UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES E INFORMÁTICA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA TECNOLÓGICA

TEMA: "CLASSDOJO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSTITUTO IBEROAMERICANO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERÍODO MARZO-JULIO 2026.

AUTORES:

LÓPEZ USHPA JOHNNY ROLANDO

ORDÓÑEZ ELIZALDE ADRIANA MIREYA

TUTORA:

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA, PhD.

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

2026

UNIVERDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES E INFORMÁTICA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PERFIL DE TRABAJO DE PROPUESTA TECNOLÓGICA

TEMA: "CLASSDOJO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSTITUTO IBEROAMERICANO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERÍODO MARZO-JULIO 2026.

AUTORES:

LÓPEZ USHPA JOHNNY ROLANDO

ORDÓÑEZ ELIZALDE ADRIANA MIREYA

TUTORA:

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA, PhD.

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

2026

I. DEDICATORIA

Con profundo agradecimiento, dedico este trabajo a Dios, por acompañarme en cada paso de este camino académico, darme fortaleza en los momentos difíciles y permitirme alcanzar una meta más en mi vida profesional.

Dedico también este logro a mi esposo y a mi hija, quienes representan la razón principal de mi esfuerzo y perseverancia. Su amor, paciencia y apoyo constante me motivaron a seguir adelante, incluso cuando las circunstancias parecían difíciles.

A mis padres y a mi familia, por inculcarme valores, responsabilidad y el deseo de superación, brindándome siempre palabras de aliento y confianza para continuar luchando por mis sueños.

Finalmente, dedico esta investigación a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a mi formación personal y académica, demostrando que la constancia, el sacrificio y la dedicación hacen posible alcanzar los objetivos propuestos.

Adriana Mireya Ordoñez Elizalde

Con profunda gratitud, dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por regalarme la vida, brindarme salud, sabiduría y fortaleza para superar cada desafío y permitirme alcanzar una meta más en mi formación profesional.

A mis padres, por su amor, esfuerzo, sacrificio y apoyo incondicional. Gracias por los valores que me inculcaron y por motivarme siempre a seguir adelante.

A mi amada esposa, Marjorie, por ser el pilar fundamental en este camino. Su comprensión, paciencia y apoyo constante hicieron posible que este sueño se convierta en una realidad.

A mis queridos hijos, Liamm y Dereck, quienes son mi mayor inspiración y la razón que me impulsa a esforzarme cada día para construir un mejor futuro.

Finalmente, dedico este logro a todas las personas que, de una u otra manera, me brindaron su apoyo durante mi formación. Este trabajo es el reflejo de la fe, el esfuerzo y la perseverancia que me han acompañado en este camino.

Johnny Rolando López Ushpa

II. AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios por concederme salud, fortaleza y sabiduría para superar cada desafío y permitirme culminar esta importante etapa de mi formación profesional.

A la Universidad Estatal de Bolívar y a la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, por brindarme los conocimientos, experiencias y herramientas necesarias para mi desarrollo académico y personal.

Mi profundo agradecimiento a mis docentes y tutores, quienes compartieron sus conocimientos, orientaciones y valiosos consejos durante el proceso de elaboración de esta investigación, contribuyendo significativamente a mi formación profesional.

A mi esposo, a mi hija y a toda mi familia, por su amor, paciencia, comprensión y apoyo incondicional, convirtiéndose en el pilar fundamental que me impulsó a seguir adelante y alcanzar esta meta.

Finalmente, agradezco a todas las personas e instituciones que colaboraron de una u otra manera en el desarrollo de este trabajo de investigación, aportando con su tiempo, experiencia y confianza para hacer posible la culminación de este proyecto.

Adriana Mireya Ordoñez Elizalde

Agradezco primeramente a Dios, por darme la vida, la salud, la fortaleza y la sabiduría necesarias para continuar este proceso académico y permitirme culminar una de las etapas más importantes de mi vida profesional.

A mis padres, quienes han sido el pilar fundamental de mi formación, por sus enseñanzas, sacrificios, consejos y apoyo incondicional a lo largo de mi vida. Gracias a ellos he podido superar cada desafío y alcanzar esta importante meta. A mi esposa, por su amor, comprensión, paciencia y apoyo constante durante todo este camino. Su compañía y motivación fueron esenciales para mantenerme firme en los momentos de dificultad. A mi hijo Dereck, mi mayor inspiración y fortaleza, quien con su sola presencia me impulsa cada día a ser una mejor persona y profesional. Este logro también es para él, como ejemplo de esfuerzo, perseverancia y superación. A toda mi familia, por creer en mí, brindarme su apoyo y alentarme a seguir adelante en cada etapa de este proceso. Expreso también mi gratitud a los docentes de la Universidad Estatal de Bolívar y de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, por compartir sus conocimientos, experiencias y orientaciones, contribuyendo significativamente a mi formación académica y profesional. Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte de este proceso y aportaron con su apoyo, confianza y colaboración para hacer posible la culminación de este importante proyecto.

Jhonny Rolando López Ushpa

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Verónica Teresa Veloz Segura. PhD

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica titulado "**CLASSDOJO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSITITUTO IBEROAMERICANO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS PERIODO MARZO – JULIO 2026**". Elaborado por los autores López Ushpa Jhonny Rolando y Ordoñez Elizalde Adriana Mireya. Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 8 Julio del 2026

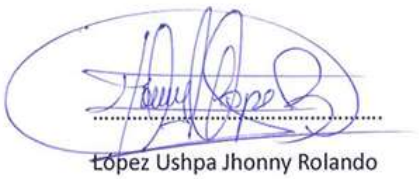


Ing. Verónica Teresa Veloz Segura PhD

Tutor.

IV. AUTORÍA

Las ideas, los criterios y propuestas expuestos en el presente informe final de trabajo de integración curricular propuesta tecnológica son de exclusiva responsabilidad de los autores.



.....

López Ushpa Jhonny Rolando

CI: 1721636460



.....

Ordoñez Elizalde Adriana Mireya

2200195903

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros **LÓPEZ USHPA JHONNY ROLANDO** Y **ORDOÑEZ ELIZALDE ADRIANA MIREYA** portadores de la Cédula de Identidad No 1721636460 y 2200195903 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales
del Trabajo de Titulación:
"CLASSDOJO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSITITUTO IBEROAMERICANO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS PERIODO MARZO – JULIO 2026", modalidad Propuesta Tecnológica, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.
LÓPEZ USHPA JHONNY ROLANDO Y ORDOÑEZ ELIZALDE ADRIANA MIREYA.

LÓPEZ USHPA
JHONNY ROLANDO

CI: 1721636460

ORDOÑEZ ELIZALDE
ADRIANA MIREYA

CI: 2200195903

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1
II. AGRADECIMIENTO 3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 5
IV. AUTORÍA NOTARIADA 6
V. ÍNDICE 8
IX. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 12
X. ABSTRACT 14
XI. INTRODUCCIÓN 16
1. TEMA 18
2. ANTECEDENTES 19
3. PROBLEMA 23
3.1 Descripción del problema 23
3.2 Formulación del problema 24
4. JUSTIFICACIÓN 25
5. OBJETIVOS 26
5.1 Objetivo general 26
5.2 Objetivos específicos 26
6. MARCO TEÓRICO 27
6.1 Teoría científica 27
6.2 Teoría legal 39
6.3 Teoría referencial 45
7. MARCO METODOLÓGICO 52
7.1 Enfoque de la investigación 52
7.2 Diseño o tipo de estudio 52
7.3 Métodos de investigación 53
7.4 Técnicas e instrumentos de investigación 53
7.5 Universo y muestra 53
7.6 Procesamiento y análisis de la información 54
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 55
Pregunta 4: Te interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales. 59
9. CONCLUSIONES 72
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA 73
10.1 Desarrollo operativo complementario de la propuesta 75
10.2 Guía didáctica de cuatro clases para futura implementación 91
10.3 Guía de uso de ClassDojo para docentes 96
11. BIBLIOGRAFÍA 120
ANEXOS 122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Escala likert utilizada para la encuesta diagnóstica.....**54**
Tabla 2. Te gusta la asignatura de computación.....**55**
Tabla 3. Te gustaría que las clases de computación fueran más dinámicas. **.....56**
Tabla 4. Te gustaría que las clases de computación fueran más participativas.....**57**
Tabla 5. Te interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales.....**59**
Tabla 6. Consideras útil que el docente implemente un entorno virtual de apoyo para la clase. **60**
Tabla 7. Te gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de computación. **61**
Tabla 8. Crees que classdojo podría ayudarme a mantener más atención durante la clase. **63**
Tabla 9. Estarías dispuesto(a) a utilizar classdojo en la asignatura de computación. **64**
Tabla 10. Consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula.....**65**
Tabla 12. Interés del estudiantado por una futura implementación de classdojo **68**
Tabla 13. Síntesis de la entrevista semiestructurada aplicada a la docente de computación**....69**
Tabla 14. Síntesis de observación de la clase de computación**.....** ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
Tabla 15. Diseño didáctico de clase 1. presentación de classdojo y acuerdos de uso 92
Tabla 16. Diseño didáctico de clase 2. actividad individual guiada y seguimiento visible.....93
Tabla 17. Diseño didáctico de clase 3. trabajo colaborativo por parejas.....94
Tabla 18. Diseño didáctico de clase 4. retroalimentación, autoevaluación y proyección 95

ÍNDICE DE FIGURAS

Feigura 1. Representación gráfica de respuestas: me gusta la asignatura de computación. 56
Figura 2. Representación gráfica de respuestas: me gustaría que las clases de computación fueran más dinámicas. .....
Figura 3. Representación gráfica de respuestas: me gustaría que las clases de computación fueran más participativas..... 58
Figura 4. Representación gráfica de respuestas: me interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales. 59
Figura 5. Representación gráfica de respuestas: considero útil que el docente implemente un entorno virtual de apoyo para la clase. 61
Figura 6. Representación gráfica de respuestas: me gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de computación. 62
Figura 7. Representación gráfica de respuestas: creo que classdojo podría ayudarme a mantener más atención durante la clase. 63
Figura 8. Representación gráfica de respuestas: estarías dispuesto(a) a utilizar classdojo en la asignatura de computación. 65
Figura 9. Representación gráfica de respuestas: consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula..... 66
Figura 10. Representación gráfica de respuestas: pienso que una guía didáctica con classdojo puede responder a las necesidades de mi curso..... 67
Figura 11. Imagen oficial de bienvenida para docentes en classdojo..... 96
Figura 12. Recurso visual oficial de classdojo sobre canje y uso de puntos 97
Figura 13. Flujo resumido para el registro inicial de una cuenta docente. 98
Figura 14. Flujo básico para crear una clase y dejarla lista para trabajar. 99
Figura 15. Imagen oficial de la experiencia docente de classdojo. 100
Figura 16. Flujo resumido para administrar habilidades, items o puntos. 101
Figura 17. Imagen oficial sobre retroalimentación y entrega de puntos. 102
Figura 18. Imagen oficial vinculada al seguimiento y crecimiento mediante puntos. 103
Figura 19. Creación de la cuenta de correo que servirá como acceso inicial a la plataforma. 105
Figura 20. Bandeja del correo creado para confirmar recepción de mensajes y códigos de acceso. 106
Figura 21. Pantalla de inicio para comenzar como profesor dentro de classdojo..... 107
Figura 22. Formulario de creación de cuenta docente con datos personales y profesionales. 108
Figura 23. Búsqueda de la institución educativa dentro del directorio de classdojo..... 109
Figura 24. Confirmación de la institución seleccionada dentro del entorno de classdojo. 110
Figura 25. Pantalla de selección del tipo de equipo o clase a crear dentro de classdojo. 110

Figura 26. Formulario para ingresar nombre de la clase, escuela y grado..... 111
Figura 27. Edición de habilidades positivas y aspectos que necesitan trabajo dentro de la clase..... 112
Figura 28. Panel de configuración general de la clase con información, descripción y registro..... 113
Figura 30. Vista inicial del espacio de trabajo donde se observa la primera experiencia de clase dentro del entorno. 115
Figura 31. Panel de herramientas de apoyo para dinamizar la clase y organizar la participación. 116

IX. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo correspondió a la modalidad de propuesta tecnológica y se desarrolló con el propósito de diseñar una alternativa pedagógica basada en ClassDojo para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Computación en estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Iberoamericano, provincia de Santo Domingo. La investigación partió de la constatación de que, en el contexto institucional estudiado, persistían prácticas de enseñanza tradicionales, limitada participación estudiantil y la necesidad de dinamizar la experiencia de aprendizaje mediante un entorno virtual de apoyo pedagógico.

La aplicación metodológica en el presente proyecto tecnológico tiene un enfoque mixto, dirigido a identificar el interés que el estudiante tiene por la asignatura, establecer la necesidad de clases mucho más dinámicas y como el estudiantado se siente dispuesto al uso de herramientas digitales, específicamente Class Dojo

Desde el enfoque cuantitativo se aplicó una encuesta a los estudiantes, direccionada a identificar el nivel de interés por la asignatura de computación, las necesidades específicas de los estudiantes y el docente relacionada con la asignatura, el nivel de apertura y disposición a interactuar en aulas virtuales y el uso de nuevas herramientas digitales.

Desde el enfoque cualitativo se realizó una entrevista semiestructurada al docente de Computación para conocer su experiencia previa con el uso de recursos tecnológicos, su apertura a una futura implementación de ClassDojo y las ventajas y limitaciones que se puedan prevenir para la implementación de esta propuesta.

Las respuestas obtenidas, tanto en las encuestas como en la entrevista evidenciaron una disposición muy favorable de los estudiantes hacia la propuesta de estudiar la materia de computación con herramientas digitales como ClassDojo, ya que les interesa tener mayor dinamismo en sus participaciones y hacer uso de las novedades que un espacio virtual puede ofrecer.

Los resultados también mostraron que, aunque el docente manifestó disposición positiva, subrayó la necesidad de contextualizar la propuesta a la realidad de conectividad y disponibilidad de equipos de la institución y de las familias.

Sobre la base del diagnóstico y del sustento teórico revisado, se diseñó una propuesta tecnológica estructurada en fases de aplicación, componentes pedagógicos, guía didáctica y mecanismos de seguimiento. La propuesta priorizó la futura implementación gradual de ClassDojo para responder a necesidades de atención, participación, retroalimentación y organización del aprendizaje en la asignatura de Computación.

X. ABSTRACT

This study corresponded to the technological proposal modality and was developed with the purpose of designing a pedagogical alternative based on ClassDojo to strengthen learning in the subject of Computing among eighth-grade students of Basic Education at Instituto Iberoamericano, in the province of Santo Domingo. The research started from the recognition that, within the institutional context studied, traditional teaching practices, limited student participation, and the need to make the learning experience more dynamic through a virtual pedagogical support environment were still present.

The methodological application of this technological project followed a mixed-method approach aimed at identifying students' interest in the subject, establishing the need for much more dynamic classes, and determining how willing students are to use digital tools, specifically ClassDojo.

From the quantitative approach, a survey was applied to the students in order to identify their level of interest in the subject of Computing, the specific needs of both students and the teacher in relation to the subject, their level of openness and willingness to interact in virtual classrooms, and their use of new digital tools.

From the qualitative approach, a semi-structured interview was conducted with the Computing teacher to learn about her previous experience with technological resources, her openness to a future implementation of ClassDojo, and the advantages and limitations that may be anticipated for the implementation of this proposal.

The responses obtained from both the surveys and the interview showed a very favorable disposition among students toward the proposal of studying Computing through digital tools such as ClassDojo, since they are interested in having more dynamic participation and in taking advantage of the opportunities that a virtual environment can offer.

The results also showed that, although the teacher expressed a positive disposition, she emphasized the need to contextualize the proposal according to the reality of connectivity and equipment availability in the institution and in the students' families.

Based on the diagnosis and the reviewed theoretical foundation, a technological proposal was designed, structured around implementation phases, pedagogical components, a didactic guide, and monitoring mechanisms. The proposal prioritized the future gradual implementation of ClassDojo in order to respond to needs related to attention, participation, feedback, and the organization of learning in the subject of Computing.

XI. INTRODUCCIÓN

La innovación educativa contemporánea ha colocado a las herramientas digitales en un lugar central dentro del debate pedagógico. Aun así, se debe tener presente que el uso de herramientas tecnológicas no garantiza, por sí solo, mejorar la experiencia educativa y los canales de aprendizaje. El desafío se centra en determinar cuáles recursos que resultan adecuados para un contexto institucional como en el que se trabaja en el presente proyecto, de la misma forma es necesario establecer qué necesidades se logran atender con el uso de herramientas digitales como ClassDojo y en qué condiciones pueden integrarse para que la experiencia de aprendizaje mejore sustancialmente. Estos desafíos son estudiados a fondo en el presente trabajo, mismo que fue desarrollado en una institución donde los estudiantes requerían clases más dinámicas, participativas y cercanas a sus formas actuales de interacción.

El estudio se centró en la asignatura de Computación del Instituto Iberoamericano y en la posibilidad de incorporar ClassDojo como entorno virtual de apoyo para clases que abarcan a la asignatura de computación. La propuesta no se planteó desde un entusiasmo tecnológico sin un fundamento o de manera inusitada, sino que se planteó desde un proceso de diagnóstico, análisis e interpretación de resultados. En ese sentido, esta propuesta no se desarrolla a partir de la idea de aplicar herramientas por simple novedad, por el contrario, se centra en comprender si ClassDojo puede manifestarse como una respuesta realista a las condiciones pedagógicas de la institución y a las necesidades manifestadas por estudiantes y docente.

La presente propuesta tecnológica, inicia con la presentación del tema, la exposición de los antecedentes, la fundamentación el problema, la justificación y los objetivos, se presenta un amplio marco teórico que analiza Classdojo como una herramienta de tecnología educativa, transformación digital, entornos virtuales y pertinencia, especialmente destinada a la asignatura de Computación. Posteriormente se expuso el marco metodológico, seguido por el análisis e interpretación de resultados derivados del cuestionario y de la entrevista. Finalmente, se presentó el diseño de la propuesta tecnológica, sus componentes, su planificación y sus mecanismos de sostenibilidad.

La redacción del documento se realizó en tiempo pasado, de acuerdo con la estructura exigida para el informe final. Asimismo, se privilegió una escritura original, analítica y contextualizada,

con paráfrasis propias de la literatura revisada y con una articulación permanente entre teoría, resultados y propuesta. De esta manera, el trabajo buscó ofrecer no solo un documento académico formal, sino una alternativa técnica y pedagógicamente útil para fortalecer el aprendizaje en el área de Computación.

1. TEMA

CLASSDOJO COMO HERRAMIENTA DIGITAL PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSTITUTO IBEROAMERICANO, PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, PERÍODO MARZO-JULIO 2026.

2. ANTECEDENTES

En el plano internacional, Álvarez-Muñoz y Hernández-Prados (2023), constituyen un antecedente importante para este proyecto; ya que, en su trabajo muestran la percepción docente respecto al uso de ClassDojo con familias, el objetivo de esta investigación buscó conocer cómo valoran los docentes el uso académico de la aplicación en la relación entre escuela y la familia y en el acompañamiento escolar. En este sentido, con la investigación cuantitativa basada en un cuestionario ad hoc validado y aplicado a 108 maestros de centros educativos de la Región de Murcia, España.

Los resultados de este trabajo giran en torno a la facilidad que existe para crear perfiles, el uso frecuente de redes como método de comunicación a través de mensajes, la utilidad del sistema de puntos y la importancia de ClassDojo como apoyo para realizar y presentar tareas escolares; sin embargo, también identificaron limitada corresponsabilidad de las familias y escasa participación directa de los menores. Los autores concluyeron que la integración de ClassDojo no debe improvisarse, sino acompañarse de formación previa del profesorado, protocolos de actuación y acuerdos institucionales sobre la forma de uso. Este antecedente resultó central para el presente proyecto porque aportó evidencia específica sobre la plataforma que se pretende implementar y mostró que sus beneficios dependen de condiciones pedagógicas y organizativas claras.

También en el ámbito internacional, Illescas Espinoza, Nugra Betancourth, Santana Estrella y Sancho López (2025), en Transformación digital aplicada a la educación: un mapeo sistémico, tiene como objetivo explorar el estado del arte sobre la transformación digital educativa, sus tendencias, retos y oportunidades. La investigación siguió una metodología cualitativa-exploratoria basada en el análisis de 278 artículos científicos indexados en Web of Science, Scopus y Google Scholar. Entre los hallazgos principales, los autores identificaron que la pandemia consolidó el uso de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, videolearning y herramientas inteligentes de apoyo educativo; al mismo tiempo, señalaron la persistencia de brechas digitales, resistencias al cambio y dificultades competenciales. La conclusión del estudio subrayó que la digitalización educativa solo alcanza valor formativo cuando se integra con sentido pedagógico y atendiendo las condiciones reales del contexto. Este antecedente fortaleció el presente proyecto porque situó a ClassDojo dentro de una tendencia más amplia: la necesidad

de utilizar entornos virtuales que organicen la experiencia de aprendizaje sin perder de vista las limitaciones institucionales.

En el contexto nacional, Mena Hernández, Vera Moreira y Mora Macías (2024), en Integración de la tecnología educativa en el aula de educación básica en Ecuador, analizaron el impacto y los desafíos asociados a la incorporación tecnológica en instituciones ecuatorianas de educación básica. Aplicaron un enfoque mixto que combinó entrevistas semiestructuradas a docentes y directivos con cuestionarios dirigidos a estudiantes, con el propósito de obtener una visión amplia del fenómeno. Los resultados mostraron que la mayoría del profesorado utiliza tecnología con regularidad, pero persisten carencias relevantes de infraestructura, conectividad, acceso equitativo y capacitación docente. La conclusión principal señaló que no basta con disponer de recursos tecnológicos; es indispensable fortalecer la preparación del profesorado y mejorar las condiciones materiales de las escuelas para garantizar una integración efectiva. Este antecedente fue especialmente pertinente para el presente trabajo porque refuerza la necesidad de orientar pedagógicamente los recursos disponibles y evitar que la innovación se reduzca a la sola presencia de tecnología.

