de los niños mediante la plataforma educativa ClassDojo.
La entrevista semiestructurada teoriza la percepción docente sobre ClassDojo al	

Discusión de resultados

De acuerdo con la respuesta obtenida de los instrumentos, se evidencio que la gran mayoría de estudiantes se adaptan con facilidad a novedosos métodos de enseñanza-aprendizaje, específicamente los que utilizan la tecnología como ClassDojo, esto concuerda con lo que los

autores Suarez M. et al. establecieron con anterioridad sobre el tema, ellos recalcaron la importancia de integrar la tecnología dentro del proceso de aprendizaje activo y motivacional.

Al haber usado portafolios digitales mediante ClassDojo, dando como resultado ser un recurso eficaz que reforzo la formación de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística (ECA) en el subnivel medio, esto al aumentar el rendimiento en el cumplimiento de las actividades tanto individuales como grupales propuestas en cada clase, es decir los estudiantes entendieron cómo funcionan las aplicaciones educativas y lo interesante que pueden llegar a ser, incluso integraron a sus familiares en proceso de aprendizaje siendo ellos los que también se integraron a la nueva forma de percibir una educación poco convencional.

Es importante remarcar que la docente permaneció en todas la actividades desarrolladas, por lo que se obtuvo una mejora en la clases de Educación Cultural y Artística, debido a que el docente también se entrelazo con la tecnología y como sus funcionalidades dio un resultado positivo en el grupo de estudiantes, ya que, no solo observo sino que también participo y comento que era muy importante incorporarse con los estudiantes para estar a la vanguardia de los mismos, por esto el docente intervino el resto de sus actividades con la aplicación de tecnología en sus labores escolares.

Por otra parte, hubo un porcentaje mínimo de alumnos que no ingresaron a la plataforma por diversas circunstancias tales como imprevistos personales, por una brecha tecnológica en sus hogares, también por la falta de acceso a internet estable, los dispositivos adecuado o la conectividad confiable en zonas rurales, fueron algunas de las causas por lo que los estudiantes no lograron vincularse en la plataforma, pero esto no les impidió formar parte de las actividades que se realizaron en cada clases, ellos optaron por recopilar su información y tenerlo en una carpeta en forma de portafolio.

Conclusión

La presenta investigación confirma que ClassDojo respalda un impacto positivo superando los desafíos iniciales debido a que apoya la enseñanza-aprendizaje en ECA. Esta herramienta visualizo los progresos individuales y grupales, fomento así la motivación, autorregulación y dinámicas colaborativas en aulas, también incentivo el entusiasmo estudiantil con puntos y avatares que fueron creados por los mismos alumnos, las retroalimentaciones se daban de forma equitativa y mediante los portafolios digitales realizaban la entrega de sus trabajos y obras artísticas como la fotografía, mini historias de vida, caligramas, promoviendo así una evaluación más reflexiva y una valoración más representativa para los niños, la colaboración familia-escuela no pasa desapercibida pues los padres estaban atentos en los progresos de sus hijos durante las clases de ECA, transformando así su educación en un espacio interactivo y personalizado. Esta propuesta reafirma la necesidad de integrar aplicaciones educativas gratuitas y de fácil acceso como es ClassDojo para el área de ECA.

Recomendaciones

Como recomendación se establece seguir implementando ClassDojo en la clase, porque ha revelado mejoras en la formación en el área de ECA y la participación de los estudiantes, mejorando su autoeducación. De la misma forma es adecuado considerar una mayor cobertura de niveles y abarcar otras asignaturas en las escuelas.

Utilizar ClassDojo dentro de los procesos educativos es enriquecedor, sin embargo, se recomienda establecer capacitaciones para los docentes sobre temas tecnológicos y la integración de plataformas o aplicaciones educativas en las planificaciones de las asignaturas, debido a que es necesario que estén a la vanguardia de las ciencias aplicadas para mejorar y personalizar la enseñanza-aprendizaje en los salones de clase de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, haciendo que este espacio sea interactivo y atractivo.