El trabajo de Borja Solano (2023), titulado El uso de las TIC en la educación: una aproximación a la educación digital postpandemia en el Ecuador. El objetivo del estudio fue plantear el uso de las TIC como recursos educativos para mejorar la experiencia y el proceso formativo en estudiantes de la Unidad Educativa Abelardo Tamariz Crespo. Para ello, el autor utilizó un enfoque mixto y un método descriptivo. Los resultados reflejaron una amplia aceptación estudiantil hacia el uso de las TIC, así como un rechazo parcial por parte de cierto sector docente que todavía no logra adaptarse plenamente a esta modalidad de enseñanza; además, se advirtió que la aceptación del estudiante no implica dominio total de las herramientas digitales. La conclusión sostuvo que las TIC consolidan su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque incrementan el interés y la motivación, pero requieren integración pedagógica real. Este antecedente se relacionó de manera directa con el presente proyecto, ya que en el grupo investigado también se evidenció apertura del alumnado y necesidad de renovar la metodología de Computación.

Como antecedente nacional complementario, Reyes Vera, Chere Quiñónez, Quinteros Cevallos y Lara Tambaco (2024), en Influencia de la transformación digital en la educación superior del Ecuador, realizaron una revisión bibliográfica con el propósito de sintetizar aportes sobre TIC y transformación digital en el ámbito educativo ecuatoriano. Aunque el estudio se ubicó en educación superior, sus resultados fueron útiles para este proyecto porque identificaron que las tecnologías favorecen la construcción de una sociedad del conocimiento, potencian la innovación y exigen repensar el rol pedagógico del docente. Los autores concluyeron que la transformación digital no puede reducirse a disponibilidad técnica, sino que requiere gestores del conocimiento capaces de adaptar las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este hallazgo se conectó con la presente propuesta porque refuerza la idea de que una herramienta como ClassDojo solo tiene sentido si se incorpora desde una guía didáctica organizada y no como recurso aislado.

De forma complementaria, Cajamarca-Correa, Cangas-Cadena, Sánchez-Simbaña y Pérez-Guillermo (2024), en Nuevas tendencias en el uso de recursos y herramientas de la Tecnología Educativa para la Educación Universitaria, desarrollaron una revisión bibliográfica de estudios recientes sobre e-learning, realidad virtual, inteligencia artificial y analítica del aprendizaje. Aunque el trabajo se centró en educación universitaria, sus resultados evidenciaron dos elementos transferibles al presente proyecto: por una parte, que las herramientas tecnológicas pueden mejorar accesibilidad y calidad educativa; por otra, que la infraestructura insuficiente y la falta de formación continua del docente siguen siendo barreras decisivas. La conclusión del estudio insistió en la necesidad de políticas y estrategias que impulsen innovación con acompañamiento pedagógico. Su incorporación como antecedente apoyó la propuesta porque permitió comprender que la utilidad de un entorno virtual depende del equilibrio entre funcionalidad, acompañamiento y viabilidad contextual.

En conjunto, los antecedentes revisados permitieron identificar varias coincidencias relevantes para el proyecto. Primero, existe consenso en que las herramientas digitales pueden elevar la motivación, mejorar la comunicación pedagógica y favorecer experiencias más activas de aprendizaje. Segundo, los estudios advierten que esos beneficios no se producen automáticamente, pues dependen de formación docente, planificación didáctica, acuerdos institucionales y condiciones mínimas de acceso. Tercero, se observó que la literatura disponible aborda con mayor frecuencia la integración tecnológica en términos generales o desde otros

niveles educativos, mientras que son menos frecuentes los trabajos aplicados específicamente a ClassDojo como entorno virtual de apoyo para la asignatura de Computación en educación básica fiscal y con recursos restringidos.

A partir de esta revisión, se justificó la necesidad de una propuesta situada para el Instituto Iberoamericano. Los antecedentes demostraron que existe base científica suficiente para considerar a ClassDojo como una herramienta viable, pero también evidenciaron que su implementación debe ser contextualizada, gradual y guiada pedagógicamente. En consecuencia, el presente proyecto avanzó más allá del diagnóstico y se orientó al diseño de una guía didáctica que responda a las necesidades reales de estudiantes de octavo año, en un escenario escolar donde sí existen posibilidades de innovación, aunque dentro de límites materiales concretos.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La asignatura de Computación ocupa un lugar relevante dentro de la educación básica porque permite desarrollar habilidades digitales, pensamiento práctico y uso funcional de herramientas tecnológicas necesarias para el contexto actual.

En el Instituto Iberoamericano, esta asignatura ha tendido a desarrollarse mediante explicaciones prolongadas, actividades repetitivas y escasas oportunidades de interacción sostenida, lo que ha reducido el dinamismo esperado para un área de naturaleza práctica.

Como consecuencia, en los estudiantes de octavo año se observan manifestaciones de desinterés, aburrimiento, participación irregular y disminución del interés durante varios momentos de la clase. Estas conductas debilitan el aprovechamiento de la materia y dificultan que el aprendizaje se construya de forma activa.

También se identifican formas de estudio poco favorables, como esperar instrucciones de manera pasiva, involucrarse solo parcialmente en las tareas, perder continuidad en el trabajo y mostrar escasa iniciativa para sostener la concentración hasta el cierre de la actividad.

La institución cuenta con acceso a internet y con un espacio de Computación que permite desarrollar actividades con apoyo tecnológico. Por ello, la dificultad principal no se relaciona con ausencia de equipos o de medios, sino con la necesidad de fortalecer la metodología de clase y la implicación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

En este escenario, la necesidad pedagógica consiste en incorporar un entorno virtual de apoyo que ayude a organizar la participación, visibilizar avances, ofrecer retroalimentación oportuna y hacer más atractiva la experiencia de aprendizaje sin desplazar el contenido propio de la asignatura.

ClassDojo resulta pertinente frente a esta necesidad porque puede contribuir a mejorar la atención, el interés, la participación y el seguimiento del trabajo escolar mediante funciones sencillas, visibles y coherentes con la dinámica de Computación.

En consecuencia, el problema se concreta en la insuficiente respuesta metodológica frente a las necesidades de atención, motivación y participación de los estudiantes de octavo año en la asignatura de Computación, situación que justifica determinar la importancia de ClassDojo y diseñar una guía didáctica para su futura implementación en el Instituto Iberoamericano.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye ClassDojo, como herramienta digital para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de computación en estudiantes de octavo año de educación general básica del instituto iberoamericano, provincia de santo domingo de los Tsáchilas, período marzo-julio 2026?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo es importante, debido a que atendió una necesidad concreta de la asignatura de Computación en octavo año de Educación Básica del Instituto Iberoamericano. El aburrimiento, la participación irregular y la persistencia de una dinámica mayormente expositiva evidenciaron la necesidad de una respuesta pedagógica mejor organizada y más cercana a la forma en que los estudiantes aprenden.

La pertinencia institucional del proyecto radicó en que la propuesta no partió de supuestos abstractos, sino de una realidad escolar donde sí existen condiciones para incorporar apoyo tecnológico, pero donde hace falta orientar ese recurso hacia el interés, la participación y la mejora del trabajo en clase. En este sentido, ClassDojo se analizó como una herramienta viable para dinamizar la asignatura sin perder de vista los objetivos formativos del área.

Desde el punto de vista teórico, el estudio resultó relevante porque profundizó en ClassDojo como herramienta digital y apoyo pedagógico, relacionándola con el aprendizaje, la participación, la retroalimentación y la enseñanza de la Computación. De esta manera, el proyecto superó las aproximaciones generales sobre las TIC y centró la discusión en una herramienta concreta y en un problema real del aula.

La justificación práctica se expresó en el diseño de una guía didáctica. El trabajo no se limitó a recomendar la plataforma, sino que organizó orientaciones, clases, fases y lineamientos de uso para facilitar una futura implementación con sentido metodológico claro.

Favorecer clases más participativas, interesantes y mejor acompañadas contribuye a fortalecer el aprendizaje y a mejorar la experiencia escolar en una asignatura que debe caracterizarse por el dinamismo y la interacción.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Determinar ClassDojo como herramienta digital para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de computación en estudiantes de octavo año de educación general básica del instituto iberoamericano, a fin de diseñar una guía didáctica contextualizada para su futura implementación durante el período marzo-julio 2026.

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de motivación, participación e interés de los estudiantes de octavo año frente a la asignatura de Computación y frente al uso potencial de nuevas herramientas digitales.

- Fundamentar teóricamente el uso de ClassDojo como herramienta digital de apoyo pedagógico, así como sus implicaciones en el aprendizaje dentro de la educación básica.

- Diseñar una guía didáctica de la asignatura de Computación mediadas por ClassDojo, ajustada a la dinámica del curso y a las condiciones institucionales de aplicación.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

La teoría científica del proyecto se estructuró desde dos ejes complementarios. El primero se centró en ClassDojo como herramienta digital de apoyo, analizando su definición, importancia educativa, funciones, viabilidad y condiciones de uso pedagógico responsable. El segundo abordó el aprendizaje, la participación, la motivación y la enseñanza de Computación en educación básica, con el propósito de justificar por qué una herramienta de este tipo puede ser pertinente dentro del contexto estudiado.

6.1.1 ClassDojo

ClassDojo se comprendió, dentro del presente proyecto, como herramienta digital de apoyo pedagógico diseñado para acompañar procesos de clase mediante organización, seguimiento, comunicación y retroalimentación. Su valor no radicó únicamente en disponer de una interfaz atractiva o de una lógica digital amigable, sino en su capacidad para convertirse en un recurso mediador entre las actividades del docente, la participación del estudiante y la gestión cotidiana del aula. En este marco, la plataforma fue estudiada como una herramienta con uso potencialmente formativo y no como un simple complemento tecnológico accesorio.

Los aportes recientes sobre tecnología educativa permitieron comprender que los recursos digitales adquieren sentido cuando se insertan en propósitos de aprendizaje claramente definidos. Sánchez Vera (2023) sostuvo que la tecnología educativa no se reduce a incorporar herramientas, sino que implica estudiar su diseño, integración y evaluación en contextos formativos. Bajo esta perspectiva, ClassDojo dejó de ser visto como aplicación aislada y pasó a leerse como herramienta digital que solo resulta pertinente si se articula con objetivos, necesidades y decisiones metodológicas concretas.

Desde la lógica del presente trabajo, la plataforma fue considerada especialmente útil porque responde a un problema real del aula: estudiantes que requieren mayor dinamismo, claridad de seguimiento y reconocimiento visible de su esfuerzo. De esa manera, el concepto de ClassDojo quedó vinculado con una necesidad pedagógica específica del Instituto Iberoamericano y no con una decisión motivada por moda digital o novedad técnica.

6.1.2 Importancia de ClassDojo en contextos escolares contemporáneos

La importancia de ClassDojo en el escenario escolar contemporáneo se relacionó con la necesidad de que el docente disponga de herramientas sencillas para organizar la participación, fortalecer la retroalimentación y construir ambientes de aprendizaje más activos. En una escuela donde el tiempo de clase es limitado y los estudiantes demandan mayor interacción, una plataforma de uso práctico puede ayudar a que la experiencia pedagógica sea más clara, más visible y coherente con las expectativas del alumnado.

Álvarez-Muñoz y Hernández-Prados (2023) mostraron que el profesorado valora en ClassDojo la facilidad de creación de perfiles, el servicio de mensajería, el sistema de puntos y su utilidad como soporte para tareas escolares. Aunque su estudio se centró en la relación con las familias, los hallazgos permitieron reconocer que la plataforma ofrece una estructura funcional capaz de apoyar procesos educativos cotidianos. Esta observación resultó valiosa para el presente trabajo porque mostró una base empírica real de uso y no solo una promesa comercial.

La importancia de ClassDojo en el escenario escolar contemporáneo se relacionó con la necesidad de que el docente disponga de herramientas claras y funcionales para organizar la participación, fortalecer la retroalimentación y construir ambientes de aprendizaje más activos. Su valor no depende de la complejidad técnica, sino de la utilidad pedagógica con la que se incorpora al aula.

6.1.3 ClassDojo y la educación: articulación con la práctica docente

La relación entre ClassDojo y la educación no debe abordarse desde una visión tecnocentrista. La plataforma no reemplaza la labor docente ni garantiza aprendizajes por el solo hecho de ser utilizada. Su verdadero aporte aparece cuando el maestro la incorpora como recurso para ordenar secuencias, acompañar procesos, reforzar hábitos de trabajo y ofrecer señales visibles de avance. Por ello, el centro de análisis continuó siendo la práctica pedagógica y no la herramienta por sí misma.

Borja Solano (2023) advirtió que, en el contexto ecuatoriano pospandemia, el uso de TIC genera aceptación estudiantil, pero todavía convive con resistencias docentes y con metodologías que no siempre cambian de fondo. Esta observación resultó pertinente porque permitió entender que no basta con usar una aplicación: es necesario redefinir la dinámica de clase. Así, ClassDojo solo

puede contribuir al fortalecimiento del aprendizaje cuando se integra como parte de una planificación didáctica y no como elemento decorativo o aislado.

En asignaturas como Computación, la articulación entre plataforma y práctica educativa se vuelve todavía más significativa. La propia naturaleza del área exige trabajo activo, organización de tareas, seguimiento de avances y uso funcional de recursos digitales. En consecuencia, ClassDojo puede dialogar de manera directa con el enfoque de la materia, siempre que el docente traduzca sus funciones en acciones concretas vinculadas con contenidos, procedimientos y metas de aprendizaje.

6.1.4 Funciones principales de ClassDojo aplicables al proyecto

Una de las fortalezas más relevantes de ClassDojo radica en que permite ordenar el trabajo de aula mediante perfiles, grupos de clase, categorías de seguimiento, comunicación y visualización de avances. Estas funciones, tratadas de manera integrada, pueden fortalecer la percepción de estructura dentro de la clase y ayudar a que el estudiante sepa con mayor claridad qué se espera de él en cada momento del proceso formativo.

Desde el punto de vista pedagógico, las funciones de seguimiento y reconocimiento inmediato son especialmente útiles para una asignatura práctica como Computación. Permiten al docente registrar participación, cumplimiento de actividades, colaboración entre pares y progreso durante ejercicios de aula. Al mismo tiempo, facilitan una retroalimentación rápida, algo muy valorado por los estudiantes cuando trabajan con procesos que requieren corrección o acompañamiento en tiempo real.

Otra función significativa es la posibilidad de adaptar el uso de la plataforma a diferentes niveles de complejidad. El proyecto no demandó utilizar todas las opciones disponibles, sino seleccionar aquellas que mejor respondieran al contexto del Instituto Iberoamericano. Esta lógica de selección fue importante porque evitó una sobrecarga técnica innecesaria y permitió plantear un uso gradual y realista de la herramienta.

6.1.5 Requerimientos institucionales y viabilidad pedagógica de ClassDojo

La viabilidad de una plataforma educativa dentro de una institución escolar depende de la relación entre sus funciones, las condiciones reales del aula y la intencionalidad pedagógica del docente.

En el caso del Instituto Iberoamericano, la existencia de conectividad institucional y de un espacio de Computación permite considerar a ClassDojo como una herramienta aplicable dentro del trabajo de clase.

Mena Hernández, Vera Moreira y Mora Macías (2024) resaltaron que la integración tecnológica en educación básica ecuatoriana exige articulación entre infraestructura, decisiones metodológicas y finalidad educativa. Este aporte fue útil para el proyecto porque permitió comprender que la pertinencia de ClassDojo no se define solo por estar disponible, sino por su capacidad para responder a necesidades concretas del estudiantado.

La viabilidad pedagógica de ClassDojo se sostuvo, entonces, en tres condiciones principales: acceso institucional a internet durante la clase, planificación docente centrada en objetivos de Computación y uso de funciones sencillas orientadas a participación, atención y retroalimentación.

6.1.6 ClassDojo como entorno virtual de apoyo y no como sustituto del aula

Uno de los aspectos conceptuales más importantes del proyecto fue definir a ClassDojo como entorno virtual de apoyo y no como plataforma sustitutiva de la enseñanza presencial. Esta precisión resultó clave porque permitió situar a la herramienta dentro de una función complementaria: apoyar la organización del proceso, dinamizar la participación y hacer visible el seguimiento, sin desdibujar la centralidad del encuentro pedagógico en el aula de Computación.

Illescas Espinoza et al. (2025) explicaron que la transformación digital educativa implica rediseño institucional y pedagógico, no simple traslado de contenidos a soportes virtuales. Esta idea fortaleció la comprensión de ClassDojo como mediador parcial y situado. El proyecto no pretendió virtualizar por completo la clase, sino enriquecerla con un recurso compatible con la realidad del establecimiento y con las necesidades manifestadas por los estudiantes.

Entender a ClassDojo como apoyo permitió, además, proteger la propuesta de expectativas exageradas. La herramienta no fue concebida para resolver por sí sola la atención dispersa, la baja participación o las limitaciones de infraestructura. Su aporte se definió en términos más concretos: mejorar la claridad metodológica, apoyar la retroalimentación, reforzar hábitos académicos y ofrecer un canal visible de seguimiento del trabajo escolar.

6.1.7 Resultados reportados en estudios recientes sobre ClassDojo

La revisión de estudios recientes mostró que los resultados atribuidos a ClassDojo suelen concentrarse en aspectos de organización, comunicación y seguimiento. Álvarez-Muñoz y Hernández-Prados (2023) identificaron percepciones docentes favorables vinculadas con accesibilidad, facilidad de uso y apoyo a las tareas escolares. Aun cuando su investigación se desarrolló en un contexto distinto, aportó evidencia útil para sostener que la plataforma posee condiciones de funcionalidad valoradas por quienes la utilizan en entornos educativos.

Los estudios sobre tecnología educativa más recientes no presentan a las plataformas como soluciones mágicas, sino como recursos cuya efectividad depende de la intencionalidad pedagógica. Cajamarca-Correa, Cangas-Cadena, Sánchez-Simbaña y Pérez-Guillermo (2024) subrayaron que las herramientas tecnológicas mejoran la accesibilidad y la calidad educativa cuando se acompañan de formación docente y decisiones metodológicas pertinentes. Esta conclusión se aplicó plenamente al caso investigado, porque indicó que el beneficio potencial de ClassDojo está condicionado por el modo en que se implementa.

En consecuencia, los resultados reportados en la literatura sirvieron más como referencia de viabilidad que como promesa de impacto automático. El presente proyecto asumió esa cautela y prefirió construir una propuesta tecnológica que partiera de beneficios posibles, razonables y contextualizados, en lugar de adjudicar a la plataforma efectos que dependen, en realidad, de la calidad de la mediación pedagógica.

6.1.8 Limitaciones, riesgos y criterios de uso pedagógico responsable

Toda herramienta digital con presencia en el aula conlleva también limitaciones y riesgos. En el caso de ClassDojo, uno de los principales riesgos consiste en reducir su uso a un mecanismo de control de conducta, perdiendo de vista su potencial para apoyar procesos de aprendizaje. Si el recurso se empleara únicamente para vigilar o premiar superficialmente, la experiencia se alejaría del propósito formativo y podría incluso afectar la percepción del estudiante frente a la clase.

Otro riesgo está relacionado con un uso pedagógicamente desordenado. Si la plataforma se emplea sin criterios claros o traslada exigencias innecesarias fuera del aula, puede perder sentido

formativo. Por eso, el presente trabajo insistió en que ClassDojo se utilice como apoyo del proceso de clase y no como obligación externa desvinculada del aprendizaje.

El criterio de uso responsable se sintetizó en cuatro principios: finalidad pedagógica explícita, gradualidad, inclusión y evaluación continua. Estos principios ofrecieron el marco para que ClassDojo sea entendido como herramienta útil en la medida en que respete las condiciones del contexto y mantenga al aprendizaje como eje central de toda decisión metodológica.

6.1.9 Aprendizaje: definición y rasgos generales

El aprendizaje puede entenderse como un proceso de construcción progresiva de conocimientos, habilidades, actitudes y formas de actuar que se producen cuando el estudiante interactúa con contenidos, experiencias, mediaciones y contextos. En el ámbito escolar, aprender no implica únicamente memorizar información, sino comprender, aplicar, reorganizar y dotar de sentido lo que se estudia. Esta idea resultó esencial para el proyecto porque permitió reconocer que el fortalecimiento del aprendizaje en Computación exige participación real y no mera recepción pasiva de indicaciones.

Los enfoques educativos contemporáneos han resaltado que el aprendizaje se vuelve más sólido cuando el estudiante encuentra sentido en la actividad, participa activamente y recibe acompañamiento oportuno. Los recursos digitales, en este marco, pueden contribuir a organizar mejor el proceso y a generar estímulos de seguimiento y retroalimentación. Sin embargo, su utilidad depende de que se integren al aprendizaje y no de que lo sustituyan o lo reduzcan a interacción técnica.

En el presente trabajo, el aprendizaje fue entendido como un proceso observable en términos de mayor implicación, seguimiento de tareas, responsabilidad académica, atención sostenida y mejor disposición hacia la asignatura. Esta lectura permitió conectar la teoría del aprendizaje con variables concretas del problema diagnosticado en los estudiantes de octavo año del Instituto Iberoamericano.

6.1.10 Aprendizaje significativo y construcción de sentido

El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra relacionar los nuevos contenidos con experiencias previas, con situaciones comprensibles y con tareas que poseen sentido dentro de

su realidad. En la asignatura de Computación, este principio resulta especialmente relevante porque los estudiantes aprenden mejor cuando realizan prácticas visibles, reconocen utilidad inmediata en lo que hacen y perciben avances concretos en su trabajo.

Un entorno virtual de apoyo puede contribuir a ese aprendizaje significativo cuando organiza la experiencia y la vuelve más clara para el estudiante. La visualización de metas, el seguimiento de tareas, la retroalimentación oportuna y el reconocimiento de logros permiten que la clase no se perciba como una secuencia desconectada de instrucciones, sino como un proceso con continuidad, sentido y progresión. En ese punto radica una de las contribuciones más valiosas que puede ofrecer ClassDojo al área de Computación.

Fortalecer el aprendizaje significativo en este contexto implicó, por tanto, diseñar experiencias menos repetitivas y más articuladas con la participación del grupo. La propuesta tecnológica asumió este principio al planificar actividades donde la herramienta no aparezca como simple adorno, sino como soporte para que el estudiante comprenda mejor su propio proceso de aprendizaje.

6.1.11 Perspectiva constructivista aplicada al uso de entornos virtuales

La perspectiva constructivista entiende que el estudiante aprende cuando participa activamente en la elaboración de significados y en la resolución de situaciones vinculadas con su entorno. Desde este enfoque, la enseñanza no se limita a transmitir contenidos, sino que organiza experiencias, orienta la exploración y acompaña la reflexión. Esta mirada resultó plenamente coherente con el presente proyecto, ya que el problema institucional surgía precisamente del predominio de clases expositivas con dinamismo insuficiente.

Un entorno virtual como ClassDojo puede articularse con el constructivismo si se utiliza para apoyar procesos donde el estudiante observe metas, reciba retroalimentación, participe en tareas y reflexione sobre su avance. La plataforma no construye por sí sola el aprendizaje, pero puede ayudar a ordenar una clase constructiva al ofrecer señales visibles de participación, cumplimiento y mejora. De este modo, funciona como apoyo organizativo de una pedagogía centrada en la actividad del estudiante.

La propuesta tecnológica retomó esta lógica al diseñar una guía didáctica basada en participación, interacción y seguimiento. Así, el entorno virtual se integró no como simple pantalla adicional, sino como un recurso subordinado a una secuencia de aprendizaje que busca involucrar más al estudiante en el trabajo de Computación.

6.1.12 Aprendizaje social, interacción y reconocimiento

El aprendizaje también posee una dimensión social. Los estudiantes aprenden observando, colaborando, respondiendo a pautas de grupo y participando en entornos donde sus acciones son reconocidas, corregidas o fortalecidas. En una clase de Computación con mayor dinamismo, esta dimensión social permite que la experiencia sea más significativa y más coherente con la naturaleza práctica del área.

ClassDojo puede dialogar con esta perspectiva social del aprendizaje porque permite hacer visible la colaboración, el esfuerzo compartido y la participación en actividades conjuntas. Cuando la plataforma registra categorías vinculadas con apoyo entre pares, responsabilidad o trabajo colaborativo, contribuye a reconocer conductas académicas valiosas que suelen pasar desapercibidas dentro de la dinámica diaria del aula.

El reconocimiento de estas conductas no debe confundirse con premiación superficial. Su sentido pedagógico está en ayudar a que el estudiante identifique prácticas que favorecen su propio aprendizaje y el de sus compañeros. En este punto, la herramienta puede fortalecer la dimensión relacional de la clase y no solo su organización técnica.

6.1.13 Motivación, atención y participación en el proceso formativo

La motivación es un componente decisivo para el aprendizaje escolar, especialmente en etapas donde el estudiante se muestra sensible al dinamismo del aula y a la forma en que se le invita a participar. En octavo año de Educación Básica, la falta de interés no suele depender únicamente del contenido, sino también de la manera en que se presenta, se organiza y se acompaña el trabajo de clase.

Borja Solano (2023) concluyó que las TIC generan mayor interés y motivación por las clases cuando se utilizan como recursos educativos pertinentes. Esta afirmación tuvo especial valor en el proyecto, porque dialogó directamente con la necesidad detectada en los estudiantes del Instituto

Iberoamericano: clases menos monótonas, más participativas y mejor conectadas con formas actuales de interacción. En este marco, la motivación no se entendió como entretenimiento vacío, sino como condición para una implicación más sólida en el aprendizaje.

La plataforma propuesta se vinculó con motivación, atención y participación porque puede estructurar mejor la dinámica del aula, ofrecer respuestas inmediatas y reconocer avances concretos. Estas funciones ayudan a sostener el interés del estudiante sin convertir el proceso en una actividad meramente lúdica. La propuesta buscó justamente ese equilibrio: motivar para aprender y no distraer del aprendizaje.

6.1.14 Enseñanza de Computación en la Educación

La enseñanza de Computación en Educación Básica ocupa un lugar estratégico en el desarrollo de competencias digitales, hábitos de uso responsable de tecnología y habilidades prácticas para interactuar con información, programas y dispositivos. Por ello, la materia exige una metodología coherente con su naturaleza: práctica, dinámica, contextualizada y abierta a la exploración.

Cuando la asignatura se trabaja desde rutinas excesivamente expositivas o con actividades de baja interacción, se produce una contradicción pedagógica evidente. El estudiante recibe contenidos sobre tecnología, pero no siempre los vive mediante experiencias de aprendizaje tecnológicamente significativas. Esta tensión fue una de las bases del problema identificado en el Instituto Iberoamericano y justificó la búsqueda de un entorno virtual de apoyo alineado con el área.

La propuesta tecnológica se construyó desde la convicción de que la Computación necesita clases donde la participación, la observación del progreso y la organización visible del trabajo resulten centrales. En esa lógica, ClassDojo apareció como una herramienta pertinente para ordenar la experiencia de aula, acompañar actividades prácticas y reforzar la implicación de los estudiantes con una asignatura que, por su propia naturaleza, demanda interacción constante.

6.1.15 Competencias digitales, interactividad y acompañamiento docente

Las competencias digitales no se desarrollan solo por exposición a dispositivos o por presencia de programas informáticos. Requieren experiencias organizadas, resolución de tareas, práctica guiada y acompañamiento del docente. La literatura reciente sobre tecnología educativa ha insistido en

que las herramientas digitales mejoran el proceso cuando se articulan con la formación del profesorado y con un criterio pedagógico claro.

Mena Hernández et al. (2024), Cajamarca-Correa et al. (2024) e Illescas Espinoza et al. (2025) coincidieron en señalar que los beneficios de la integración tecnológica dependen de decisiones metodológicas claras, mediación docente y coherencia entre recurso y objetivo de aprendizaje. Esta coincidencia reforzó la idea de que ClassDojo solo tendrá valor si se inserta en una guía didáctica bien orientada.

El acompañamiento docente se convirtió así en condición de posibilidad del proyecto. La propuesta tecnológica no se limitó a sugerir que el maestro abra una cuenta o registre al grupo, sino que contempló fases de organización, criterios de uso y clases diseñadas para que la herramienta contribuya efectivamente al fortalecimiento del aprendizaje. De este modo, el desarrollo de competencias digitales y la interactividad quedaron vinculados a una mediación pedagógica consciente y contextualizada.

6.1.16 Retroalimentación formativa y seguimiento del aprendizaje

La retroalimentación formativa es uno de los componentes más relevantes del aprendizaje escolar, porque permite al estudiante identificar qué está haciendo bien, qué necesita mejorar y cómo puede avanzar de manera progresiva. En asignaturas prácticas como Computación, esta retroalimentación necesita ser oportuna, comprensible y vinculada a tareas concretas; de lo contrario, la corrección llega tarde o se vuelve demasiado general para producir mejora real.

En este punto, ClassDojo presenta un valor pedagógico específico. De acuerdo con la información oficial para docentes, la plataforma permite registrar puntos, compartir avances, usar portafolios, comunicar incidencias y organizar herramientas de aula, todo ello con una estructura simple de seguimiento (ClassDojo, n.d.-a). Estas funciones no sustituyen la evaluación docente, pero sí pueden facilitar una retroalimentación más visible y frecuente dentro del desarrollo de la clase.

La utilidad de ese seguimiento resulta especialmente importante cuando el grupo presenta participación irregular o atención fluctuante. Hacer visible el avance, reconocer el cumplimiento y señalar necesidades de mejora contribuye a sostener la implicación del estudiante. Por ello, la

guía didáctica del presente proyecto consideró la retroalimentación no como momento aislado al final de la clase, sino como un proceso continuo acompañado por el entorno virtual de apoyo.

6.1.17 Comunicación pedagógica, vínculo con las familias y clima de aula

La comunicación pedagógica es un elemento decisivo en la eficacia del proceso educativo. No solo importa lo que el docente enseña, sino también la forma en que mantiene informados a los estudiantes, estructuras expectativas, comunica avances y establece un puente con la familia cuando ello resulta pertinente. En contextos escolares donde la organización cotidiana influye mucho en la motivación del alumnado, una comunicación clara puede reducir incertidumbre y mejorar el clima de aula.

ClassDojo ha sido diseñado precisamente para fortalecer esa dimensión comunicativa. Su sitio oficial para docentes destaca la mensajería, el calendario de eventos, las historias privadas y la conexión con familias como funciones centrales de la plataforma (ClassDojo, n.d.-a; ClassDojo, n.d.-b). Estos rasgos coinciden con los hallazgos de Álvarez-Muñoz y Hernández-Prados (2023), quienes identificaron que docentes valoran la aplicación por su facilidad de uso y por su utilidad en la relación escuela-familia.

En el presente proyecto, la comunicación con las familias no se planteó como exigencia tecnológica permanente ni como requisito para la viabilidad inicial de la propuesta. Sin embargo, sí se reconoció que la plataforma ofrece una ventaja adicional: permite que, si la institución y la docente lo consideran pertinente, el seguimiento de la participación y de ciertas actividades pueda ser comunicado de forma más ordenada. Esto favorece un clima de corresponsabilidad pedagógica sin recargar la dinámica de clase.

6.1.18 Seguridad, privacidad y supervisión adulta en entornos virtuales

La incorporación de una herramienta digital en el aula exige revisar no solo su utilidad pedagógica, sino también sus condiciones de seguridad, privacidad y supervisión. En proyectos con estudiantes menores de edad, esta dimensión no es secundaria: forma parte de la responsabilidad ética e institucional del docente y del centro educativo. Por ello, la selección de ClassDojo también requirió valorar si su diseño contempla controles y resguardos suficientes para un uso escolar responsable.

La información oficial de privacidad y seguridad de ClassDojo señala que la plataforma no comparte información de estudiantes con anunciantes, declara cumplimiento con COPPA, FERPA y GDPR, y enfatiza que las actividades infantiles se desarrollan con supervisión adulta, acceso controlado y entornos diseñados para seguridad y positividad (ClassDojo, n.d.-c). Asimismo, la plataforma afirma que el acceso puede limitarse a usuarios autorizados y que la información se protege mediante prácticas modernas de seguridad.

Aunque estas condiciones no eximen a la institución de su propia responsabilidad de uso, sí constituyen un criterio favorable para su selección. En el marco del proyecto, este aspecto fue importante porque permitió sostener que la propuesta tecnológica no solo es metodológicamente pertinente, sino también razonable desde el cuidado de la comunidad educativa. La futura implementación, en consecuencia, debería acompañarse de acuerdos de uso y supervisión docente continua.

6.1.19 Diseño de guías didácticas mediadas por tecnología

Una guía didáctica mediada por tecnología no consiste en una simple secuencia de actividades con apoyo digital. Supone organizar objetivos, momentos de clase, criterios de uso, recursos, indicadores de seguimiento y decisiones metodológicas que permitan integrar la herramienta sin desplazar el sentido pedagógico de la asignatura. En otras palabras, la guía actúa como puente entre el fundamento teórico y la aplicación concreta en el aula.

La literatura reciente sobre tecnología educativa ha mostrado que los resultados positivos no dependen únicamente de la plataforma, sino del diseño instruccional que acompaña su uso. Sánchez Vera (2023) insiste en que el valor de la tecnología educativa reside en su diseño, integración y evaluación; del mismo modo, Mena Hernández et al. (2024) y Borja Solano (2023) coinciden en que la tecnología requiere mediación pedagógica para no quedarse en uso instrumental. A partir de ello, el presente trabajo asumió que proponer ClassDojo sin una guía concreta habría sido metodológicamente insuficiente.

Por esta razón, el producto final del proyecto fue una guía didáctica de cuatro clases de Computación. Su diseño respondió a la realidad del Instituto Iberoamericano, al tiempo disponible, al número limitado de equipos y a la necesidad de iniciar de forma gradual. Así, la teoría científica

no quedó aislada del resultado práctico, sino que orientó directamente la forma en que la herramienta fue traducida a una propuesta de implementación futura.

6.1.20 Síntesis integradora de la teoría científica

La teoría científica desarrollada permitió comprender que ClassDojo puede ser pertinente como entorno virtual de apoyo en la asignatura de Computación cuando su uso se justifica por necesidades reales de participación, organización, seguimiento y retroalimentación. Los estudios revisados y la información oficial de la plataforma coincidieron en que se trata de un recurso flexible, accesible y funcional, aunque siempre dependiente de la mediación docente y del contexto institucional.

Asimismo, el análisis del aprendizaje, de la interacción social, del aprendizaje significativo, de la retroalimentación formativa y de las competencias digitales mostró que el problema del Instituto Iberoamericano no debía interpretarse como simple falta de interés estudiantil. Se trató, más bien, de una necesidad de reorganización metodológica en una asignatura que requiere dinamismo, práctica y participación. Desde esta perspectiva, ClassDojo se vinculó con una respuesta posible a esa necesidad.

En síntesis, la teoría científica no condujo a una defensa acrítica de la plataforma, sino a una valoración razonada de su importancia. ClassDojo no fue presentado como solución automática, sino como herramienta que puede fortalecer el aprendizaje si se la incorpora con criterios de inclusión, seguridad, gradualidad, pertinencia didáctica y acompañamiento constante del docente.

6.2 Teoría legal

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador

El marco jurídico principal del presente proyecto se encuentra en la Constitución de la República del Ecuador (2008), particularmente en los artículos 26, 27 y 28, que desarrollan el derecho a la educación desde una perspectiva de integralidad, participación, calidad e inclusión. Dado que la tutora solicitó incorporar el contenido normativo de forma expresa, a continuación, se reproducen los artículos constitucionales directamente relacionados con el objeto de estudio.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

La relevancia de estos artículos para el proyecto es directa. El artículo 26 permite ubicar la propuesta dentro de la obligación estatal y social de garantizar una educación que no sea meramente formal, sino efectivamente inclusiva. El artículo 27 respalda la necesidad de metodologías participativas, dinámicas y orientadas al desarrollo de competencias. Finalmente, el artículo 28 resulta clave porque reconoce que el aprendizaje puede desarrollarse de formas escolarizadas y no escolarizadas, lo que habilita el uso razonado de entornos virtuales de apoyo dentro del proceso pedagógico.

6.2.2 Constitución de la República del Ecuador

El segundo bloque normativo decisivo se encuentra en los artículos 343, 344, 345 y 347 de la Constitución, ya dentro del régimen del buen vivir. Estas disposiciones regulan la finalidad del sistema nacional de educación, sus componentes, la prestación del servicio educativo y las responsabilidades estatales sobre calidad, cobertura e infraestructura.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares. En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas. 2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. 3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación. 4. Asegurar que todas las entidades

educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos. 5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo. 6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo. 7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Estos artículos aportan sustento específico al proyecto porque colocan al sujeto que aprende en el centro del sistema y exigen flexibilidad, dinamismo, inclusión y calidad. Desde este marco, una guía didáctica para futura implementación de ClassDojo resulta jurídicamente coherente al buscar mejorar participación, organización y seguimiento del aprendizaje en Computación. Además, el artículo 345 reconoce expresamente la coexistencia de instituciones particulares dentro del servicio público educativo, aspecto que armoniza con la información institucional oficial del Iberoamericano.

6.2.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural: principios y fines aplicables

La Ley Orgánica de Educación Intercultural reformada también ofrece un sustento directo para la propuesta. En atención a la observación de la tutora, se incorporan a continuación extractos textuales de los artículos vinculados con principios, fines y derechos estudiantiles.

En el artículo 2 y sus numerales reformados, la LOEI reconoce principios como la inclusión, la igualdad de género, la corresponsabilidad, la pertinencia, la participación ciudadana, la flexibilidad, la cultura de paz y la calidad y calidez. En particular, el texto legal señala que se promoverá y garantizará a toda persona y a grupos con necesidades educativas específicas el acceso permanente a servicios presenciales o virtuales, bibliotecas escolares y materiales y herramientas pedagógicas que garanticen su efectiva inclusión; además, dispone que la educación tendrá la flexibilidad necesaria para adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, integrando base científica-tecnológica y modelos de gestión (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024).

Art. 3.- Fines de la educación.- Entre los fines de la educación, la norma incluye: el desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes; el fortalecimiento de la educación con criterios de calidad; el desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica; la consideración de la

persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral; la incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas; la promoción del desarrollo científico y tecnológico; y el fortalecimiento de mecanismos de exigibilidad y protección de derechos dentro del sistema educativo (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024).

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo; b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación; c. Ser tratado con justicia, dignidad, sin discriminación, con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística; d. Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo; e. Recibir gratuitamente servicios de carácter social, psicológico y de atención integral de salud (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024).

La aplicación de estas disposiciones al proyecto es clara. Los principios de inclusión, flexibilidad, pertinencia y calidad permiten sostener la conveniencia de diseñar una guía didáctica ajustada a la realidad del grupo. Del mismo modo, el reconocimiento del estudiante como actor fundamental del proceso educativo guarda plena coherencia con una propuesta que busca clases de Computación más participativas, más organizadas y con mejor seguimiento formativo.

6.2.4 Jurisprudencia constitucional y protección reforzada del derecho a la educación

La Corte Constitucional del Ecuador ha desarrollado una línea jurisprudencial consistente en la que el derecho a la educación no se agota en el acceso formal al sistema, sino que exige accesibilidad, adaptabilidad, inclusión, participación y ambientes seguros para el desarrollo integral del estudiante. Entre los precedentes relevantes para este trabajo se encuentran las sentencias No. 1497-20-JP/21, No. 1351-19-JP/22, No. 785-20-JP/22 y No. 95-18-EP/24, todas ellas citadas en la bibliografía del proyecto.

El valor de estos precedentes para la presente investigación radica en que refuerzan la idea de que las instituciones educativas deben adecuar sus respuestas pedagógicas a las necesidades reales del

alumnado. En ese sentido, si el grupo de octavo año evidencia problemas de atención, participación e implicación en una asignatura práctica como Computación, la búsqueda de estrategias didácticas diferentes deja de ser una decisión meramente opcional y se acerca a una exigencia de calidad y adaptabilidad del servicio educativo.

La propuesta tecnológica basada en ClassDojo se sitúa en esa lógica de protección reforzada. No pretende sustituir derechos por tecnología, sino crear mejores condiciones pedagógicas para ejercerlos dentro del aula. Por ello, la jurisprudencia constitucional aportó una lectura garantista que respalda metodologías más participativas, inclusivas y compatibles con el interés superior del estudiante.

6.2.5 Interés superior del niño y pertinencia de la propuesta

El interés superior del niño y del adolescente constituye un criterio transversal de interpretación en toda decisión educativa. La Corte Nacional de Justicia, al absolver consulta sobre el artículo 11 del Código de la Niñez y Adolescencia, recordó que toda autoridad debe valorar prioritariamente el bienestar, desarrollo integral y opinión de niñas, niños y adolescentes conforme a su edad y madurez. Esta orientación complementa el marco constitucional y legal ya descrito.

Aplicado al presente proyecto, este criterio exige que la futura implementación de ClassDojo sea evaluada por su utilidad concreta para el grupo y no por su novedad tecnológica. La pregunta jurídica y pedagógica no es si la plataforma es moderna, sino si ayuda a que el estudiante aprenda mejor, participe más, reciba retroalimentación más clara y se desenvuelva en un ambiente más organizado y motivador.

Desde esta perspectiva, la propuesta tecnológica solo resulta legítima si evita nuevas barreras de acceso, respeta la realidad material del curso y mantiene supervisión docente continua. Por esa razón, el diseño incorporó gradualidad, selección austera de funciones, uso presencial prioritario y una guía didáctica contextualizada. Así, la teoría legal se integró coherentemente con el carácter práctico y situado del proyecto.

6.3 Teoría referencial

6.3.1 Contexto territorial y educativo del estudio

El proyecto se desarrolló en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, dentro de un contexto urbano-popular donde convergen dinámicas de crecimiento poblacional, diversidad social y desafíos educativos vinculados con acceso desigual a recursos tecnológicos. En este entorno, la escuela continúa siendo un espacio decisivo de socialización y formación, pero también enfrenta el reto de responder a estudiantes que viven cotidianamente rodeados de dispositivos, aplicaciones y formas digitales de comunicación.

Esta realidad territorial incidió directamente en la pertinencia de la propuesta. El problema no surgió en una institución ajena a la tecnología, sino en un establecimiento que busca fortalecer la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes mediante estrategias más activas, organizadas e interesantes dentro de la asignatura de Computación.

6.3.2 Referente institucional e historia del Instituto Iberoamericano

El referente institucional del estudio correspondió al Instituto Iberoamericano, identificado en su sitio oficial como Unidad Educativa Particular Iberoamericano. La página institucional Nosotros señala que se trata de una institución ubicada en Santo Domingo, Ecuador, que presenta una trayectoria vinculada con procesos de innovación educativa y con una evolución progresiva hacia modalidades mediadas por tecnología (Unidad Educativa Virtual Iberoamericano, n.d.).

De acuerdo con la información institucional publicada, la historia del establecimiento se remonta a 2006 como año de fundación formal del Iberoamericano, aunque su línea de tiempo ubica antecedentes desde 2004 bajo el nombre Sultana de Los Andes. El mismo portal describe hitos posteriores como la ampliación de sedes, el lanzamiento de la modalidad virtual en 2016, la consolidación digital en 2020 y la actualización de plataformas y metodología adaptativa en 2025. Estos datos resultaron relevantes para el proyecto porque muestran una institución que, aun dentro de sus propias condiciones materiales, ha construido una identidad vinculada con la educación apoyada en tecnología.

La incorporación de esta información fortaleció la teoría referencial porque permitió dejar de trabajar con descripciones genéricas del plantel y situar la propuesta en una institución con

identidad, trayectoria y discurso educativo explícito. En consecuencia, ClassDojo no se analizó en abstracto, sino dentro de un establecimiento que ya reconoce la importancia de las metodologías y herramientas digitales para el aprendizaje.

6.3.3 Misión, visión, valores y ubicación institucional

La información institucional oficial define la misión del establecimiento en términos de formación de estudiantes críticos, creativos y responsables, comprometidos con su desarrollo personal y con el bienestar de su comunidad, mediante una educación integral, innovadora y virtual. En esa misma línea, la visión declara la aspiración de ser una institución reconocida a nivel nacional por su excelencia académica, su compromiso con la innovación educativa y su liderazgo en modalidades virtuales de enseñanza accesibles y de calidad (Unidad Educativa Virtual Iberoamericano, n.d.).

El portal también expone valores institucionales como compromiso, responsabilidad, innovación e inclusión. Estos valores guardan relación directa con la propuesta tecnológica del proyecto, pues permiten situar el uso de ClassDojo dentro de una cultura institucional que reconoce la innovación metodológica y el acompañamiento educativo como parte de su identidad. Esta coincidencia entre discurso institucional y propósito del proyecto refuerza la pertinencia de la guía didáctica diseñada.

En cuanto a los datos de localización, el sitio institucional ubica a la unidad educativa en Santo Domingo, Ecuador, y publica como contacto el correo ueiberosd@iberoamericano.edu.ec y el número +593-96948-0791. A ello se suma la referencia cartográfica compartida para este trabajo mediante Google Maps, que sitúa al Colegio Particular Iberoamericano en coordenadas aproximadas -0.2503934, -79.1669504. Estos datos contribuyeron a contextualizar geográficamente el estudio y a ubicarlo en un espacio urbano concreto de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

Aunque la institución se presenta como particular en su información oficial, el diagnóstico trabajado para este proyecto mantuvo como rasgo contextual la existencia de recursos tecnológicos limitados en el curso estudiado. Por ello, la propuesta no se diseñó desde una idea de abundancia de equipamiento, sino desde una lógica realista de uso gradual, trabajo compartido y selección austera de funciones dentro del espacio de Computación.