Referencias

Agredo-Anaya, C. (2021). La gamificación: estrategia basada en el juego digital, Empleando Kahoot y Classdojo dentro de la plataforma Moodle para el fortalecimiento de la compresión lectora en Estudiantes de grado sexto. [Trabajo de grado de maestría, Universidad De Santander – UDES Centro De Educación Virtual]. https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6364fa36-9dc9-4708- b348-995445cc8280/content

Aguilar Uribe, J., & Andrade Canul, O. E. (2025). Classdojo, una estrategia innovadora para el aprendizaje de las habilidades comunicativas en estudiantes de Bachillerato Agropecuario. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(3), 9615-9633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18620

Álvarez Sangoquiza, Ángel Mesías. 2020. "'Gamificación como estrategia de aprendizaje de la neuroeducación para la asignatura educación cultural y artística'". Tesis de maestría, Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi. http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6953.

Barría-Herrera, P., Améstica-Abarca, J. M., & Miranda-Jaña, C. (2021). Educación socioemocional: discutiendo su implementación en el contexto educativo chileno. *Revista Saberes Educativos*, (6), 59–75. https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.60684

Cajamarca, K. Morocho J. & Coello, G. (2024). La creatividad en básica preparatoria a través de metodologías lúdicas en el área de Educación Cultural y Artística. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional UNAE. https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2b749517-d435-4d6a-87f6-e13b08287155/content

De Zubiría, J. (2007). Los modelos pedagógicos. Popayán: Instituto Alberto Merani. Recuperado de http://arevalodeleon.com/focim/Bodega/PATRICIA%20 AIDA/23-julio-literatuta%20disertacion/22-Los_modelos_pedagogicos.pdf.

García, E. & Hoang, D. (2015). Positive Beauvoir Supports: Using Class Dojo as a token economy point system to encourage and maintain good behaviors. University of St. Thomas. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED561860.pdf

Guatemala Colcha, Luis Miguel. 2024. "Uso de la plataforma digital Moodle como recurso para incentivar la formación académica en educación cultural y artística en básica superior en La Unidad Educativa Milenio Cochasqui Tabacundo". Tesis de pregrado, Ibarra: Universidad Técnica del Norte. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15554.

Huerta, J. M. (1997). Los grupos focales. Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez, Colegio de Ciencias Agrícolas, Servicio de Extensión Agrícola. https://www.academia.edu/download/32128912/Grupo_Focal.pdf

1. Illera JLR, Fernández CG, Olmo FM. EL PORTAFOLIOS DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES. Teoría de la Educación ; Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 2013;14(2):157-177. http://biblioteca.unae.edu.ec/glype/scholarly-journals/el-portafolios-digital-como-herramienta-para/docview/1511108865/se-2.

Juan José Flores.2025. *ClassDojo, un gestor de aulas para monstruos*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), 3-4. Observatorio de tecnología educativa N.º 42. https://intef.es/wp-content/uploads/2021/01/ClassDojo.pdf.

Lagos, L., Soto, G., & Vallejos, P. (2016). Aprendizaje socioemocional y su relación en el aprendizaje y desarrollo infantil. UNIVERSIDAD FINIS TERRAE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA FAMILIA. https://repositorio.uft.cl/server/api/core/bitstreams/968d5fc6-e2ec-4ea9-9d49-c9b15ec40943/content

Latorre, A. (2005). La investigación-acción, conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona, España. Recuperado de https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf

Marcenaro-Gutiérrez, O. D., & López-Agudo, L. A. (2025). SOBRE EL USO DE RECURSOS DIGITALES Y EL RENDIMIENTO EDUCATIVO: DE LAS POLÍTICAS

EDUCATIVAS A LA PRÁCTICA. Papeles De Economía Española, (184), 87-109,316. http://biblioteca.unae.edu.ec/glype/scholarly-journals/sobre-el-uso-de-recursos-digitales-y-rendimiento/docview/3251191001/se-2

Molineros, M. y Plúa, K. (2021). Estrategia educativa para estimular el pensamiento creativo en estudiantes del Subnivel Básica Media. *Revista Cognosis*. (7), 169-180. https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(2).5619