6.3.4 Caracterización de la población estudiantil

La población de interés estuvo conformada por estudiantes de octavo año de Educación Básica, etapa en la que la motivación, la interacción grupal y la respuesta a estímulos metodológicos diversos inciden de manera directa sobre el aprendizaje. Se trató de un grupo con apertura frente a la tecnología, pero con experiencias de aula donde todavía predominaban explicaciones tradicionales y participación restringida.

La caracterización socioeducativa del grupo mostró estudiantes con distintos ritmos de trabajo, niveles de atención e interés frente a la asignatura. Esta condición resultó esencial para la propuesta, ya que obligó a priorizar estrategias que fortalezcan participación, seguimiento y motivación dentro de la propia dinámica de clase.

6.3.5 Situación de la asignatura de Computación en el contexto institucional

La asignatura de Computación, dentro de la institución, representó un espacio con alto potencial para el desarrollo de habilidades digitales, pero con necesidad evidente de fortalecimiento metodológico. La observación del aula permitió reconocer que la clase se desarrollaba principalmente mediante explicación docente y actividades poco interactivas, situación que limitaba el protagonismo del estudiante.

Esta situación generó una brecha entre la naturaleza práctica del área y la experiencia formativa real del estudiante. El problema no residió en falta de recursos tecnológicos, sino en una dinámica de aula que todavía requiere mayor participación, seguimiento visible y estrategias capaces de sostener el interés del grupo.

6.3.6 Antecedentes investigativos internacionales, nacionales y contextuales

Los antecedentes del proyecto se organizaron a partir de estudios recientes que guardan relación con ClassDojo, la incorporación de entornos virtuales de apoyo y la integración pedagógica de tecnologías en escenarios escolares. La revisión no se orientó a acumular citas, sino a recuperar trabajos que ofrecieran información útil sobre objetivo, metodología, resultados y conclusiones, de manera que el diseño de la propuesta tecnológica partiera de evidencia concreta y no solo de afirmaciones generales sobre innovación educativa.

En el plano internacional, Álvarez-Muñoz y Hernández-Prados (2023), en el artículo Percepción docente respecto al uso de ClassDojo con familias, se propusieron conocer cómo valoran los docentes el empleo de la aplicación en la relación escuela-familia y en el acompañamiento escolar. Desarrollaron una investigación cuantitativa basada en un cuestionario ad hoc validado y aplicado a 108 maestros de centros educativos de la Región de Murcia, España. Entre los resultados destacaron la facilidad para crear perfiles, el uso frecuente de la mensajería, la utilidad del sistema de puntos y su reconocimiento como apoyo para tareas escolares; sin embargo, también identificaron limitada corresponsabilidad de las familias y escasa participación directa de los menores. Los autores concluyeron que la integración de ClassDojo no debe improvisarse, sino acompañarse de formación previa del profesorado, protocolos de actuación y acuerdos institucionales sobre la forma de uso. Este antecedente resultó central para el presente proyecto porque aportó evidencia específica sobre la plataforma que se pretende implementar y mostró que sus beneficios dependen de condiciones pedagógicas y organizativas claras.

También en el ámbito internacional, Illescas Espinoza, Nugra Betancourth, Santana Estrella y Sancho López (2025), en Transformación digital aplicada a la educación: un mapeo sistémico, tuvieron como objetivo explorar el estado del arte sobre la transformación digital educativa, sus tendencias, retos y oportunidades. La investigación siguió una metodología cualitativa-exploratoria basada en el análisis de 278 artículos científicos indexados en Web of Science, Scopus y Google Scholar. Entre los hallazgos principales, los autores identificaron que la pandemia consolidó el uso de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, videolearning y herramientas inteligentes de apoyo educativo; al mismo tiempo, señalaron la persistencia de brechas digitales, resistencias al cambio y dificultades competenciales. La conclusión del estudio subrayó que la digitalización educativa solo alcanza valor formativo cuando se integra con sentido pedagógico y atendiendo las condiciones reales del contexto. Este antecedente fortaleció el presente proyecto porque situó a ClassDojo dentro de una tendencia más amplia: la necesidad de utilizar entornos virtuales que organicen la experiencia de aprendizaje sin perder de vista las limitaciones institucionales.

En el contexto nacional, Mena Hernández, Vera Moreira y Mora Macías (2024), en Integración de la tecnología educativa en el aula de educación básica en Ecuador, analizaron el impacto y los desafíos asociados a la incorporación tecnológica en instituciones ecuatorianas de educación

básica. Aplicaron un enfoque mixto que combinó entrevistas semiestructuradas a docentes y directivos con cuestionarios dirigidos a estudiantes, con el propósito de obtener una visión amplia del fenómeno. Los resultados mostraron que la mayoría del profesorado utiliza tecnología con regularidad, pero persisten carencias relevantes de infraestructura, conectividad, acceso equitativo y capacitación docente. La conclusión principal señaló que no basta con disponer de recursos tecnológicos; es indispensable fortalecer la preparación del profesorado y mejorar las condiciones materiales de las escuelas para garantizar una integración efectiva. Este antecedente fue especialmente pertinente para el presente trabajo porque refuerza la necesidad de orientar pedagógicamente los recursos disponibles y evitar que la innovación se reduzca a la sola presencia de tecnología.

Otro antecedente ecuatoriano importante fue el trabajo de Borja Solano (2023), titulado El uso de las TIC en la educación: una aproximación a la educación digital pospandemia en el Ecuador. El objetivo del estudio fue plantear el uso de las TIC como recursos educativos para mejorar la experiencia y el proceso formativo en estudiantes de la Unidad Educativa Abelardo Tamariz Crespo. Para ello, el autor utilizó un enfoque mixto y un método descriptivo. Los resultados reflejaron una amplia aceptación estudiantil hacia el uso de las TIC, así como un rechazo parcial por parte de cierto sector docente que todavía no logra adaptarse plenamente a esta modalidad de enseñanza; además, se advirtió que la aceptación del estudiante no implica dominio total de las herramientas digitales. La conclusión sostuvo que las TIC consolidan su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque incrementan el interés y la motivación, pero requieren integración pedagógica real. Este antecedente se relacionó de manera directa con el presente proyecto, ya que en el grupo investigado también se evidenció apertura del alumnado y necesidad de renovar la metodología de Computación.

Como antecedente nacional complementario, Reyes Vera, Chere Quiñónez, Quinteros Cevallos y Lara Tambaco (2024), en Influencia de la transformación digital en la educación superior del Ecuador, realizaron una revisión bibliográfica con el propósito de sintetizar aportes sobre TIC y transformación digital en el ámbito educativo ecuatoriano. Aunque el estudio se ubicó en educación superior, sus resultados fueron útiles para este proyecto porque identificaron que las tecnologías favorecen la construcción de una sociedad del conocimiento, potencian la innovación y exigen repensar el rol pedagógico del docente. Los autores concluyeron que la transformación

digital no puede reducirse a disponibilidad técnica, sino que requiere gestores del conocimiento capaces de adaptar las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este hallazgo se conectó con la presente propuesta porque refuerza la idea de que una herramienta como ClassDojo solo tiene sentido si se incorpora desde una guía didáctica organizada y no como recurso aislado.

De forma complementaria, Cajamarca-Correa, Cangas-Cadena, Sánchez-Simbaña y Pérez-Guillermo (2024), en Nuevas tendencias en el uso de recursos y herramientas de la Tecnología Educativa para la Educación Universitaria, desarrollaron una revisión bibliográfica de estudios recientes sobre e-learning, realidad virtual, inteligencia artificial y analítica del aprendizaje. Aunque el trabajo se centró en educación universitaria, sus resultados evidenciaron dos elementos transferibles al presente proyecto: por una parte, que las herramientas tecnológicas pueden mejorar accesibilidad y calidad educativa; por otra, que la infraestructura insuficiente y la falta de formación continua del docente siguen siendo barreras decisivas. La conclusión del estudio insistió en la necesidad de políticas y estrategias que impulsen innovación con acompañamiento pedagógico. Su incorporación como antecedente apoyó la propuesta porque permitió comprender que la utilidad de un entorno virtual depende del equilibrio entre funcionalidad, acompañamiento y viabilidad contextual.

En conjunto, los antecedentes revisados permitieron identificar varias coincidencias relevantes para el proyecto. Primero, existe consenso en que las herramientas digitales pueden elevar la motivación, mejorar la comunicación pedagógica y favorecer experiencias más activas de aprendizaje. Segundo, los estudios advierten que esos beneficios no se producen automáticamente, pues dependen de formación docente, planificación didáctica, acuerdos institucionales y condiciones mínimas de acceso. Tercero, se observó que la literatura disponible aborda con mayor frecuencia la integración tecnológica en términos generales o desde otros niveles educativos, mientras que son menos frecuentes los trabajos aplicados específicamente a ClassDojo como entorno virtual de apoyo para la asignatura de Computación en educación básica con recursos restringidos.

A partir de esta revisión, se justificó la necesidad de una propuesta situada para el Instituto Iberoamericano. Los antecedentes demostraron que existe base científica suficiente para considerar a ClassDojo como una herramienta viable, pero también evidenciaron que su

implementación debe ser contextualizada, gradual y guiada pedagógicamente. En consecuencia, el presente proyecto avanzó más allá del diagnóstico y se orientó al diseño de una guía didáctica que responda a las necesidades reales de estudiantes de octavo año, en un escenario escolar donde sí existen posibilidades de innovación, aunque dentro de límites materiales concretos.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

La investigación se desarrolló con enfoque mixto, por cuanto integró procedimientos cuantitativos y cualitativos dentro de un mismo proceso de análisis. La dimensión cuantitativa permitió diagnosticar percepciones del estudiantado sobre la asignatura de Computación, su interés por clases más dinámicas y su disposición frente a una futura implementación de ClassDojo. La dimensión cualitativa posibilitó profundizar en la mirada de la docente y en las condiciones reales del contexto institucional.

La combinación de ambos enfoques respondió a la naturaleza del problema. Comprender la pertinencia de una propuesta tecnológica no podía resolverse únicamente con porcentajes ni solamente con opiniones narrativas. Se necesitaba articular la voz del grupo estudiantil, la experiencia docente y la observación del contexto para construir una interpretación más completa y útil para el diseño de la guía didáctica.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Tipo aplicada, porque se orientó a una situación educativa concreta y buscó generar un producto útil: una guía didáctica para futura implementación de ClassDojo en Computación. También fue

De campo, ya que el levantamiento de información se realizó directamente en el Instituto Iberoamericano con estudiantes de octavo año y con la docente de la asignatura.

No experimental, porque no se manipuló la variable en condiciones controladas; más bien, se diagnosticó una necesidad previa a la implementación.

Transversal, dado que la recolección de datos se efectuó en un momento determinado del proceso investigativo.

7.3 Métodos de investigación

- **Analítico-sintético:** permitió examinar los elementos principales del problema y luego integrarlos en una comprensión general del estudio.
- **Inductivo-deductivo:** facilitó partir de observaciones y respuestas obtenidas en la investigación para formular interpretaciones sustentadas teóricamente.
- **Bibliográfico-documental:** permitió revisar fuentes científicas, legales y contextuales relacionadas con ClassDojo, el aprendizaje y la educación básica.

7.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas empleadas fueron la encuesta y la entrevista semiestructurada. Cada una respondió a un propósito específico dentro del proyecto y permitió construir una base diagnóstica suficiente para el diseño de la propuesta tecnológica.

La encuesta se aplicó a 28 estudiantes de octavo año de Educación Básica. Su instrumento fue un cuestionario estructurado de 10 ítems cerrados en escala Likert y una pregunta final de respuesta opcional tipo sí, no o tal vez. La escala Likert se organizó de la siguiente manera: 1 = Totalmente en desacuerdo; 2 = En desacuerdo; 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4 = De acuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo. Esta escala facilitó interpretar con claridad el sentido de las respuestas y evitó tablas ambiguas basadas solo en numeración sin leyenda.

La entrevista semiestructurada se dirigió a 1 docente de la asignatura de Computación. Su instrumento fue una guía de 5 preguntas abiertas orientadas a conocer experiencia previa con herramientas didácticas digitales, disposición para implementar ClassDojo, ventajas previstas y dificultades contextuales.

7.5 Universo y muestra

El universo estuvo constituido por los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Instituto Iberoamericano y por la docente responsable de la asignatura de Computación. La muestra fue no probabilística e intencional, debido a que se trabajó con los actores directamente involucrados en el problema estudiado.

En el caso estudiantil, se consideró la totalidad del paralelo participante, conformado por 28 estudiantes, por lo que el trabajo tuvo carácter censal dentro del curso intervenido. En el caso docente, se trabajó con un docente como informante clave, dada su relación directa con la planificación y ejecución de la asignatura.

7.6 Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento cuantitativo se realizó mediante matrices de doble entrada, tablas de frecuencia, porcentajes y gráficos de barras. Para la tabulación se utilizaron Microsoft Excel y Microsoft Word como herramientas principales de organización y presentación. Esta precisión se incorporó para dejar claramente establecido qué instrumentos se usaron en la tabulación y cómo se interpretaron los datos.

El análisis cualitativo de la entrevista se desarrolló por organización temática de respuestas. Se identificaron categorías como experiencia previa con herramientas didácticas digitales, percepción sobre las necesidades del grupo, utilidad pedagógica prevista de ClassDojo y condiciones metodológicas necesarias para una futura implementación.

Tabla 1. Escala Likert utilizada para la encuesta diagnóstica

Valor	Significado
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentaron los resultados de la encuesta diagnóstica aplicada a 28 estudiantes, de la entrevista realizada a la docente.

La encuesta a los estudiantes se organizó en tablas de frecuencia y porcentajes con leyenda explícita, evitando el uso de numeraciones sin interpretación.

Encuesta a estudiantes de octavo año de educación básica del Instituto Iberoamericano, provincia de Santo Domingo

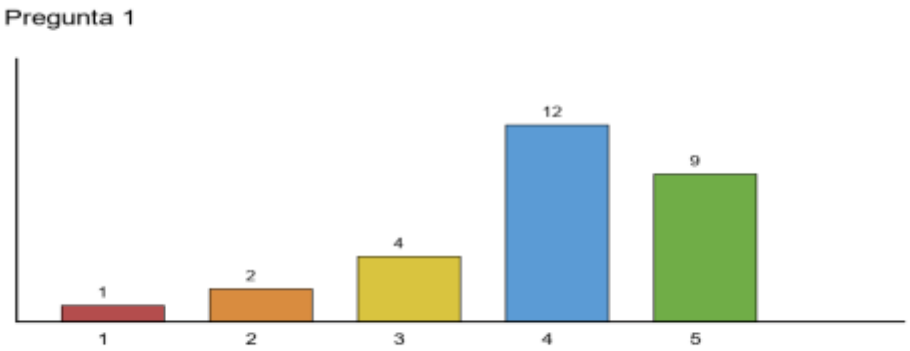
Pregunta 1: Te gusta la asignatura de Computación.

Tabla 2: Te gusta la asignatura de Computación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	3.57%
En desacuerdo	2	7.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	14.29%
De acuerdo	12	42.86%
Totalmente de acuerdo	9	32.14%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 1. Representación gráfica de respuestas: Me gusta la asignatura de Computación.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La respuesta general mostró que la asignatura ya despierta interés en el grupo. Sin embargo, el porcentaje de estudiantes que se ubicó en los niveles intermedios también indicó que el gusto por la materia aún puede fortalecerse con metodologías más activas y con un trabajo menos expositivo dentro del aula.

Pregunta 2: Te gustaría que las clases de Computación fueran más dinámicas.

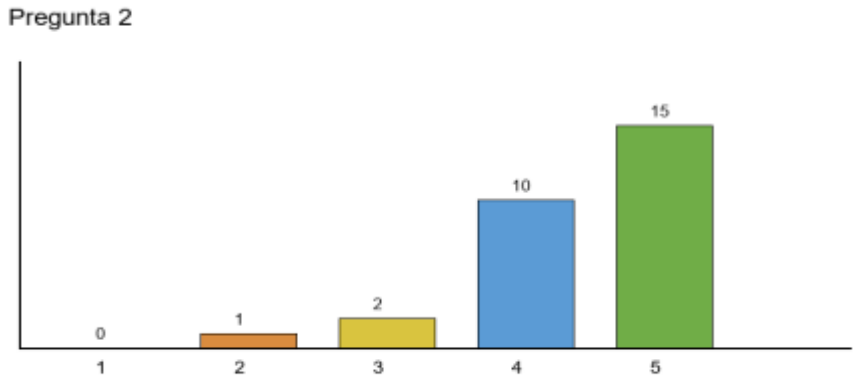
Tabla 3. Te gustaría que las clases de Computación fueran más dinámicas.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
¿Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	1	3.57%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	7.14%
De acuerdo	10	35.71%
Totalmente de acuerdo	15	53.57%

Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 2. Representación gráfica de respuestas: Me gustaría que las clases de Computación fueran más dinámicas.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La tendencia estuvo claramente orientada hacia el acuerdo. Esta información resultó central para la propuesta, porque evidenció que el estudiantado no solo acepta la innovación, sino que demanda clases con mayor movimiento, interacción y uso de recursos cercanos a su realidad digital.

Pregunta 3: Te gustaría que las clases de Computación fueran más participativas.

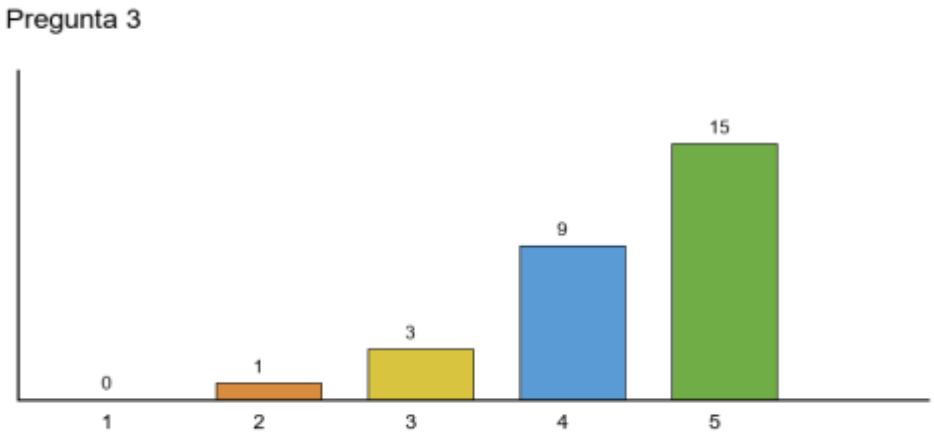
Tabla 4. Te gustaría que las clases de Computación fueran más participativas.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	1	3.57%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10.71%
De acuerdo	9	32.14%
Totalmente de acuerdo	15	53.57%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 3. Representación gráfica de respuestas: Me gustaría que las clases de Computación fueran más participativas.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La participación apareció como una necesidad concreta del curso. Los estudiantes expresaron que desean ocupar un rol menos pasivo y más comprometido con las actividades. Esto justificó la búsqueda de una herramienta que permita organizar, reconocer y estimular la intervención del grupo durante la clase.

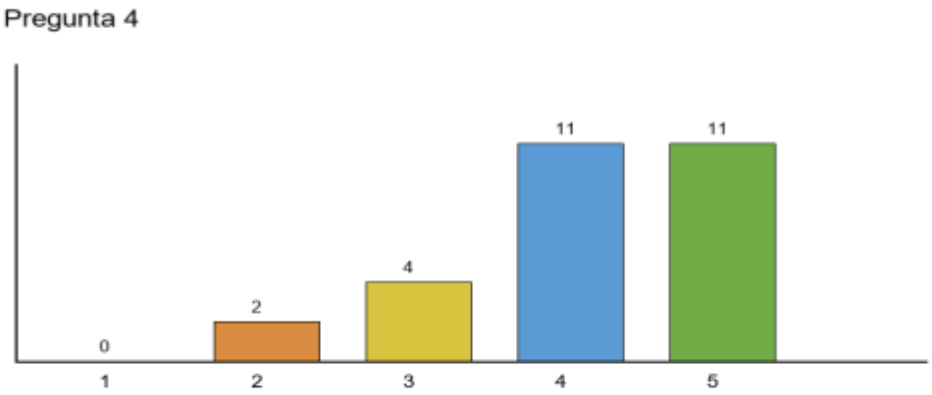
Pregunta 4: Te interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales.

Tabla 5. Te interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	2	7.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	14.29%
De acuerdo	11	39.29%
Totalmente de acuerdo	11	39.29%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 4. Representación gráfica de respuestas: Me interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

Los resultados mostraron una apertura favorable hacia el uso de nuevas herramientas. Este hallazgo confirmó que el grupo posee disposición positiva frente a entornos virtuales de apoyo y que el principal reto no está en la aceptación estudiantil, sino en la adecuada orientación pedagógica del recurso.

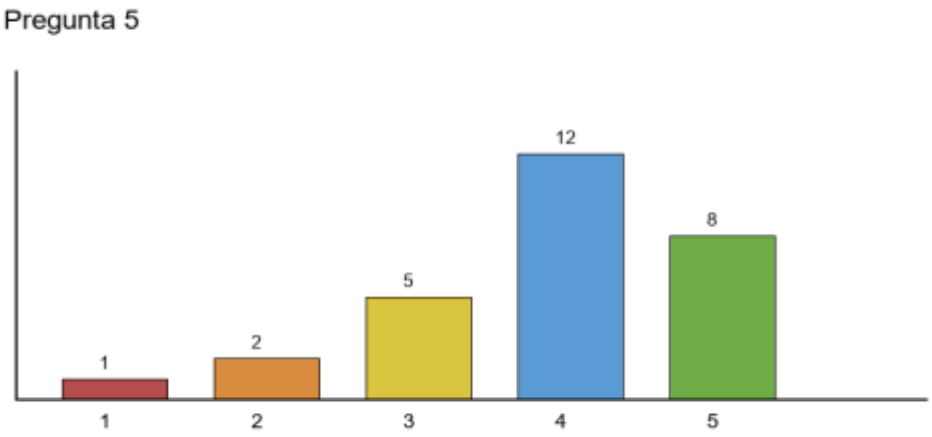
Pregunta 5: Consideras útil que el docente implemente un entorno virtual de apoyo para la clase.