Montaño, D. (2021). Evaluación de herramientas digitales para la gestión del portafolio educativo. Revista Minerva de Investigación Científica. (2). 55-61. https://doi.org/10.47460/minerva.v2i4.27

Ospino, M. & Mosquera, E. (2023). Fortalecimiento de Competencias de Autogestión de Información Mediante la Implementación de un Aula Virtual en la Plataforma Classdojo para Estudiantes de Grado Sexto de la Institución Educativa Nueva Platanera. [tesis de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio unicartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/04fac78d-038e-40d5-b1ed-2fbdda88e200/content

Olaya, J. E. B., Gualdrón, L. V. M., & Umaña, E. M. B. (2014). Modelo pedagógico para el aprendizaje en red basado en el constructivismo sociocultural: una alternativa para la apropiación de conocimiento en América Latina. Equidad & Desarrollo, (21), 163-185. https://pdfs.semanticscholar.org/af73/cc84fed886c584e3461ae90ce5865e22c6ce.pdf

Pogo P., & Gloria A. (2025) *Creación de una clase interactiva mediante Aprendizaje Basado en Juegos para estudiantes de Educación Básica Media.* Recuperado de **http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15282/1/Pogo%20P.%2c%20Gloria%20**

A.%20%282025%29%20Creación%20de%20una%20clase%20interactiva%20mediante%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Juegos%20para%20estudiantes%20de%20Educación%20Básica%20Media.pdf

Pazmino, S. (2024). Gamificación en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística en Bachillerato. [Maestría Profesional en Innovación en Educación, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional UASB-DIGITAL. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/10174/1/T4446-MIE-Pazmino-Gamificacion.pdf

Reigosa Lombao, Clara. 2021. "Google Arts. & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural". En I Simposio anual de Patrimonio Natural y Cultural ICOMOS España, 157–62. Editorial Universidad Politécnica de València. https://doi.org/10.4995/icomos2019.2020.11703.

Remache Mayaguari, F. S., & Vega Pacheco, D. V. (2022). Uso del sistema de gestión de aprendizaje ClassDojo para la intercomunicación del contexto educativo en la Unidad Remigio Romero y Cordero en el séptimo de Básica "B". https://repositorio.unae.edu.ec/items/51b46f83-6813-4272-a2d2-20f3dcbb535d

Sánchez, M. (2023). *Classdojo para el proceso de aprendizaje en la asignatura de las Ciencias Naturales con estudiantes de octavo año de EGB.* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación].

Repositorio Unae. **https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5de088f1-2f3c-4c66-b8a7-a1ea655f185b/content**

Sanchéz-Sanchéz, E. y Quito-Suco, L. (2019). Gamificación en Ámbitos Educativos: Uso de Classdojo y GeoGebra para la enseñanza de Geometría en el noveno año de EGB [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. UNAE. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1095

Villa D., & Font Ll (2020) *Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital.* Revista Científica. Recuperado de SciELO México **https://share.google/szM9Y1VG7sOihWe30**

Yunga, C., Cevallos, M., Núñez, A., & Mora, M. (2024). Un Enfoque Innovador: Cooperación y Tecnología en el Aula. *Revista Científica UISRAEL*, 11(2). 117-139. https://doi.org/10.35290/rcui.v11n2.2024.1136

https://repositorio.unae.edu.ec/bitstreams/5de088f1-2f3c-4c66-b8a7-a1ea655f185b/download

BIBLIOGRAFIA

Abreu, J.L., (2015). *El método de la investigación.* Recuperado de Scribd ***https://www.scribd.com/document/381193874/el-metodo-de-la-investigacion-jose-luis-abreu-pdf***

Alba, C., Blázquez, J., Cabero, J., & Loscertales, F. (1994). Un estudio sobre la integración de los medios y recursos tecnológicos en la escuela. En *Bibliografía TDX* (pp. 45-60). https://www.tdx.cat/bitstream/10803/8915/2/Bibliografia.pdf

Cáceres, Q. C. (2015). Estrategias de aprendizaje con apoyo de tecnologías de información y comunicación [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Repositorio: Universidad de Chile. http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/144489