Tabla 6. Consideras útil que el docente implemente un entorno virtual de apoyo para la clase.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	1	3.57%
En desacuerdo	2	7.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	17.86%
De acuerdo	12	42.86%
Totalmente de acuerdo	8	28.57%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 5. Representación gráfica de respuestas: Considero útil que el docente implemente un entorno virtual de apoyo para la clase.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

Aunque existieron algunas respuestas prudentes, predominó la valoración positiva. Esto permitió inferir que los estudiantes perciben utilidad en la incorporación de un entorno virtual de apoyo, siempre que este no complique el trabajo escolar ni dependa de condiciones tecnológicas imposibles de sostener fuera del plantel.

Pregunta 6: Te gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de Computación.

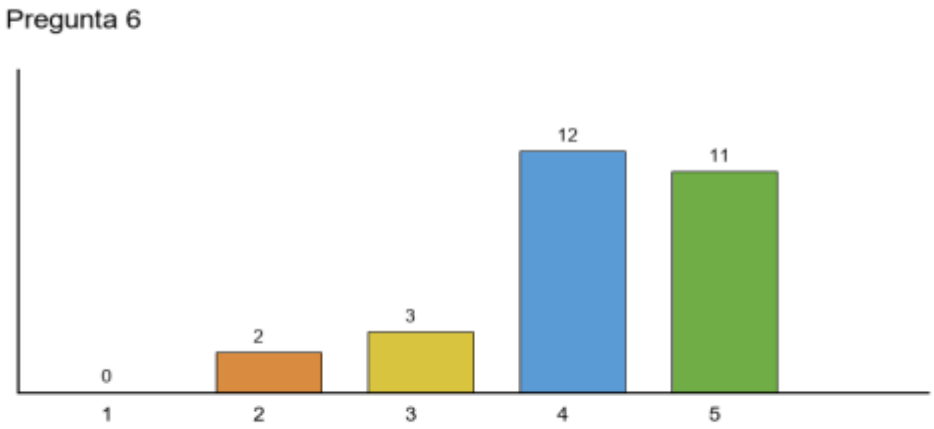
Tabla 7: Te gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de Computación.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	2	7.14%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	10.71%
De acuerdo	12	42.86%
Totalmente de acuerdo	11	39.29%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 6. Representación gráfica de respuestas: Me gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de Computación.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La retroalimentación inmediata fue valorada como una necesidad importante. En una asignatura práctica como Computación, el estudiante necesita saber con rapidez si avanza correctamente, qué debe corregir y qué logros va alcanzando. Esta característica se vinculó de manera directa con el potencial funcional de ClassDojo.

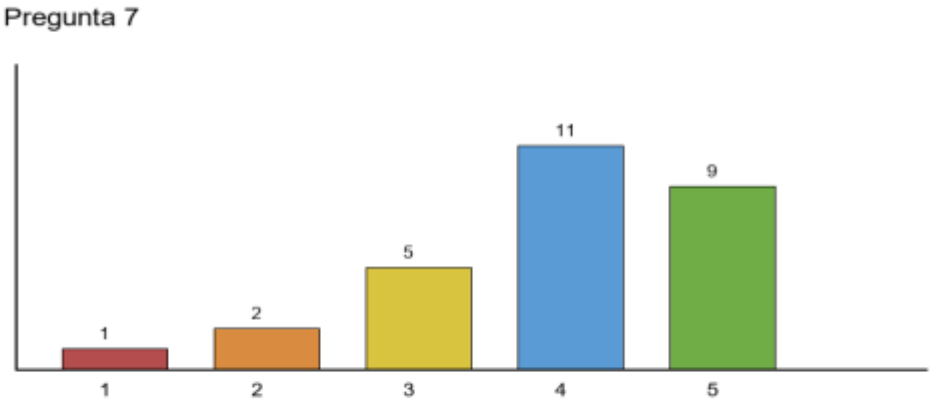
Pregunta 7: Crees que ClassDojo podría ayudarme a mantener más atención durante la clase.

Tabla 8. Crees que ClassDojo podría ayudarme a mantener más atención durante la clase.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	1	3.57%
En desacuerdo	2	7.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	17.86%
De acuerdo	11	39.29%
Totalmente de acuerdo	9	32.14%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 7. Representación gráfica de respuestas: Creo que ClassDojo podría ayudarme a mantener más atención durante la clase.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

Los datos señalaron que el curso reconoce a ClassDojo como una posible respuesta al problema de atención y seguimiento. No se trató de una expectativa ingenua, sino de una percepción razonable de que un recurso visual, organizado y participativo puede hacer que la clase resulte más significativa.

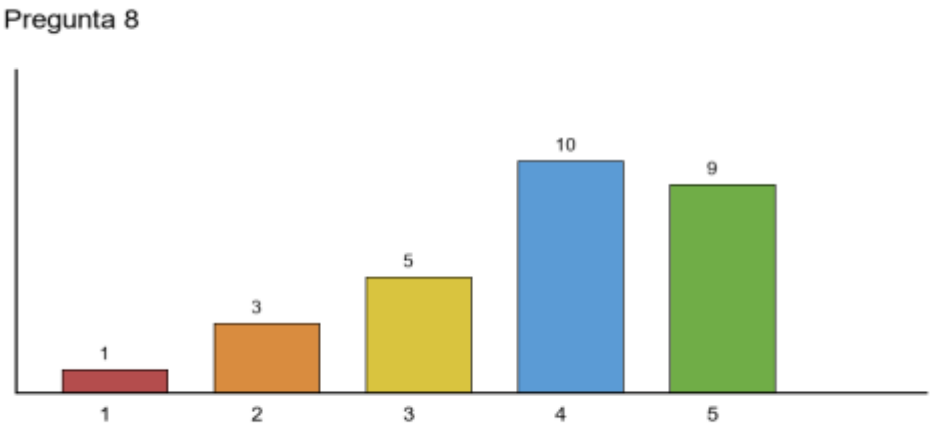
Pregunta 8: Estarías dispuesto(a) a utilizar ClassDojo en la asignatura de Computación.

Tabla 9: Estarías dispuesto(a) a utilizar ClassDojo en la asignatura de Computación.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	1	3.57%
En desacuerdo	3	10.71%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	17.86%
De acuerdo	10	35.71%
Totalmente de acuerdo	9	32.14%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 8. Representación gráfica de respuestas: Estarías dispuesto(a) a utilizar ClassDojo en la asignatura de Computación.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La mayoría del grupo manifestó disposición para trabajar con ClassDojo. Esto dio viabilidad inicial a la propuesta tecnológica y permitió pensar en una futura implementación sin resistencia fuerte del alumnado. Las respuestas intermedias recordaron, de todos modos, la necesidad de acompañar el proceso de forma clara y gradual.

Pregunta 9: Consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula.

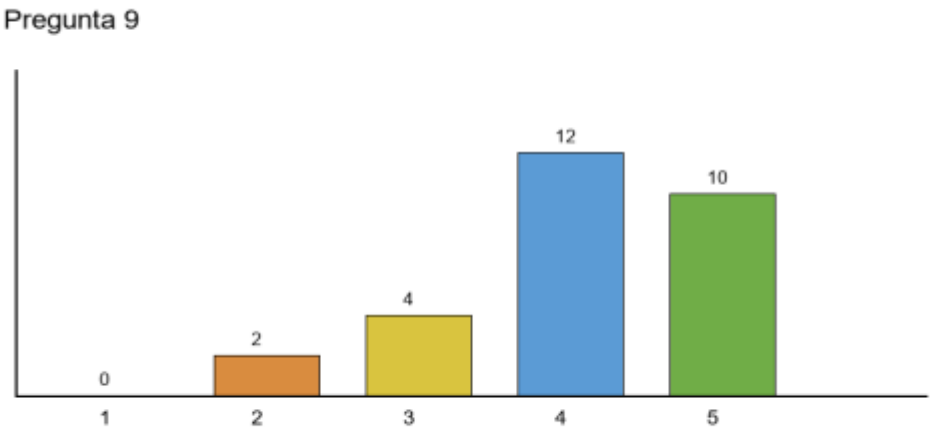
Tabla 10. Consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	2	7.14%

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	14.29%
De acuerdo	12	42.86%
Totalmente de acuerdo	10	35.71%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 9. Representación gráfica de respuestas: Consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

Los estudiantes asociaron la organización digital del aula con una mejora posible de su experiencia de aprendizaje. La percepción de orden, seguimiento y claridad metodológica apareció así como uno de los beneficios esperados de la propuesta basada en ClassDojo.

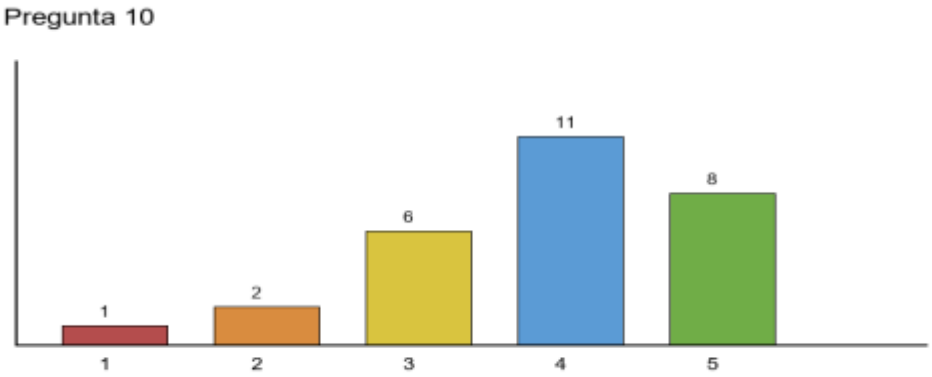
Pregunta 10: Piensas que una guía didáctica con ClassDojo puede responder a las necesidades de tu curso.

Tabla 11. Frecuencia de respuestas: Piensas que una guía didáctica con ClassDojo puede responder a las necesidades de tu curso.

Alternativa	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Totalmente en desacuerdo	1	3.57%
En desacuerdo	2	7.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	21.43%
De acuerdo	11	39.29%
Totalmente de acuerdo	8	28.57%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Figura 10. Representación gráfica de respuestas: Pienso que una guía didáctica con ClassDojo puede responder a las necesidades de mi curso.



Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

El grupo valoró de forma positiva la idea de contar con una guía didáctica organizada. Esta respuesta fue relevante porque confirmó que la propuesta no debía limitarse a sugerir la herramienta, sino que debía traducirse en orientaciones concretas, fases y clases estructuradas para su aplicación contextualizada.

Pregunta complementaria de aceptación futura

Tabla 12. Interés del estudiantado por una futura implementación de ClassDojo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	18	64.29%
No	3	10.71%
Tal vez	7	25.0%
Total	28	100%

Fuente: Estudiantes de octavo
Elaborado: Adriana, Johnny

Interpretación:

La pregunta de cierre permitió constatar una aceptación ampliamente favorable hacia una futura implementación de ClassDojo. La respuesta predominante fue sí, seguida por tal vez, lo que mostró apertura real del estudiantado y, al mismo tiempo, una prudencia explicable por las condiciones materiales del contexto.

Entrevista a la docente

Tabla 13. Síntesis de la entrevista semiestructurada aplicada a la docente de Computación

Pregunta	Respuesta sintetizada	Interpretación
¿Ha utilizado previamente herramientas digitales didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Sí, de manera básica y ocasional. La docente señaló que ha usado videos, presentaciones y algunas actividades en línea, pero no de forma sistemática ni con una plataforma de seguimiento permanente.	Esta respuesta permite interpretar que existe una experiencia previa favorable con recursos digitales, aunque todavía limitada en profundidad metodológica. La docente no parte desde el desconocimiento absoluto, pero sí evidencia la necesidad de avanzar hacia un uso más organizado, constante y pedagógicamente articulado de herramientas como ClassDojo
¿Considera necesario incorporar nuevas herramientas digitales en la asignatura de Computación?	Sí. Indicó que el estudiantado necesita clases más activas y que la materia de Computación debe aprovechar mejores recursos coherentes con su naturaleza práctica.	La necesidad de incorporar nuevas herramientas no responde a una moda tecnológica, sino a una exigencia pedagógica del área. La asignatura de Computación requiere estrategias más dinámicas e interactivas, por lo que ClassDojo podría constituirse en un recurso pertinente para responder a las características y necesidades del estudiantado.

¿Le gustaría implementar una herramienta como ClassDojo en sus clases?	Sí, siempre que exista orientación clara, tiempo de preparación y adaptación a las condiciones reales de la institución y de las familias.	Esta respuesta refleja una disposición positiva hacia la innovación, pero también una postura realista frente a su aplicación. Se interpreta que la docente reconoce el valor potencial de ClassDojo, aunque considera indispensable que su incorporación se realice con planificación, claridad metodológica y atención al contexto institucional.
¿Qué ventajas prevé en una futura implementación de ClassDojo?	Destacó como ventajas la organización del aula, el seguimiento de la participación, la retroalimentación inmediata y la posibilidad de reconocer avances del estudiante sin depender de procesos complejos.	Los autores interpretan que la docente identifica en ClassDojo un valor pedagógico concreto, especialmente en aspectos que actualmente requieren fortalecimiento dentro del aula. La herramienta es percibida como una posibilidad para mejorar el orden, la motivación y el acompañamiento del aprendizaje, favoreciendo una dinámica más participativa y formativa.
¿Qué dificultades anticipa para su uso en el Instituto Iberoamericano?	Mencionó conectividad inestable, pocos equipos, necesidad de capacitación y la	Esta respuesta permite interpretar que la futura implementación de ClassDojo

	conveniencia de iniciar con funciones simples para evitar sobrecarga operativa.	debe plantearse de manera gradual, contextualizada y viable. Los autores consideran que las dificultades señaladas no anulan la pertinencia de la herramienta, pero sí exigen una propuesta metodológica realista, con funciones básicas, organización previa y adaptación a las condiciones concretas de la institución.

Fuente: Docente
Elaborado: Adriana, Johnny

La entrevista confirmó que existe disposición docente para innovar, pero no desde una lógica improvisada. La profesora reconoció la utilidad potencial de herramientas como ClassDojo para organizar la participación y mejorar el seguimiento del grupo, e insistió en que su uso debe mantenerse vinculado a propósitos pedagógicos claros.

9. CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista realizada a la docente de Computación, se concluyó que ClassDojo posee importancia pedagógica como herramienta digital de apoyo para la asignatura de Computación en el Instituto Iberoamericano, debido a que su futura implementación responde a necesidades concretas de motivación, participación, atención y organización del aprendizaje detectadas en el grupo investigado.

En relación con el diagnóstico del estudiantado, se concluyó que los estudiantes de octavo año muestran una disposición favorable hacia clases más dinámicas, participativas e interactivas. La encuesta evidenció que existe interés por el uso de nuevas herramientas digitales y aceptación hacia la posibilidad de trabajar con ClassDojo, lo que permite afirmar que el problema no radica en rechazo a la tecnología, sino en la necesidad de fortalecer metodológicamente el desarrollo de la asignatura.

Con respecto a la perspectiva docente, la entrevista permitió concluir que existe apertura hacia la incorporación de herramientas digitales didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, también se identificó que esta futura implementación debe realizarse con orientación clara, organización previa y coherencia pedagógica, de modo que ClassDojo se convierta en un apoyo real para la clase y no en un recurso usado de manera improvisada.

Desde el sustento teórico desarrollado en el estudio, se concluyó que ClassDojo puede ser comprendido como una herramienta digital 2de apoyo pertinente para la educación básica y, de manera específica, para la asignatura de Computación, ya que sus funciones favorecen la retroalimentación inmediata, el seguimiento de la participación, la organización del aula y el reconocimiento del avance estudiantil. En este sentido, su valor depende de la intencionalidad pedagógica con la que sea utilizado.

Finalmente, se concluyó que el diseño de una guía didáctica de cuatro clases mediadas por ClassDojo constituye una respuesta pertinente frente a las necesidades identificadas en la investigación. Esta guía ofrece una ruta organizada para una futura aplicación de la herramienta

en el Instituto Iberoamericano, orientada a fortalecer el aprendizaje en Computación mediante estrategias más activas, claras y acordes con las características del estudiantado.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

La presente propuesta tecnológica se tituló ClassDojo, como herramienta digital para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de computación en estudiantes de octavo año de educación general básica del instituto iberoamericano, provincia de santo domingo de los Tsáchilas, período marzo-julio 2026.Su diseño se apoyó en el diagnóstico realizado con estudiantes y docente, y en la necesidad institucional de contar con una alternativa metodológica clara, viable y ajustada al contexto.

La propuesta no se concibió para sustituir la enseñanza presencial ni para depender de usos ajenos al aula. Por el contrario, se estructuró como apoyo al trabajo de clase, con incorporación gradual de la plataforma, selección de funciones esenciales y articulación directa con actividades de Computación.

El objetivo general de la propuesta consistió en fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Computación mediante una guía didáctica de implementación progresiva de ClassDojo, orientada a mejorar participación, atención, organización y seguimiento del trabajo escolar. Sus objetivos específicos fueron ordenar la dinámica del aula, favorecer retroalimentación inmediata, promover mayor implicación del estudiante y ofrecer a la docente una ruta práctica de uso pedagógico.

Los beneficiarios directos de la propuesta fueron los 28 estudiantes de octavo año y la docente de Computación. Como beneficiarios indirectos se consideró a la institución educativa, debido a que la experiencia puede transformarse en referencia para futuras decisiones metodológicas, y a las familias, en caso de una incorporación posterior y prudente de funciones de comunicación.

La propuesta se sostuvo en cuatro principios: gradualidad, inclusión tecnológica, pertinencia pedagógica y sostenibilidad. La gradualidad implicó empezar con funciones simples y aumentar la complejidad solo cuando la docente y el grupo alcanzaran un manejo suficiente. La inclusión tecnológica priorizó un uso claro, accesible y centrado en el aula. La pertinencia pedagógica aseguró que cada uso de ClassDojo se vincule con objetivos de Computación. La sostenibilidad evitó una carga técnica difícil de mantener en el tiempo.

En cuanto a sus componentes, la propuesta contempló organización de la participación, seguimiento del trabajo académico, refuerzo motivacional y retroalimentación inmediata. Estos cuatro componentes permitieron traducir el valor teórico de la plataforma en acciones concretas y observables dentro del aula.

La organización de la participación se entendió como registro visible de intervención, atención, colaboración y cumplimiento de actividades. El seguimiento del trabajo académico se orientó a acompañar tareas, avances y responsabilidades. El refuerzo motivacional se centró en reconocer esfuerzo y mejora, evitando el uso superficial o puramente disciplinario del recurso. La retroalimentación inmediata se planteó como apoyo clave para una asignatura práctica donde el estudiante necesita corrección oportuna.

Para su implementación futura se previeron tres momentos básicos. El primero consistió en definir acuerdos pedagógicos y criterios de uso; el segundo, en presentar la plataforma y sus categorías esenciales al grupo; y el tercero, en incorporar ClassDojo de manera progresiva en las actividades de Computación, con revisión periódica de su utilidad formativa.

La propuesta también contempló recursos necesarios. Entre ellos se incluyeron computador del docente, proyector, acceso básico a internet en momentos concretos, laboratorio o espacio de cómputo con equipos disponibles, listas del curso y material breve para explicar acuerdos de uso. No se exigió adquisición masiva de dispositivos ni plataformas adicionales de costo elevado.

Con respecto al presupuesto, la propuesta fue deliberadamente austera. Al apoyarse en recursos ya disponibles o de bajo costo, no dependió de inversiones extraordinarias. Los principales requerimientos se relacionaron con organización del tiempo docente, apoyo de conectividad básica y eventual impresión de materiales sencillos para acompañar la puesta en marcha.

La evaluación de la propuesta se proyectó a través de indicadores de proceso y de resultado. Entre los primeros se consideró el cumplimiento del cronograma, el número de clases en que se utilice la plataforma según lo previsto y la estabilidad de las categorías de seguimiento. Entre los segundos se contempló la percepción estudiantil de dinamismo, la participación visible del grupo, la utilidad de la retroalimentación y la valoración docente de la herramienta.

En términos de sostenibilidad, el proyecto propuso comenzar con pocos elementos bien consolidados antes que con una implementación amplia y difícil de sostener. Esta decisión se justificó porque la permanencia de la innovación depende más de su coherencia pedagógica y de su apropiación por parte del docente y del grupo que de la complejidad del recurso tecnológico utilizado.

10.1 Desarrollo operativo complementario de la propuesta

Título

Diseño e implementación progresiva de ClassDojo como herramienta digital de apoyo para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Computación de octavo año de Educación Básica del Instituto Iberoamericano.

Introducción

La propuesta tecnológica se diseñó como respuesta a los resultados obtenidos en el diagnóstico institucional y a la necesidad de fortalecer la dinámica pedagógica de la asignatura de Computación. Su sentido principal no fue reemplazar la enseñanza presencial ni suponer condiciones tecnológicas ideales, sino ofrecer una estructura organizada para aprovechar ClassDojo como herramienta digital de apoyo dentro del trabajo de aula.

La propuesta partió del principio de pertinencia contextual. Esto significó que cada uno de sus componentes fue pensado en función de la realidad del Instituto Iberoamericano: estudiantes que requieren mayor atención, participación e interés por la asignatura; una docente que busca dinamizar la clase; y un contexto institucional que dispone de conectividad y condiciones suficientes para una implementación gradual de ClassDojo.

ClassDojo se seleccionó no por su popularidad, sino por la posibilidad de utilizar sus funciones de manera flexible para organizar participación, seguimiento de actividades, comunicación y reconocimiento del esfuerzo estudiantil. La plataforma ofreció ventajas potenciales para una asignatura como Computación, donde la relación con entornos tecnológicos forma parte del propio campo de aprendizaje.

Objetivos

Objetivo general. Fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Computación mediante la implementación progresiva de ClassDojo como entorno virtual de apoyo, adaptado a las condiciones pedagógicas y tecnológicas del Instituto Iberoamericano.

Objetivos específicos.

- Diagnosticar las necesidades actuales de participación, comunicación y motivación en la asignatura de Computación en los estudiantes de octavo año.
- Mejorar la comunicación pedagógica entre la docente y los estudiantes durante el desarrollo de la asignatura de Computación.
- Evaluar el impacto del uso pedagógico de ClassDojo en el fortalecimiento de la participación, el interés y el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Implementar la guía didáctica por ClassDojo para fomentar la implicación, la atención y la comunicación pedagógica entre la docente y los estudiantes durante el período escolar.

Fundamentación pedagógica y tecnológica

La propuesta se fundamentó en la tecnología educativa como disciplina orientada al diseño y evaluación de recursos formativos. Desde esta base, se asumió que la herramienta debía insertarse dentro de una intención pedagógica clara, articulada con la asignatura de Computación y con necesidades concretas del alumnado. No se planteó un uso masivo de todas las funciones de la plataforma, sino una selección gradual y pertinente de aquellas que mejor respondieran al contexto.

Pedagógicamente, la propuesta se apoyó en el principio de participación. Los resultados del diagnóstico mostraron que el grupo requería clases con mayor dinamismo, reconocimiento y organización visible de las tareas. ClassDojo se consideró útil porque permitía convertir estas necesidades en prácticas concretas: asignación de metas, seguimiento del trabajo, retroalimentación inmediata y reconocimiento del esfuerzo.

Tecnológicamente, la propuesta se orientó por un criterio de uso pertinente y funcional. El Instituto Iberoamericano dispone de condiciones básicas para utilizar ClassDojo; por ello, el diseño priorizó funciones sencillas, visibles y útiles para organizar la dinámica de Computación sin recargar innecesariamente el proceso.

Beneficiarios y alcance

Los beneficiarios directos de la propuesta fueron los estudiantes de octavo año de Educación Básica y el docente de Computación del Instituto Iberoamericano. Los beneficiarios indirectos incluyeron a la institución, en la medida en que la experiencia pudiera convertirse en referente para futuras decisiones metodológicas, y a las familias, en caso de utilizarse posteriormente funciones de comunicación adaptadas al contexto.

El alcance inicial de la propuesta fue piloto e incremental. Se diseñó para empezar con un solo curso y una sola asignatura, evitando una implementación institucional abrupta que pudiera superar la capacidad de gestión del plantel. Esta delimitación permitió concentrar recursos, observar resultados y realizar ajustes antes de considerar una posible expansión.

Principios orientadores

Gradualidad. La propuesta se implementaría por fases, comenzando con funciones básicas y aumentando complejidad solo cuando el docente y el grupo demostraran manejo suficiente.

Inclusión tecnológica. El diseño priorizó un uso centrado en el aula, comprensible para todos los estudiantes y coherente con la dinámica del curso, evitando exigencias externas que no aporten de manera directa al aprendizaje.

Pertinencia pedagógica. Cada actividad dentro de ClassDojo debía vincularse con objetivos concretos de la asignatura de Computación.

Sostenibilidad. Se seleccionaron prácticas que el docente pudiera mantener en el tiempo sin sobrecarga desproporcionada.

Evaluación continua. La propuesta incorporó indicadores e instrumentos para valorar su aplicación y realizar ajustes.

Estructura general de la propuesta

La propuesta se organizó en cinco fases: preparación institucional, configuración pedagógico-técnica, organización didáctica previa, implementación en aula y seguimiento-evaluación. Esta estructura permitió distribuir responsabilidades, evitar improvisaciones y asegurar que ClassDojo se incorpore con sentido pedagógico.

Cada fase incluyó actividades específicas, recursos requeridos, responsables y productos esperados. Esta organización respondió a la necesidad de que la innovación tecnológica no quedara reducida a una recomendación genérica, sino que se tradujera en una hoja de ruta operativa y verificable.

Fase 1. Preparación institucional

La primera fase estuvo orientada a generar condiciones iniciales de implementación. Incluyó la revisión del cronograma, la organización del espacio de trabajo, la definición de acuerdos pedagógicos básicos y la delimitación de las funciones de ClassDojo que resultarían pertinentes para el curso.

Durante esta fase también se propuso establecer acuerdos pedagógicos básicos sobre el uso de ClassDojo. Tales acuerdos debían definir la finalidad de la herramienta, los límites de su empleo, los criterios de participación visibles y la manera de introducir la plataforma al grupo estudiantil. Esto buscó evitar que la herramienta fuera percibida como mecanismo de control desconectado de los objetivos académicos.

El producto de esta fase consistió en una matriz inicial de condiciones de implementación, donde se registrarían recursos disponibles, tiempos, responsables y alertas institucionales. Esta matriz serviría como base para ajustar la intensidad del uso de la plataforma.

Fase 2. Configuración tecnológica

La segunda fase se centró en la preparación técnica básica de la plataforma. Incluyó la creación del aula digital, el registro del curso, la definición de categorías de seguimiento, la organización de estudiantes y la configuración de elementos visuales comprensibles para el grupo.

La propuesta recomendó iniciar con una configuración sencilla, evitando sobrecargar la plataforma con demasiadas categorías o funciones desde el primer momento. Se sugirió trabajar inicialmente con ejes como participación, cumplimiento de actividades, colaboración, responsabilidad y seguimiento de tareas. Esta simplificación facilitó que tanto docente como estudiantes comprendieran el sentido pedagógico del entorno virtual.

La configuración también debía contemplar aspectos de accesibilidad. En la medida de lo posible, el docente organizaría la plataforma para que pudiera ser proyectada en clase y utilizada colectivamente cuando el acceso individual fuera limitado. Esta decisión fue coherente con la realidad de recursos del contexto estudiado.

Fase 3. Organización didáctica previa

La tercera fase correspondió a la organización didáctica previa al uso en aula. En esta etapa, la docente revisaría las funciones esenciales de la plataforma, seleccionaría pocas categorías de seguimiento y las vincularía con los objetivos de las actividades de Computación.

Esta organización previa no se planteó como un proceso de formación independiente, sino como un ordenamiento pedagógico del recurso. Su finalidad fue asegurar que la herramienta llegue al aula con criterios claros de uso, con categorías comprensibles para el grupo y con relación directa con las tareas previstas.

La fase concluiría con la preparación de la primera secuencia de clase, la revisión de los criterios de retroalimentación y la definición de cómo se presentará ClassDojo al estudiantado como apoyo del aprendizaje y no como elemento accesorio.

Fase 4. Implementación en aula

La fase de implementación en aula se diseñó para desarrollarse progresivamente. En una primera etapa, ClassDojo se usaría como herramienta de organización de la participación y de retroalimentación visible durante la clase. En una segunda etapa, se incorporaría como apoyo para registro de tareas, seguimiento del cumplimiento y reforzamiento de hábitos vinculados al aprendizaje en Computación.

La propuesta recomendó iniciar con actividades sencillas y de alta claridad para el grupo. Por ejemplo, reconocimiento de participación oportuna, seguimiento del trabajo en parejas, registro de entrega de ejercicios digitales y valoración del esfuerzo en actividades prácticas. Esto permitiría que la herramienta se integrara a la lógica de la clase sin desbordarla.

Un aspecto central de esta fase fue evitar que ClassDojo se convirtiera en fin en sí mismo. La plataforma debía apoyar el proceso, no sustituir la planificación. Por ello, cada uso propuesto se vinculó con metas de aprendizaje de Computación y con indicadores concretos de participación, organización y responsabilidad académica.

Fase 5. Seguimiento y evaluación

La fase final se orientó al monitoreo del proceso y a la valoración de resultados iniciales. Se propuso revisar periódicamente el nivel de uso de la plataforma, la participación de los estudiantes, la percepción del docente y las dificultades técnicas emergentes.

La evaluación de esta fase se basaría en observaciones de aula, revisión de registros generados por la plataforma, valoración docente y aplicación posterior de instrumentos breves de seguimiento. De esta manera, la propuesta no terminaría en la instalación de la herramienta, sino que incluiría mecanismos para aprender de su propia aplicación y corregir desajustes.

El seguimiento también permitiría determinar si la experiencia piloto debía mantenerse, ajustarse o ampliarse a otros grupos. Este componente fue importante porque conectó la propuesta tecnológica con una cultura institucional de mejora continua.

Componentes funcionales de la propuesta

Componente 1. Organización de la participación. ClassDojo se utilizaría para registrar participación, colaboración, cumplimiento y responsabilidad durante actividades de Computación. La intención no sería sancionar, sino visibilizar conductas académicas positivas y ofrecer retroalimentación inmediata.

Componente 2. Seguimiento del trabajo académico. La plataforma permitiría al docente registrar avances de tareas, observar patrones de cumplimiento y organizar mejor el acompañamiento del grupo. Esto resultaría útil en una clase donde el tiempo presencial y los recursos son limitados.

Componente 3. Refuerzo motivacional. Se propondría el uso de reconocimientos vinculados a metas concretas del área, como completar una actividad digital, colaborar en equipos, resolver procedimientos o mostrar mejora progresiva.

Componente 4. Comunicación pedagógica básica. En etapas posteriores y de forma prudente, podrían explorarse formas limitadas de comunicación con estudiantes o familias, siempre que la institución y las condiciones de acceso lo permitieran.

Secuencias didácticas sugeridas

Secuencia 1. Presentación de la plataforma y acuerdos de uso. Esta actividad inicial tendría como objetivo familiarizar al grupo con ClassDojo, explicar su sentido pedagógico y construir acuerdos sobre participación, respeto y finalidad académica. La clase incluiría demostración guiada, preguntas del alumnado y reconocimiento inicial de participación.

Secuencia 2. Actividad de exploración digital básica. El docente plantearía una tarea sencilla en computador relacionada con herramientas de edición o búsqueda. ClassDojo se usaría para registrar cumplimiento de etapas, apoyo entre compañeros y entrega final.

Secuencia 3. Trabajo colaborativo por parejas. En esta secuencia, la plataforma serviría para visibilizar la colaboración efectiva, el reparto de tareas y la culminación del ejercicio práctico. Esta actividad respondería a la necesidad estudiantil de mayor participación y a la realidad de recursos compartidos.

Secuencia 4. Retroalimentación inmediata sobre ejercicio práctico. Después de una actividad de Computación, el docente registraría observaciones generales y reconocimientos breves en la plataforma, reforzando esfuerzo, mejora o cumplimiento. Esto ayudaría a consolidar el sentido de acompañamiento formativo.

Secuencia 5. Cierre de unidad con seguimiento de progreso. Al finalizar un bloque temático, ClassDojo permitiría revisar metas alcanzadas, reflexionar sobre participación y destacar avances individuales o grupales. Este cierre fortalecería la percepción de continuidad en el aprendizaje.

Adaptaciones para el contexto institucional de aplicación

La propuesta incluyó adaptaciones específicas para responder a la dinámica real del Instituto Iberoamericano. En primer lugar, se recomendó priorizar un uso claro, visible y pedagógicamente focalizado de la plataforma, evitando dispersar la atención del estudiante con demasiadas funciones simultáneas.

En segundo lugar, se planteó un uso principalmente presencial, concentrado en el tiempo de aula, para que ClassDojo fortalezca la experiencia escolar sin convertirse en una exigencia externa adicional. En tercer lugar, se sugirió seleccionar funciones vinculadas con participación, atención, responsabilidad y retroalimentación inmediata.

Finalmente, se propuso que cualquier expansión del uso hacia comunicación con familias o tareas domiciliarias quedara supeditada a una evaluación posterior de accesibilidad, a fin de no transformar una propuesta inclusiva en una experiencia excluyente para parte del estudiantado.

Recursos necesarios

Los recursos humanos fundamentales serían el docente de Computación, el grupo de estudiantes y el acompañamiento institucional básico para organización del espacio y del tiempo de implementación. Los recursos tecnológicos mínimos incluirían un computador operativo para el docente, acceso a internet al menos durante ciertos momentos de la jornada, proyector o pantalla cuando fuera posible y acceso eventual al laboratorio o a equipos compartidos.

A nivel pedagógico, también serían necesarios instrumentos de seguimiento, cronograma de implementación, matriz de indicadores y espacios breves de reflexión docente sobre el uso de la

plataforma. La propuesta priorizó recursos ya existentes o de bajo costo, con el fin de favorecer viabilidad y sostenibilidad.

Cronograma de implementación

La propuesta se organizó en un cronograma de ocho semanas. Durante la primera semana se previó organización inicial y acuerdos pedagógicos; la segunda semana se destinó a configuración básica de la plataforma; de la tercera a la sexta semana se proyectó la futura implementación gradual de las actividades; la séptima semana se reservó para seguimiento y ajustes; y la octava semana para valoración global de la experiencia.

Este cronograma fue deliberadamente breve y realista. La intención fue demostrar que una innovación pertinente no requiere despliegues desproporcionados para comenzar, sino una planificación clara, focalizada y sostenida en fases consecutivas.

Presupuesto estimado

El presupuesto de la propuesta fue reducido, precisamente porque se diseñó para apoyarse en recursos ya existentes. Los costos principales estuvieron asociados a conectividad institucional básica, material de apoyo impreso y organización del tiempo docente para la puesta en marcha de la guía.

Esta decisión fortaleció el carácter realista de la propuesta. Más que depender de inversión extraordinaria, se buscó optimizar recursos institucionales disponibles y organizar pedagógicamente su aprovechamiento.

Indicadores de evaluación

La propuesta incluyó indicadores de proceso y de resultado. Entre los indicadores de proceso se plantearon: porcentaje de sesiones en que se utilizó ClassDojo según lo previsto, número de categorías activadas con fines pedagógicos, cumplimiento del cronograma y estabilidad en el uso planificado de la plataforma. Entre los indicadores de resultado se consideraron: nivel de participación visible del estudiante, percepción de dinamismo en clase, cumplimiento de tareas y valoración docente de la utilidad de la plataforma.

Estos indicadores no pretendieron medir impacto definitivo a largo plazo, sino ofrecer una base razonable para observar si la implementación inicial avanzaba en la dirección pedagógica esperada.

Riesgos y estrategias de mitigación

Entre los riesgos identificados estuvieron la conectividad intermitente en momentos puntuales, la sobrecarga del docente, la baja familiaridad inicial del estudiantado con la plataforma y la posibilidad de que el recurso fuese usado con énfasis disciplinario antes que pedagógico. Para ello, se propusieron estrategias preventivas de gradualidad, claridad de uso y seguimiento formativo.

La identificación de riesgos fue clave para sostener la propuesta en un plano realista. Innovar con ClassDojo exige anticipar dificultades metodológicas y organizativas, no solo proyectar ventajas, de modo que la herramienta se mantenga alineada con las necesidades del grupo.

Sostenibilidad

La sostenibilidad de la propuesta dependió de tres factores: viabilidad técnica mínima, apropiación pedagógica por parte del docente y percepción positiva del estudiantado. Por ello, el diseño insistió en comenzar con pocos componentes bien consolidados antes que con un despliegue amplio pero difícil de mantener.

Si la experiencia piloto mostrara resultados favorables, la sostenibilidad podría fortalecerse mediante institucionalización gradual de prácticas, intercambio docente y eventual adaptación de la propuesta a otras asignaturas o cursos. De este modo, ClassDojo podría evolucionar de apoyo focal a componente de una cultura más amplia de innovación pedagógica contextualizada.

Impacto esperado

Se esperó que la propuesta fortaleciera la organización de la clase, la participación visible del estudiantado, la retroalimentación inmediata y la motivación frente a la asignatura de Computación. En términos más amplios, también se esperó que contribuyera a una relación más funcional y pedagógica con los entornos virtuales dentro de la institución.

No se proyectó un impacto mágico ni instantáneo. El valor esperado de la propuesta residió en abrir una ruta pedagógica posible para este contexto institucional, demostrando que una herramienta bien orientada puede fortalecer la participación, la atención y la retroalimentación dentro de la asignatura de Computación.

Matriz de planificación de la propuesta

Con el fin de evitar que la plataforma se utilizara de manera improvisada, la propuesta incorporó un protocolo operativo de uso pedagógico. Dicho protocolo estableció que toda sesión en la que se integrara ClassDojo debía iniciar con la explicación breve del objetivo académico de la actividad, seguida por la explicitación del criterio de seguimiento que se registraría en la plataforma. Esta decisión se consideró necesaria para que los estudiantes comprendieran que el recurso tenía una finalidad formativa y no meramente de control.

El protocolo también definió que las categorías visibles dentro de ClassDojo debían mantenerse estables durante un periodo razonable para favorecer apropiación del grupo. Cambiarlas de manera permanente podía generar confusión y diluir el sentido pedagógico del entorno. Por ello, se propuso comenzar con categorías esenciales y revisar su pertinencia al cierre de cada bloque temático.

Otro aspecto del protocolo consistió en el uso equilibrado del refuerzo positivo. Se recomendó que el docente evitara una lógica competitiva excesiva y privilegiara la lectura de avances, esfuerzo, mejora y colaboración. De esta forma, la plataforma se alinearía con un enfoque formativo y no con un esquema de premiación superficial que pudiera desviar la atención del aprendizaje.

El protocolo incluyó, además, la revisión semanal del uso de la herramienta. Esta revisión permitiría observar si el número de registros realizados era pedagógicamente coherente, si el estudiante comprendía el sistema y si el docente encontraba utilidad real en la información generada. La meta no fue acumular registros, sino sostener un uso significativo y manejable.

Finalmente, se planteó que toda adaptación adicional del protocolo se realizara a partir de evidencias de aula. Si alguna función de la plataforma no resultaba útil o si una categoría dejaba de responder a las necesidades del grupo, la propuesta recomendó ajustarla sin rigidez, manteniendo el criterio general de coherencia pedagógica y pertinencia contextual.

Roles y responsabilidades de los actores

El éxito de la propuesta tecnológica dependió de una distribución clara de responsabilidades. El docente de Computación asumió el rol principal de mediador pedagógico, configurador del aula virtual y responsable del seguimiento cotidiano del uso de ClassDojo. Su función no se redujo a registrar conductas o tareas, sino a convertir la plataforma en soporte de una metodología más organizada y participativa.

Los estudiantes asumieron el rol de usuarios activos del entorno virtual. Se esperaba que comprendieran el sentido de las categorías de seguimiento, participaran de manera responsable en las actividades y utilizaran la plataforma como apoyo para reconocer metas, avances y compromisos académicos. El desarrollo de hábitos de uso también formó parte de la propuesta, pues la relación con un entorno virtual exigía cierto nivel de alfabetización digital práctica.

La institución, por su parte, tenía la responsabilidad de facilitar condiciones mínimas de implementación. Esto incluía disponibilidad del espacio tecnológico cuando fuera necesario, apoyo en la organización de tiempos y respaldo básico al desarrollo de la propuesta.

Las familias aparecieron como actores potenciales y no obligatorios en la primera fase. La propuesta no dependió de una participación intensiva de padres o representantes; sin embargo, contempló la posibilidad de incorporar más adelante funciones de comunicación, siempre que ello resulte pedagógicamente útil y claramente organizado.

Guía pedagógica de implementación por sesiones

Sesión 1. Apertura y apropiación del entorno

La primera sesión se diseñó con el propósito de presentar ClassDojo al grupo, explicar sus finalidades y establecer acuerdos de uso. El docente proyectaría el entorno, mostraría las funciones básicas y dialogaría con los estudiantes sobre cómo la herramienta se vincularía con la mejora de la dinámica de clase. En esta fase inicial no se recargaría la plataforma con múltiples funciones; el énfasis estaría puesto en comprensión y confianza.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 2. Participación guiada en actividad individual

En la segunda sesión, ClassDojo se emplearía para registrar participación, atención y culminación de una tarea individual de Computación. El objetivo no sería medir rendimiento complejo, sino familiarizar al grupo con la lógica del seguimiento visible. El docente registraría avances durante la práctica y cerraría la clase destacando logros colectivos e individuales.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 3. Trabajo colaborativo por parejas

La tercera sesión incorporaría el trabajo por parejas o tríos, aprovechando la plataforma para reconocer colaboración, apoyo mutuo y cumplimiento de tareas. Esta actividad sería especialmente pertinente porque favorece corresponsabilidad, interacción y construcción compartida del aprendizaje.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 4. Seguimiento de progreso y retroalimentación

En la cuarta sesión, la herramienta se utilizaría para ofrecer retroalimentación breve y estructurada después de una práctica de aula. El docente destacaría avances, dificultades comunes y recomendaciones de mejora. Este momento reforzaría el sentido formativo del entorno virtual y ayudaría a que el estudiante percibiera continuidad en su proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 5. Integración con metas de unidad

La quinta sesión se orientaría a vincular ClassDojo con metas concretas de una unidad de Computación, tales como manejo de procesadores de texto, organización de archivos o navegación segura. La plataforma dejaría de ser solo apoyo operativo y se integraría de forma más explícita a los objetivos curriculares del área.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 6. Autoevaluación y reflexión del estudiante

En la sexta sesión, la propuesta sugería incorporar un momento de autoevaluación breve donde el estudiante reflexionara sobre su participación, cumplimiento y aprendizaje. ClassDojo serviría como punto de apoyo para mirar el proceso, no únicamente el resultado final. Esta dimensión reflexiva buscó fortalecer autonomía y conciencia del propio avance.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 7. Consolidación del uso pedagógico

Durante la séptima sesión, la herramienta se utilizaría ya con mayor naturalidad dentro de la dinámica de aula. El docente podría combinar reconocimiento de participación, seguimiento de tareas y cierre reflexivo sin que la plataforma ocupara todo el centro de la escena. El objetivo sería que ClassDojo funcionara como apoyo estable y no como novedad pasajera.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Sesión 8. Evaluación inicial de la experiencia

La octava sesión se destinaría a una valoración preliminar del proceso. Se recogerían percepciones breves del grupo, observaciones del docente y elementos de ajuste para continuar o rediseñar la implementación. Esta sesión cerraría la fase piloto y prepararía la transición hacia una utilización más sostenida o, en su caso, hacia una reformulación de la propuesta.

Desde el punto de vista metodológico, esta sesión fue pensada para mantener equilibrio entre intención pedagógica, tiempo de clase y claridad en el uso de la plataforma. La actividad evitó recargar el proceso y priorizó que los estudiantes comprendan el sentido formativo de ClassDojo.

Modelo de seguimiento y evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta se concibió en tres niveles: seguimiento del proceso, valoración pedagógica y análisis de sostenibilidad. En el primer nivel, se observaría la frecuencia de uso de la plataforma, la consistencia del registro y el cumplimiento del cronograma. En el segundo nivel, se atendería a la percepción del docente y de los estudiantes sobre dinamismo, participación y utilidad del entorno virtual. En el tercer nivel, se valorarían las condiciones reales de continuidad institucional.

Se propuso que el seguimiento del proceso incluyera una matriz semanal donde el docente registrara: actividad desarrollada, función de ClassDojo empleada, grado de respuesta del grupo, dificultades técnicas y observaciones pedagógicas. Esta matriz permitiría construir memoria de implementación y evitar que la experiencia dependiera únicamente del recuerdo informal.

En cuanto a la valoración pedagógica, la propuesta recomendó aplicar un instrumento breve de seguimiento al cierre del ciclo inicial, de modo que pudiera observarse si el grupo percibía mejora en participación, organización y retroalimentación. Esta valoración no reemplazaría un estudio de impacto, pero sí ofrecería evidencia práctica para ajustar la experiencia.