Dilia Bastidas. (2023). El *comportamiento en el aula de clase: un abordaje eficaz mediante herramientas tecnológicas*. Revista Universitaria de Informática RUNIN. (16), 59-68. f ile:///C:/Users/user/Downloads/Adminrev,+59-68.pdf

Pérez Pinzón, L. R. (2025). Tecnología educativa y su desarrollo en la comprensión lectora. *Polo del Conocimiento*, 10(1), 15-30. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8794

Serrano Sánchez, J., Sancho Gil, J. M., & Mallas Casas, C. (2016). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. Revista Científica*, 12(3), 45-60. Recuperado de https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/

Tapia, M. (2020). *Usos y funciones de la tecnología La educación en América Latina: una revisión sistemática. EDUTEC.* Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (81), 122–136. https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539

PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL (PCA)
MICROCURRICULAR (PUD)

	UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ROBERTO CHACÓN"	**Página:** Página 1 de 12 **Año Lectivo:** 2025 – 2026

PLANIFICACIÓN

1. **DATOS INFORMATIVOS**

Docentes	Irene Duchimaza Zhirley Gallegos Verónica Villa	**Grado**	7° EGB	**Paralelo**	A	**Año lectivo**	2025-2026

Carga horaria semanal	**N.º semanas de trabajo**	**Evaluación de la prendizaje e imprevistos**	**Total, semanas clase**	**Total, de periodos**	**N.º de unidades micro curriculares**
2	5	1	5	10	1

2. **OBJETIVO DEL CURRICULO DE ECA**

O.ECA.3.4. Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos asumiendo distintos roles en su diseño y desarrollo.

Bloque curricular 1: El yo: la identidad

<table>
<tr><td colspan="8">Criterio de Evaluación: C.E.ECA.3.1 Reconocer y representar la propia identidad y la historia personal a través de distintas formas de expresión.</td></tr>
<tr><td colspan="8">Objetivo de aprendizaje: Identificar como la aplicación colaborativa ClassDojo funciona como aplicación didáctica para fortalecer el aprendizaje en el área de ECA.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3. EJES TRANSVERSALES

(Institucional)</td><td colspan="6">• Salud y Bienestar.
• Medio Ambiente y Desarrollo sostenible.
• Desarrolló Personal y Profesional (proyecto de vida).
• Alfabetización Imprescindible.
• Ciudadanía y convivencia.
• Educación para la Seguridad Integral.</td></tr>
<tr><td colspan="8">4. UNIDADES MICROCURRICULARES</td></tr>
<tr><td>Unidad didáctica N.º</td><td>1</td><td>iempo</td><td>5 semanas</td><td>Fecha de inicio</td><td>06 – Octubre – 2025</td><td>Fecha de finalización</td><td>12– noviembre– 2025</td></tr>
<tr><td colspan="2">Título unidad didáctica</td><td colspan="6">Implementación de la aplicación Classdojo para la enseñanza aprendizaje</td></tr>
</table>

Semana	Contenidos	Destrezas con criterio de desempeño (criterio)	Estrategias metodológicas / DUA	Indicadores de evaluación	Recursos y materiales
Semana 1 **Fecha: 13-15 de octubre del 2025**	Creación de frases o palabras creativas para contar historias de vida.	Elaborar palabras o frases, que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante mediante el apoyo de los caligramas. (Ref. ECA.3.1.1)	**Dinámica inicial (5 minutos)** En circulo: la dinámica consiste en que el primer estudiante dice una palabra al azar y el siguiente tiene que decir otra palabra que inicie con la última letra de la palabra ya dicha anteriormente, dicha dinámica debe estar basada en palabras que se ajusten a su historia de vida, esto lo deben realizar con rapidez.	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.) (Ref. I.ECA.3.1.2)	Hojas Colores Lápices Marcadores Tijeras Portafolio digital

			Pregunta de desequilibrio cognitivo ¿Qué tan bueno eres con las palabras? **Construcción (20 – 25 minutos):** Explicar a los niños que van a crear 3 a 5 frases o palabras creativas que cuentan partes importantes o especiales de su vida: pueden ser recuerdos divertidos, momentos que los hicieron sentir felices o tristes, cosas que les gusta hacer o sueños que tienen. **Consolidación** Cada niño comparte su frase o historia con el grupo,	Mediante una escala de estimación se les brindara retroalimentación para los estudiantes. Su frase será subida en el portafolio digital de la plataforma educativa ClassDojo.	