La sostenibilidad se evaluaría mediante tres preguntas orientadoras: ¿el docente puede mantener el uso de la plataforma sin sobrecarga excesiva?, ¿la institución dispone de condiciones mínimas para continuar el proceso?, ¿el estudiantado encuentra sentido real en el entorno virtual? Si la respuesta a estas preguntas fuera favorable, la propuesta podría estabilizarse y eventualmente ampliarse.

Escenarios de contingencia y toma de decisiones

La propuesta contempló varios escenarios de contingencia. El primero fue la conectividad intermitente en determinados momentos de clase. Ante esta situación, se planteó priorizar usos breves, proyectados y pedagógicamente focalizados, de modo que la secuencia no dependa de conexión permanente.

Un segundo escenario fue la disponibilidad parcial de equipos en alguna sesión. En tal caso, la propuesta sugirió reforzar actividades colaborativas y evitar tareas que requieran acceso individual simultáneo. El objetivo fue sostener la participación sin interrumpir el sentido pedagógico de la herramienta.

El tercer escenario consideró la posible resistencia inicial del docente o del grupo frente al cambio metodológico. Para ello, se propuso un inicio gradual con funciones básicas, tiempo de explicación suficiente y uso visible de la plataforma asociado a beneficios concretos para la dinámica de clase. La apropiación se entendió como proceso y no como respuesta inmediata.

Un cuarto escenario contempló la posibilidad de que la herramienta se percibiera como excesivamente disciplinaria. Para prevenirlo, se recomendó privilegiar categorías asociadas a participación, responsabilidad académica, colaboración y mejora, evitando centrar la experiencia en castigos o etiquetamientos. Esta decisión fue clave para sostener el carácter pedagógico y ético de la propuesta.

Proyección institucional de mediano plazo

Si la fase piloto mostrara resultados favorables, la propuesta podría proyectarse a mediano plazo en tres direcciones. La primera sería la consolidación del uso de ClassDojo dentro de la asignatura de Computación, profundizando sus funciones según el grado de apropiación alcanzado por el

docente y el grupo. La segunda sería la socialización de la experiencia con otros docentes de la institución para valorar posibilidades de adaptación a otras áreas. La tercera sería la construcción de lineamientos institucionales básicos para uso pedagógico de entornos virtuales de apoyo.

Esta proyección institucional no significó generalizar automáticamente la propuesta a toda la escuela. Más bien, implicó reconocer que una experiencia bien documentada y críticamente evaluada podía ofrecer aprendizajes útiles para futuras decisiones colectivas. En este sentido, el trabajo aspiró a convertirse también en antecedente interno de innovación metodológica contextualizada.

La proyección de mediano plazo debería estar siempre subordinada a la sostenibilidad. Expandir una innovación sin evidencia suficiente o sin condiciones institucionales previstas podría debilitar sus resultados. Por ello, la propuesta defendió crecimiento gradual y críticamente evaluado.

10.2 Guía didáctica de cuatro clases para futura implementación

La guía didáctica se diseñó para cuatro clases consecutivas de Computación en octavo año de Educación Básica. Su finalidad fue ofrecer a la docente una ruta concreta de futura implementación de ClassDojo en coherencia con la realidad institucional, el problema diagnosticado y las necesidades de atención, participación e interés del grupo.

Cada clase fue pensada desde un criterio de gradualidad. La herramienta no aparece desde el inicio como estructura compleja, sino como una herramienta digital de apoyo que se presenta, se practica y se integra de forma progresiva. De esta manera, la guía evita sobrecarga y favorece una apropiación más comprensible tanto para la docente como para el estudiantado.

Clase 1. Presentación de ClassDojo y acuerdos de uso

Tabla 13. Diseño didáctico de clase 1. presentación de classdojo y acuerdos de uso

Componente	Descripción
Objetivo	Familiarizar al grupo con ClassDojo, explicar su finalidad pedagógica y establecer acuerdos básicos de uso.
Contenidos	Entorno virtual de apoyo; participación responsable; acuerdos de aula; relación entre tecnología y aprendizaje.
Recursos	Computador del docente, proyector, acceso básico a internet, pizarra, lista de estudiantes.
Inicio	Conversatorio breve sobre cómo les gustaría que fueran las clases de Computación y qué esperan de una herramienta nueva.
Desarrollo	Demostración guiada de la plataforma, explicación de categorías iniciales, presentación de metas de participación y práctica colectiva con ejemplos.
Cierre	Construcción de acuerdos de uso y breve valoración oral del grupo sobre la experiencia.
Uso de ClassDojo	Creación del curso, visualización del entorno, registro simbólico de participación inicial y presentación de categorías básicas.
Evaluación	Observación de comprensión de la herramienta, participación durante la demostración y aceptación inicial del recurso.

Fuente: Proyecto tecnológico
Elaborado: Adriana, Johnny

Clase 2. Actividad individual guiada y seguimiento visible

Tabla 14. Diseño didáctico de clase 2. actividad individual guiada y seguimiento visible

Componente	Descripción
Objetivo	Desarrollar una actividad individual de Computación utilizando ClassDojo para registrar participación, atención y culminación de tareas.
Contenidos	Instrucciones digitales básicas, seguimiento de actividades, atención en clase y responsabilidad académica.
Recursos	Equipos disponibles del centro de cómputo, proyector, plataforma ClassDojo, guía corta de actividad.
Inicio	Recordatorio breve de acuerdos y socialización del objetivo de la sesión.
Desarrollo	El docente plantea una tarea corta de manejo básico de herramientas informáticas y registra avances mediante categorías visibles en la plataforma.
Cierre	Retroalimentación inmediata sobre logros, dificultades frecuentes y compromiso para la siguiente sesión.
Uso de ClassDojo	Registro de atención, cumplimiento de instrucciones y finalización de tarea.
Evaluación	Lista de cotejo sobre avance individual, observación de participación y revisión del producto realizado.

Fuente: Proyecto tecnológico
Elaborado: Adriana, Johnny

Clase 3. Trabajo colaborativo por parejas

Tabla 15. Diseño didáctico de clase 3. trabajo colaborativo por parejas

Componente	Descripción
Objetivo	Fortalecer la colaboración y el apoyo entre pares mediante una actividad práctica de Computación acompañada por ClassDojo.
Contenidos	Trabajo cooperativo, reparto de funciones, respeto de turnos y solución conjunta de tareas.
Recursos	Equipos compartidos, proyector, hoja de trabajo por parejas, plataforma ClassDojo.
Inicio	Organización de parejas y recordatorio del sentido de la colaboración dentro de la clase.
Desarrollo	Resolución de una actividad práctica en parejas; el docente observa y registra colaboración, responsabilidad y culminación del ejercicio.
Cierre	Puesta en común de experiencias de trabajo compartido y reconocimiento de buenas prácticas colaborativas.
Uso de ClassDojo	Categorías de colaboración, apoyo entre compañeros, responsabilidad y entrega de actividad.
Evaluación	Observación de la interacción entre pares, producto final y disposición del grupo al trabajo compartido.

Fuente: Proyecto tecnológico
Elaborado: Adriana, Johnny

Clase 4. Retroalimentación, autoevaluación y proyección

Tabla 16. Diseño didáctico de clase 4. retroalimentación, autoevaluación y proyección

Componente	Descripción
Objetivo	Consolidar el uso inicial de ClassDojo mediante retroalimentación formativa y autoevaluación de la experiencia.
Contenidos	Seguimiento de progreso, reflexión sobre participación y mejora en la dinámica de la asignatura.
Recursos	Registros de ClassDojo, pizarra, fichas breves de autoevaluación, computador del docente.
Inicio	Recuperación dialogada de lo trabajado en las clases previas.
Desarrollo	Análisis de registros visibles, retroalimentación docente sobre avances del grupo y aplicación de una autoevaluación breve del estudiante.
Cierre	Reflexión final sobre la utilidad de la herramienta y acuerdos para una posible continuidad en futuras clases.
Uso de ClassDojo	Revisión de registros, retroalimentación inmediata y visualización de avances.
Evaluación	Autoevaluación estudiantil, observación docente y síntesis de fortalezas y ajustes para la implementación futura.

Fuente: Proyecto tecnológico
Elaborado: Adriana, Johnny

10.3 Guía de uso de ClassDojo para docentes

Uso de ClassDojo

Paso a paso para docentes: registro, creación de clase y manejo de habilidades o ítems



Figura 11. Imagen oficial de bienvenida para docentes en ClassDojo.

Fuente: Proyecto tecnológico
Elaborado: Adriana, Johnny

Nota de uso: las pantallas pueden cambiar ligeramente según la versión web, la aplicación móvil, el idioma seleccionado y las actualizaciones de la plataforma. Esta guía prioriza el flujo general y el uso pedagógico básico para el trabajo docente.

1. Que es ClassDojo y para qué puede servir en el aula

ClassDojo es una plataforma digital de apoyo para docentes, estudiantes y familias. En la practica escolar permite organizar grupos, crear clases, registrar estudiantes, usar habilidades o puntos, mantener comunicación con las familias y dar seguimiento al trabajo del aula de una forma visual y sencilla.

Para fines pedagógicos, conviene usarla como entorno de apoyo y no como un reemplazo de la clase. Su mayor valor aparece cuando ayuda a ordenar la participación, hacer visible la retroalimentación y sostener rutinas claras de trabajo.



Figura 12. Recurso visual oficial de ClassDojo sobre canje y uso de puntos.

Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

2. Como iniciar y crear un usuario docente

Según el Centro de Ayuda de ClassDojo, el registro docente puede hacerse desde la web o desde la aplicación móvil. El flujo general es corto: se ingresa al sitio, se elige el rol de profesor o personal del colegio, se completa la información personal y luego se solicita la vinculación con la institución educativa.



Figura 13. Flujo resumido para el registro inicial de una cuenta docente.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

Pasos sugeridos

1. Ingresa a `www.classdojo.com` o a `teach.classdojo.com`.
2. Elige el rol `Profesor` o `Personal del colegio`, según corresponda.
3. Escribe tu correo electrónico y continua con el formulario.
4. Completa nombre, apellido, titulo si aplica y una contraseña segura.
5. Busca tu institución y solicita unirte al colegio correcto.
6. Espera aprobación institucional si tu escuela trabaja con ese control.

3. Como crear una clase

después de crear tu cuenta, el paso clave es abrir una clase. ClassDojo indica que, en la versión web, esto se hace desde la opción `+ Clase nueva`. Luego se coloca el nombre del grupo, el curso o nivel, y se confirma con el botón de crear.

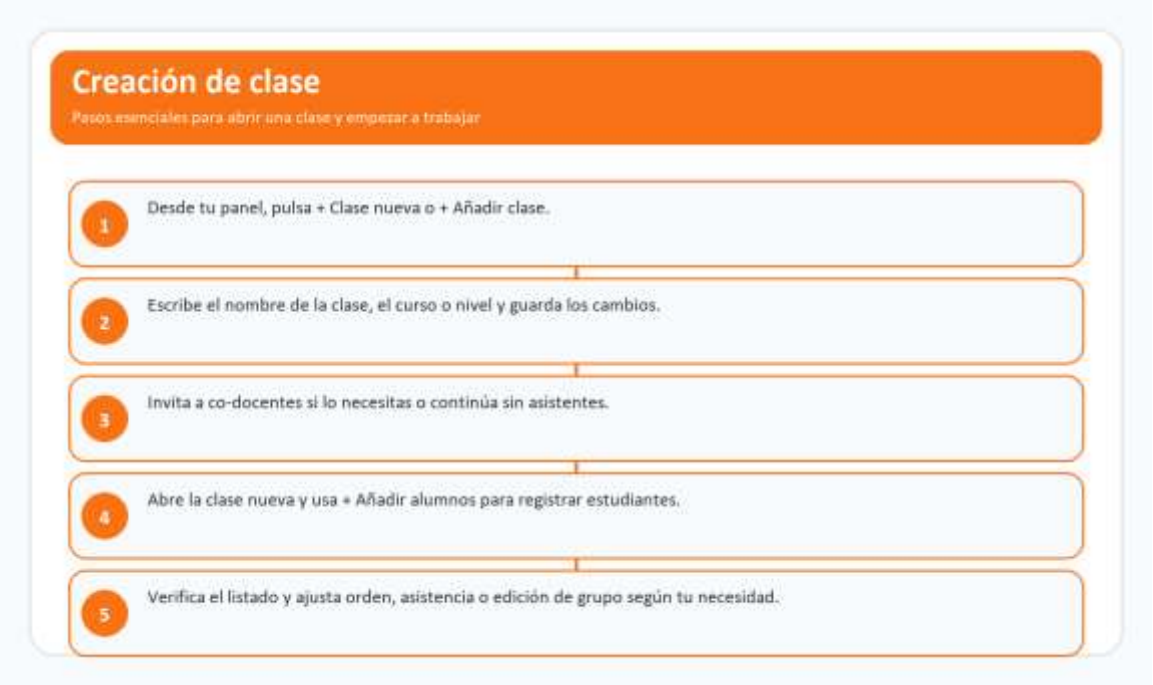


Figura 14. Flujo básico para crear una clase y dejarla lista para trabajar.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

Ruta general en la web

1. Entra a tu panel principal.
2. Haz clic en `+ Clase nueva`.
3. Escribe el nombre de la clase y selecciona el curso o nivel.
4. Guarda la clase con el botón `Crear`.
5. Si lo necesitas, invita a otros docentes asistentes.
6. Abre la clase creada y entra en `+ Anadir alumnos`.

4. Como agregar estudiantes y organizar el grupo

Una vez creada la clase, se pueden incorporar estudiantes manualmente o, si la escuela trabaja con directorio institucional, importarlos desde ese listado. El Centro de Ayuda recomienda verificar primero si la cuenta ya está aprobada por la escuela para evitar duplicados.

Desde la clase nueva, debes usar `+ Anadir alumnos`. Luego escribes nombre y apellido. Si el estudiante ya existe en el directorio del colegio, la plataforma lo sugerirá; si no, se lo puede agregar como nuevo.



Figura 15. Imagen oficial de la experiencia docente de ClassDojo.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

5. Manejo de items, habilidades o puntos en ClassDojo

En ClassDojo, los 'items' de seguimiento se trabajan normalmente como habilidades o puntos. El articulo oficial 'Personalizar, agregar y editar habilidades (puntos)' explica que el docente puede abrir la clase, entrar en `Opciones` o en el menú de tres puntos, escoger `Editar clase` o `Editar habilidades`, y desde ahí administrar los elementos de evaluación del grupo.

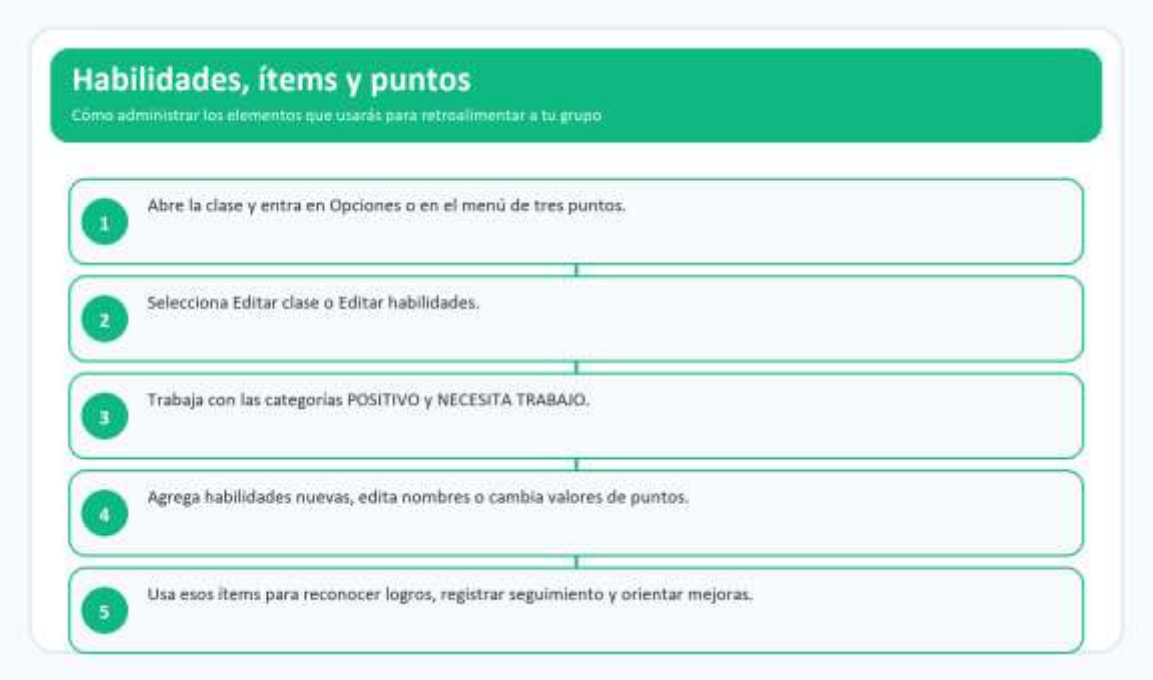


Figura 16. Flujo resumido para administrar habilidades, items o puntos.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

Cómo editar las habilidades

1. Abre la clase con la que vas a trabajar.
2. Entra en `Opciones` o en el menú de tres puntos.
3. Selecciona `Editar clase` o `Editar habilidades`.
4. Trabaja con las categorías `Positivo` y `Necesita trabajo`.
5. Agrega una habilidad nueva si quieres reconocer un comportamiento o logro especifico.
6. Edita una habilidad si deseas cambiar su nombre o el valor del punto.
7. Elimina una habilidad si ya no la usaras en esa clase.

Ejemplos útiles para computación: participa activamente, sigue instrucciones, cuida los equipos, trabaja en pareja, termina la actividad, ayuda a sus compañeros, necesita mejorar la atención, requiere apoyo para terminar la tarea.



Figura 17. Imagen oficial sobre retroalimentación y entrega de puntos.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

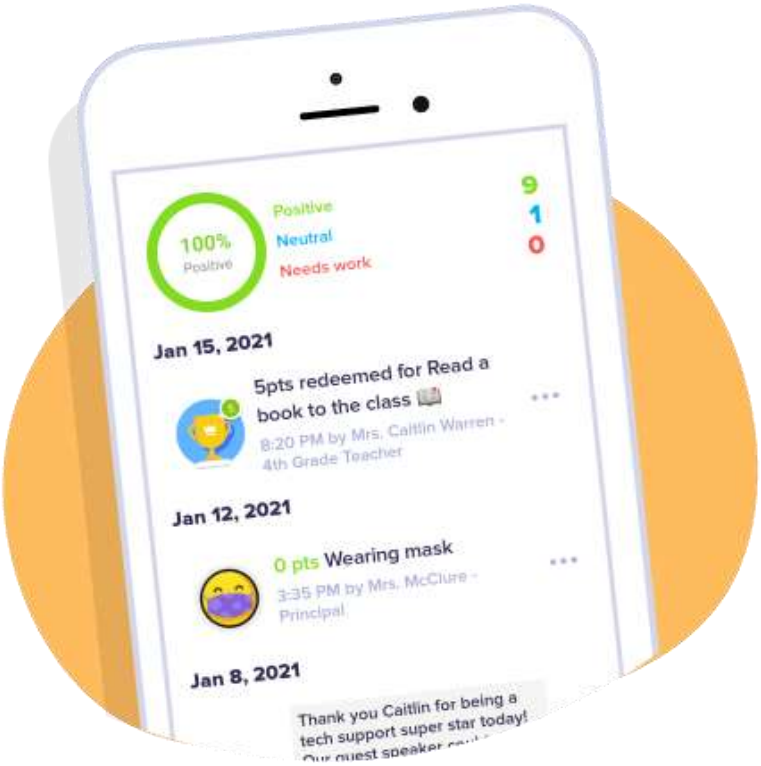


Figura 18. Imagen oficial vinculada al seguimiento y crecimiento mediante puntos.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

6. Recomendaciones prácticas para usar ClassDojo en la clase

Empieza con pocas habilidades bien definidas y no con demasiadas categorías.

Usa nombres de habilidades comprensibles para los estudiantes.

Explica desde el inicio para que sirve cada punto o item.

Evita usar la plataforma solo como castigo; prioriza el seguimiento formativo.

Aprovecha los puntos para reforzar participación, responsabilidad y trabajo en equipo.

Si trabajas por parejas o pequeños grupos, aprovecha esa dinámica para reconocer el esfuerzo colaborativo y la responsabilidad compartida.

Revisa periódicamente si las habilidades siguen siendo útiles para tu curso.

GUÌA METODOLÒGICA PARA EL USO DE CLASSDOJO

Instituto Iberoamericano - Asignatura de Computación - Octavo ano de Educación Básica

La presente guía metodológica organiza el proceso de uso inicial de ClassDojo a partir de capturas reales obtenidas del propio entorno de trabajo creado para la propuesta tecnológica. Su finalidad es orientar al docente en la preparación, configuración y aprovechamiento pedagógico de la plataforma dentro de la asignatura de computación.

1. Objetivo de la guía

Orientar, paso a paso, la configuración inicial y el uso metodológico de ClassDojo como herramienta digital de apoyo para fortalecer la participación, la atención, la retroalimentación y la organización del aprendizaje en la asignatura de computación.

2. Alcance pedagògico

- La guía no presenta a ClassDojo como un fin en si mismo, sino como apoyo al trabajo de aula.
- El uso de la plataforma se vincula con necesidades concretas: interés, dinamismo, seguimiento y participación estudiantil.
- Las capturas corresponden al propio proceso de registro y configuración realizado para este proyecto.
- La aplicación metodológica se proyecta para clases de computación de octavo ano de educación básica.

3. Fases metodológicas de implementación

3.1 Fase preparatoria

Antes de usar ClassDojo en clase, el docente debe asegurar una cuenta activa, identificar la unidad educativa correcta y definir el sentido pedagógico del uso de la plataforma. En esta etapa no se trata solo de crear un acceso técnico, sino de preparar el recurso para que responda a las necesidades reales del grupo.

3.2 Fase de configuración

Una vez habilitada la cuenta, corresponde crear la clase, registrar datos básicos, ajustar categorías de seguimiento y organizar la información del grupo. Esta fase permite que el entorno virtual quede listo para usarse con claridad y orden.

3.3 Fase de implementación en el aula

Con la clase creada, ClassDojo puede incorporarse de forma gradual en actividades de computación para reconocer participación, registrar avances, apoyar la retroalimentación y dinamizar la experiencia de aprendizaje. Lo recomendable es iniciar con funciones simples y visibles para el estudiantado.