			explicando lo que significa para ellos.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 2 **Fecha: 20**	Creación de dibujos personales	Elaborar dibujos que representen momentos relevantes de la historia personal	**Dinámica inicial (5 minutos)** Se pedirá a los estudiantes que en silencio imaginen o piensen en un	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y	**Materiales para la creación el boceto** -Hojas de papel boom

-22 de octubre del 2025		de cada estudiante las cuales se difundirán en plataformas digitales como ClassDojo (Ref. ECA.3.1.2)	momento lindo de sus vidas que les marco, ya que el mismo lo van a plasmar. Se presentará un video corto de la importancia de dibujar para que aprendan y se motiven. **Pregunta de desequilibrio cognitivo** ¿Qué te gustaría dibujar? **Construcción (20 – 25 minutos):** Se le pedirá a cada estudiante que piense en 1 momento importante de su	la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.) (Ref. I.ECA.3.1.2)	- Colores variados - Rotuladores o plumones **Materiales para desarrollar la clase.** Enlace del video: https://www.youtube.com/watch?v=dc1jDsCuyDU -Materiales o recursos didácticos visuales (iconografías, canva, adobe express, roster marker, entre otros)

			vida que les gustaría representar. -Durante el desarrollo de la clase se optará por darle pequeñas pautas sobre la creación del boceto, que es lo que van a plasmar, sobre qué historia de vida van a contar o también sobre que colorimetría van a utilizar las cuales realizarán en hojas de papel boom, teniendo en cuenta que después tienen que subir sus trabajos en la plataforma ClassDojo en un apartado llamado portafolio digital lo ya antes mencionado.		-Proyector -Computadora -rubrica de evaluación -App ClassDojo

			Consolidación (5- 10 minutos) Se realizará una mesa redonda en la que cada niño expondrá su trabajo para que todos lo puedan observar.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 3 **Fecha: 27 -** **29 de oc**	Creación de fotografía creativas	Elaborar fotografías que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante las cuales se difundirán en plataformas	**Dinámica:** Los docentes harán una muestra de cómo tomar una fotografía imaginaria con las manos. Se pedirá a cada niño que observe algo que le guste o imagine y tome su propia	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir	-Proyector -Computadora -Fotografías -Frase (reflexión) -App ClassDojo

tubre de l 2025		digitales como ClassDojo (Ref. ECA.3.1.2)	fotografía. Luego, a algunos estudiantes se pedirá que expliquen su fotografía imaginaria. **Pregunta de desequilibrio cognitivo** ¿Qué momento de tu vida te gustaría fotografiar? **Construcción:** (Se habrá pedido con anterioridad por mensajería al grupo del aula que traigan 3 fotografías que más les guste o de algún momento en donde se sintieron felices, como: "toda	creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.) (Ref. I.ECA.3.1.2)	

			la familia reunida en la cena de noche buena", etc.). Se trabajará en parejas, en donde el un estudiante le contará la historia de cada una de las 3 fotografías al compañero. **Consolidación:** Se pedirá a los estudiantes que compartan lo que aprendieron de las historias de sus compañeros. Se finalizará la clase con una reflexión de la importancia de los momentos especiales de nuestras vidas y la importancia de conservar en		

			fotografías dichos momentos.  Sus trabajos se irán archivando en la plataforma colaborativa ClassDojo.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**

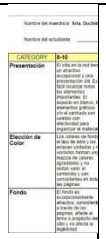
Semana 4 **Fecha: 03-05 de noviembre del 2025**	Creación de carteles digitales.	Elaborar carteles o murales colectivos combinando palabras, fotografías y dibujos que representen momentos relevantes de la historia personal de cada estudiante las cuales se difundirán en plataformas digitales como ClassDojo y páginas web	**Dinámica** Juego: “Zip Zap Zop” Dicha dinámica consiste en un juego grupal de rapidez y atención donde los participantes se pasan un turno diciendo palabras específicas de un tema predeterminado (como ¿digan que entienden los murales o carteles colectivos?) mientras señalan a otros, y deben hacerlo sin equivocarse ni perder el ritmo, la variante "Terremoto" suele añadirse como una regla especial para aumentar la dificultad o introducir un	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.) (Ref. I.ECA.3.1.2)	-Creaciones; dibujos fotografías, frases. - App ClassDojo -Páginas web -Lápices de colores

		(Ref. ECA.3.1.2)	movimiento o palabra extra, las personas que se confunden o se demoran en responder la dinámica pierden su turno y toman asiento para al final quedarse con un grupo reducido de estudiantes. **Pregunta de desequilibrio cognitivo** ¿Te gustaría crear murales colectivos creativos? **Construcción:** Se les informara a los estudiantes que con las creaciones que se fueron elaborando semanalmente como; dibujos, frases, fotografías, se harán carteles		

			colectivos, en donde cada uno aportara con su imaginación y creatividad para que el resultado sea de la mejor manera. **Consolidación:** Lluvia de ideas de que tal les ha parecido estas semanas de trabajo. Que les gusto y que podríamos mejorar. Las creaciones de carteles colectivos serán difundidas en plataformas digitales (ClassDojo) en la que sus familiares podrán visualizar sus creaciones artísticas.		

			También, se pedirá amablemente que se difunda en plataformas digitales de la unidad educativa tales como; Facebook, TikTok.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 5 **Fecha: 10-12 de noviembre del 2025**	Plataforma Class Dojo Tecnología	Elaborar portafolios digitales mediante la plataforma educativa ClassDojo (Ref. ECA.3.1.2)	**Dinámica** El juego del ahorcado con tecnología consiste en el que un jugador debe adivinar una palabra oculta letra por letra, mientras que el sistema muestra el progreso y un dibujo progresivo del ahorcado que indica los errores cometidos.	Utilizan plataformas digitales y tecnológicas para realizar las creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.)	Recursos tecnológicos. -Juego del ahorcado en digital.  -App ClassDojo.

			Pregunta de desequilibrio cognitivo ¿Te gusta jugar con tecnología? **Construcción (20 – 25 minutos):** Se les presentara a los estudiantes un breve recorrido de las funcionalidades de la aplicación educativa ClassDojo, se les mostrara como crear sus portafolios dentro de la aplicación y resolveremos las dudas que se presenten a lo largo de la clase	(Ref.I. ECA.3.1.2) **Consolidación (5-10 minutos)** Se evaluará mediante una rubrica donde se detallará la creatividad del porfolio digital.	Carteles elaborados Viendo 1 https://youtu.be/66J3RVpkqrI?si=RLxo672Qs6okvwcQ

			con los estudiantes, después de dicha intervención cada estudiante diseñara su portafolio digital para que después empiecen a subir sus debidos avances como la creación del cartel, las frases o palabras que cuenten la historia de vida, las fotografías, entre otras creaciones durante el resto del proyecto.		

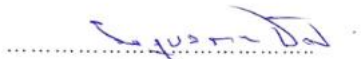
6. **ADAPTACIONES CURRICULARES**
(especificar actividades a trabajar con los estudiantes de NEE, si constan de actividades extras, cantidad de tiempo, otros recursos, acompañamiento, etc.)

7. **REFERENCIAS**	8. **OBSERVACIONES**
Material audio visual para desarrollar la clase N.º 1	

Enlace del video: https://youtu.be/66J3RVpkqrI?si=RLxo672Qs6okvwcQ **Material audio visual para desarrollar la clase N.º 3** Enlace del video: https://www.youtube.com/watch?v=dc1jDsCuyDU	

9. **VALIDACIÓN**

Realizado por: Docente practicantes	**Revisado por:** PHD David Sequera	**Aprobado por: Docente Tutor de Prácticas**

Irene Duchimaza Zhirley Gallegos Verónica Villa	**Coordinador/a de área: Catedra y Laboratorio**	 **Experto:** **PHD. David Sequera**
Fecha: 29/09/2025	Fecha: 29/09/2025	Fecha: 06/10/2025