4. Paso a paso metodológico con capturas del entorno

Paso 1. creación del correo base para el registro

Se genera una cuenta de correo que funcionara como medio formal de acceso y recuperación de claves para ClassDojo.

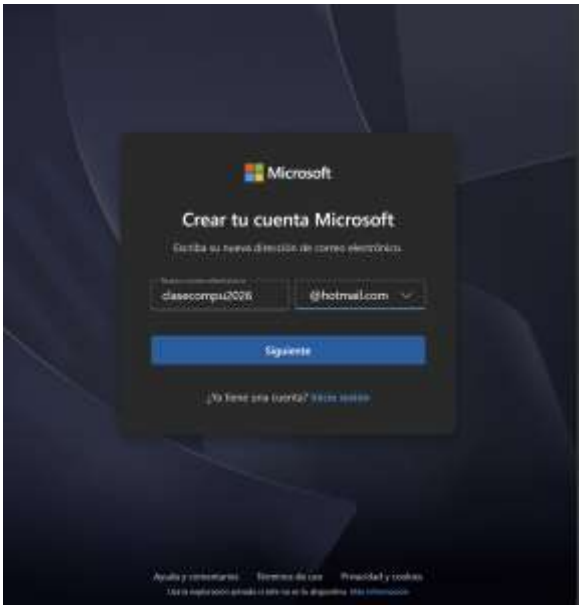


Figura 19. creación de la cuenta de correo que servirá como acceso inicial a la plataforma.
Fuente: Microsoft Outlook
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: metodológicamente, este paso garantiza orden y continuidad, ya que toda la gestión posterior del entorno virtual quedara asociada a un correo estable y controlado por el docente o responsable del proyecto.

Paso 2. verificación del correo creado

Se verifica que la cuenta de correo este activa y lista para recibir mensajes de confirmación, códigos y notificaciones de la plataforma.

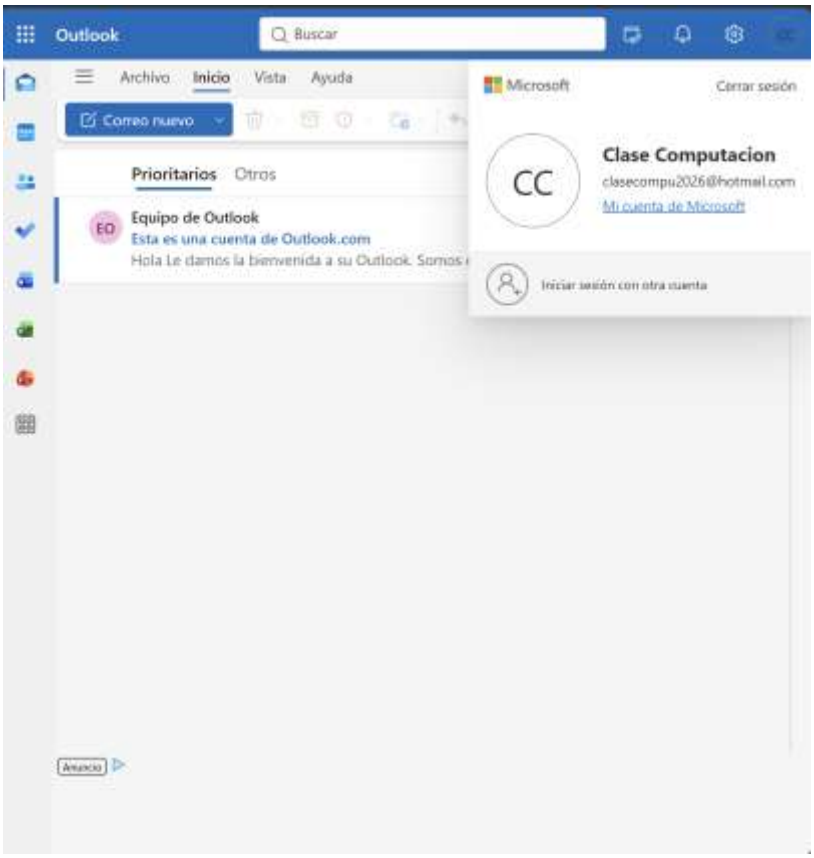


Figura 20. Bandeja del correo creado para confirmar recepción de mensajes y códigos de acceso.
Fuente: Correo Hotmail
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Esta comprobación evita interrupciones posteriores y asegura que el proceso de configuración pueda completarse con normalidad desde el inicio.

Paso 3. Registro inicial con correo electrónico

En ClassDojo se selecciona la opción para comenzar como profesor y se ingresa el correo que servirá de base para la cuenta.



Figura 21. Pantalla de inicio para comenzar como profesor dentro de ClassDojo.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

Aplicación metodología: El docente asume desde aquí un rol pedagógico activo: la plataforma se configura para apoyar procesos de clase, no para un uso informal o desvinculado del aprendizaje.

Paso 4. Ingreso de datos del profesor

Se completan nombre, apellido, clave y datos solicitados por la plataforma para consolidar la cuenta del profesor.

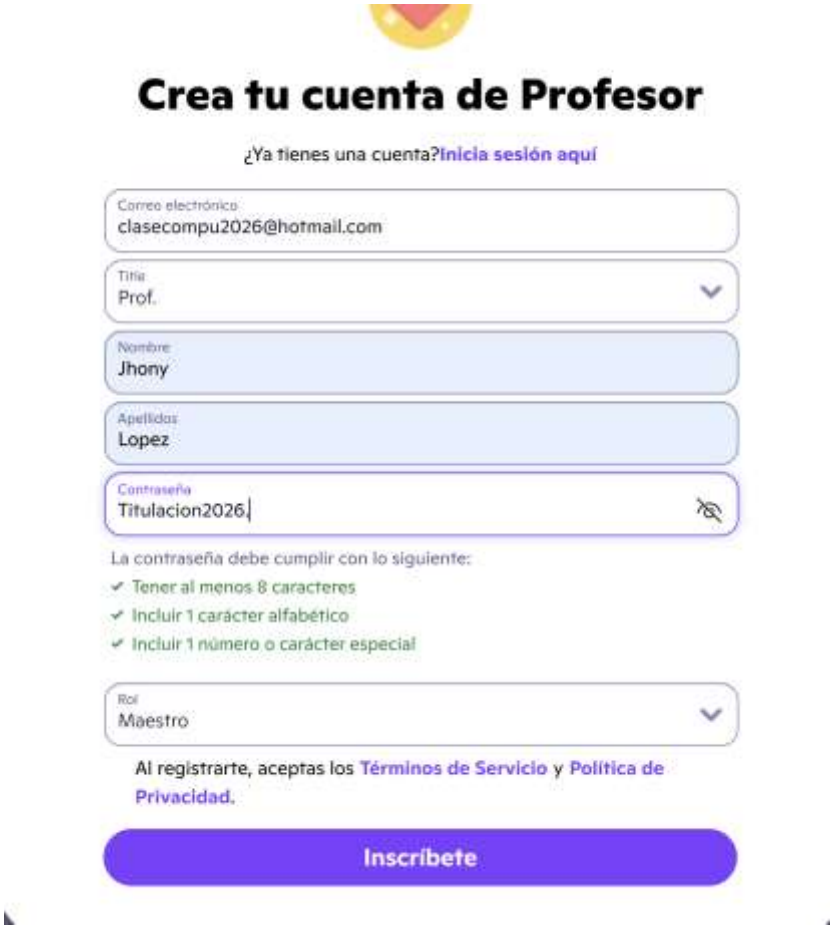


Figura 22. Formulario de creación de cuenta docente con datos personales y profesionales.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Este paso da legitimidad institucional al entorno. La cuenta debe reflejar identidad profesional clara, ya que será la base de comunicación y organización académica en la clase.

Paso 5. ubicación de la unidad educativa

El sistema permite escribir el nombre del establecimiento para ubicar la unidad educativa vinculada al docente.



Figura 23. Búsqueda de la institución educativa dentro del directorio de ClassDojo.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Vincular la cuenta con la institución correcta facilita coherencia organizativa y proyecta un uso formal de la plataforma dentro del contexto escolar.

Paso 6. Selección de la unidad educativa

Se confirma la unidad educativa correspondiente para que la cuenta quede integrada al espacio institucional identificado.



Figura 24. Confirmación de la institución seleccionada dentro del entorno de ClassDojo.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Esta acción refuerza la pertinencia contextual del recurso, pues el uso de la plataforma se ancla directamente en el escenario donde será aplicada la propuesta.

Paso 7. Creación del tipo de clase

ClassDojo solicita elegir el tipo de espacio que se va a crear. En este caso corresponde seleccionar la opción de clase.



Figura 25. Pantalla de selección del tipo de equipo o clase a crear dentro de ClassDojo.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: La definición del espacio es importante porque ordena la plataforma según el uso educativo previsto y permite trabajar con una estructura adecuada para el aula.

Paso 8. Registro de los datos de la clase

Se registran nombre de la clase, grado y demás datos requeridos para dejar creada la sección que se trabajara con los estudiantes.

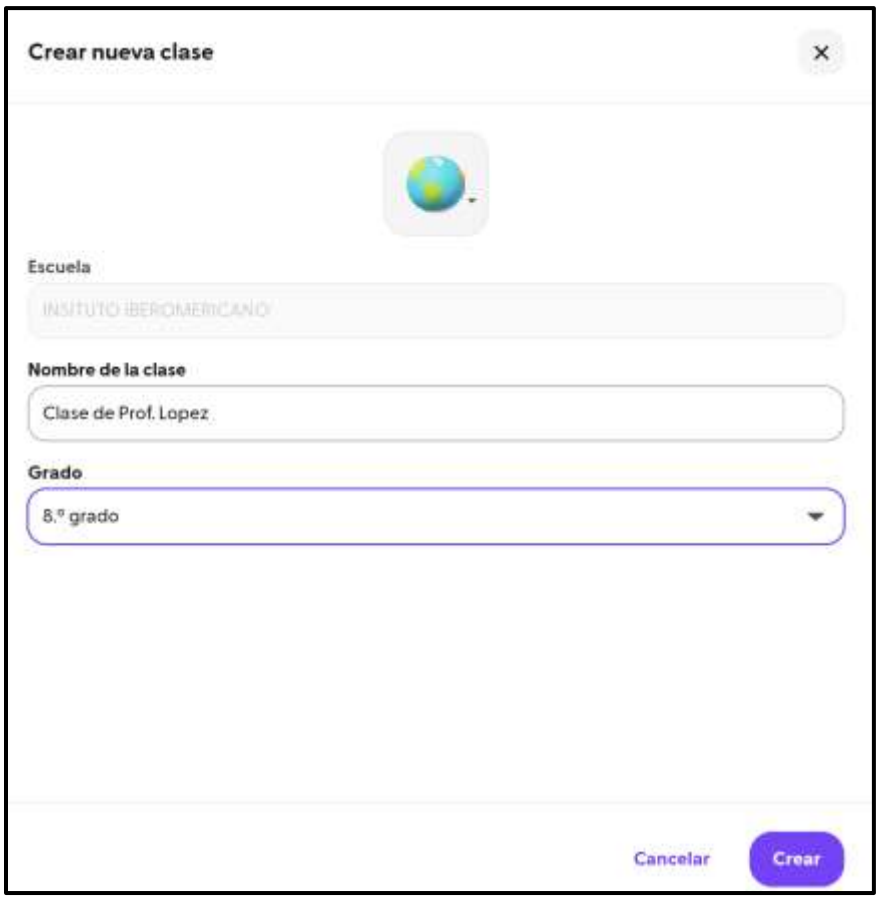


Figura 26. Formulario para ingresar nombre de la clase, escuela y grado.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Asignar un nombre claro y un grado especifico facilita la futura planificación didáctica y el seguimiento ordenado del curso.

Paso 9. Configuración de habilidades y puntajes

Se personalizan las habilidades o criterios de seguimiento que el docente utilizara para reconocer participación, esfuerzo, cumplimiento o aspectos a mejorar.

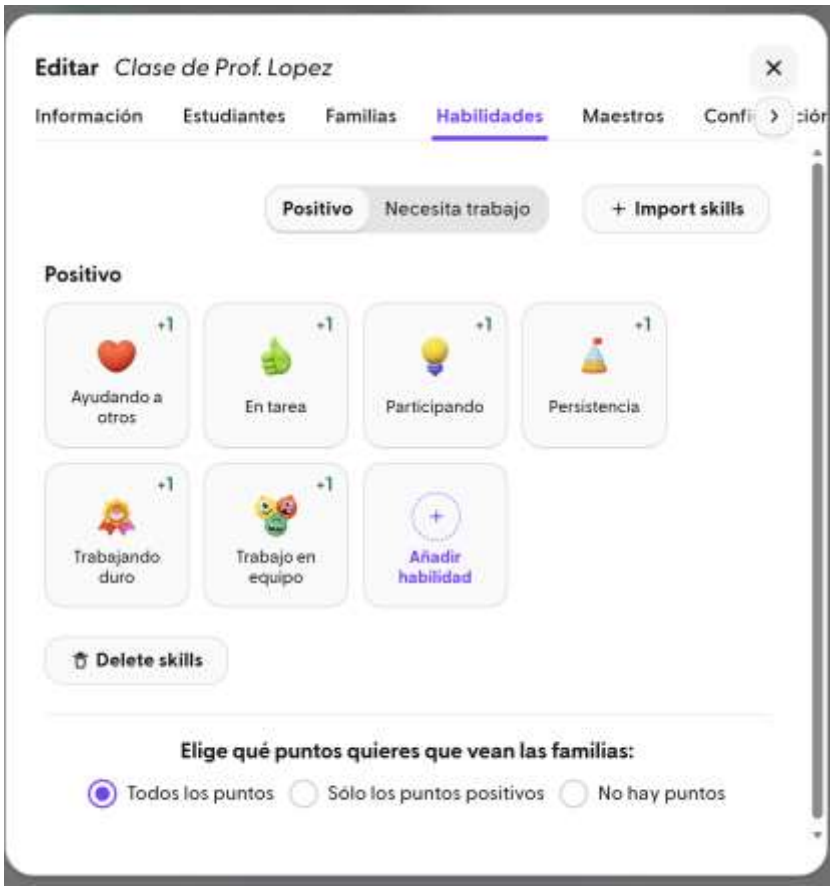


Figura 27. Edición de habilidades positivas y aspectos que necesitan trabajo dentro de la clase.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: pedagógicamente, esta es una de las fases mas importantes. Las categorías deben responder a conductas académicas y no a etiquetas personales. Se recomienda priorizar habilidades como participación activa, trabajo colaborativo, atención y cumplimiento.

Paso 10. Ajuste de información general de la clase

Se completa y revisa la información descriptiva de la clase para dejar organizado el espacio de trabajo.

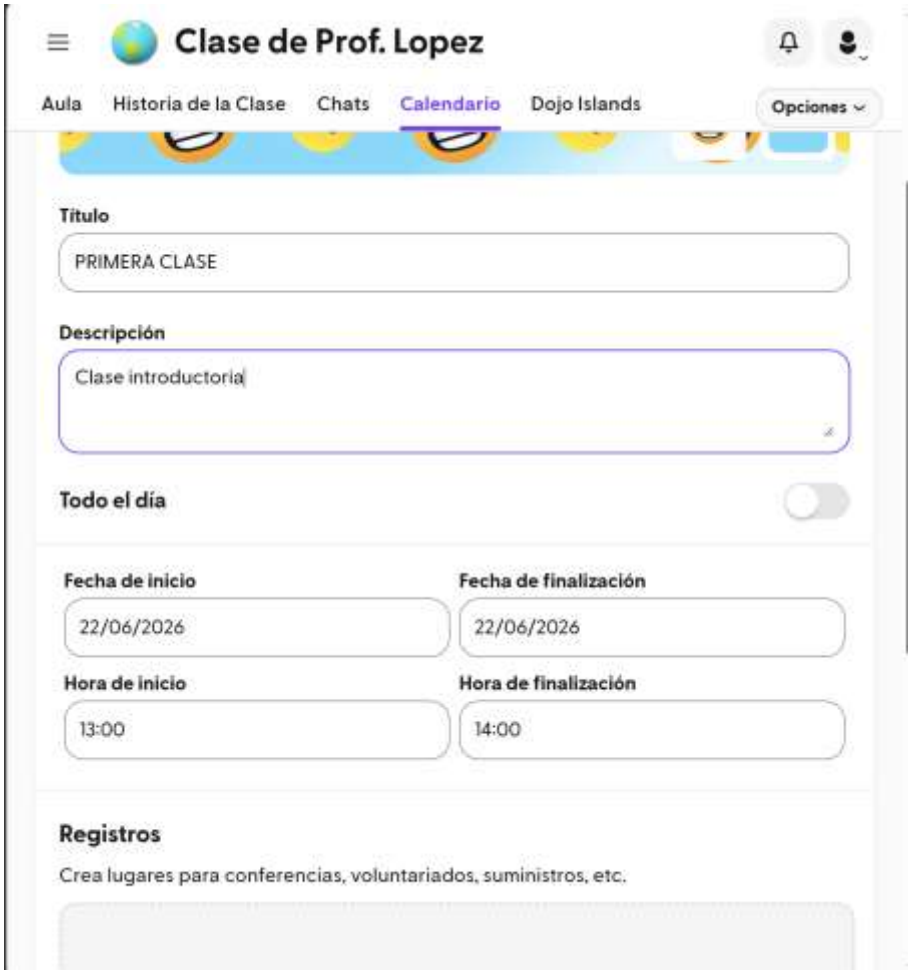


Figura 28. Panel de configuración general de la clase con información, descripción y registro.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Esta organización favorece claridad para el docente y coherencia para el grupo, especialmente cuando la plataforma empiece a utilizarse en varias sesiones.

Paso 11. incorporación de estudiantes

Una vez creada la clase, se agregan los estudiantes para que el espacio quede listo para registrar participación, avances y actividades.



Figura 29. Vista de los perfiles del alumnado integrados a la clase creada.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodología: El ingreso del alumnado debe realizarse con criterio organizativo. Conviene revisar nombres, cantidad y orden del grupo antes de iniciar la aplicación en aula.

Paso 12. proyección de la primera clase

La clase ya creada permite proyectar actividades y visualizar recursos disponibles, como se observa en la primera propuesta trabajada.



Figura 30. Vista inicial del espacio de trabajo donde se observa la primera experiencia de clase dentro del entorno.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: En esta etapa, ClassDojo deja de ser solo configuración técnica y pasa a ser apoyo metodológico. La plataforma puede introducirse al grupo explicando su finalidad, sus reglas de uso y el tipo de seguimiento que apoyara.

Paso 13. Uso de herramientas de interacción

ClassDojo ofrece herramientas complementarias como temporizador, aleatorio, creador de grupos y música, útiles para la dinámica del aula.

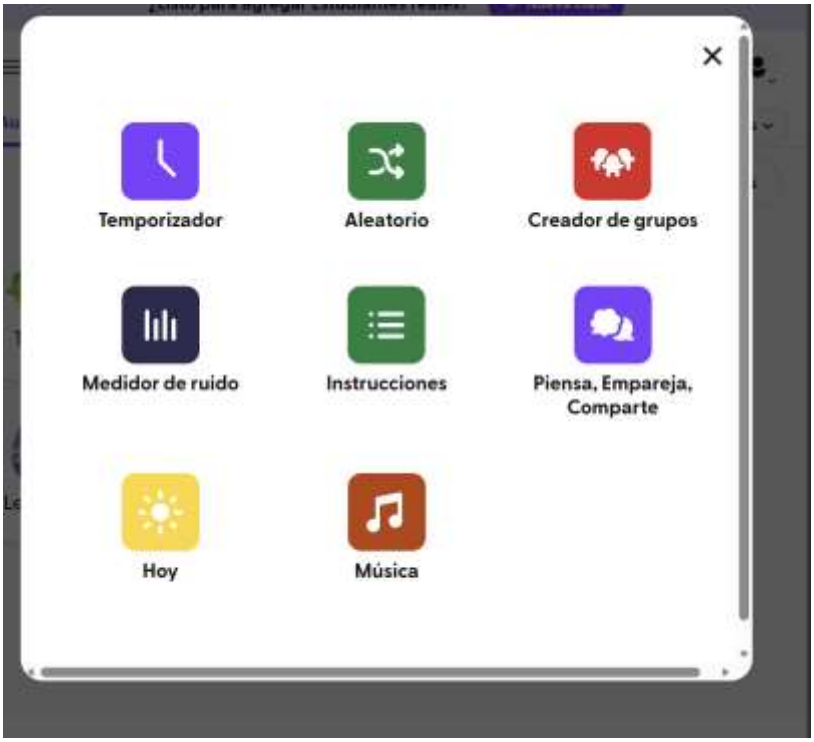


Figura 31. Panel de herramientas de apoyo para dinamizar la clase y organizar la participación.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: Estas funciones favorecen clases mas activas. El temporizador ayuda a organizar tiempos, el creador de grupos apoya trabajo colaborativo y las herramientas de selección pueden aumentar atención y participación de forma ordenada.

Paso 14. Creación de actividades

Se diseña una actividad con título, instrucciones y tipo de respuesta, de modo que la plataforma no solo registre puntos, sino que acompañe tareas concretas.



Figura 32. Formulario para crear una actividad dentro de ClassDojo con instrucciones y tipo de respuesta.
Fuente: Class Dojo
Elaborado: Adriana, Johnny

aplicación metodológica: La actividad debe vincularse con objetivos de Computación. Lo recomendable es formular consignas claras, breves y directamente relacionadas con el contenido de la clase.

5. Ruta metodológica sugerida para la clase de Computación

5.1 Antes de la clase

El docente revisa la actividad del día, confirma que la clase este abierta en la plataforma y deja definidas las habilidades que observara. En esta fase conviene decidir si se privilegiara participación, colaboración, cumplimiento o retroalimentación.

5.2 Inicio de la clase

Se presenta al grupo el propósito de ClassDojo en la sesión. Los estudiantes deben comprender que la herramienta no se usara como castigo, sino como apoyo para organizar el trabajo, visibilizar avances y fortalecer la participación.

5.3 Desarrollo de la actividad

Durante el trabajo practico de Computación, el docente utiliza las herramientas de tiempo, agrupación o selección cuando sean útiles, y registra solo evidencias significativas. La plataforma debe acompañar la clase sin quitar protagonismo al contenido académico.

5.4 Cierre y retroalimentación

Al finalizar, se recuperan los logros observados, se destacan avances del grupo y se orientan mejoras concretas. Este cierre permite que ClassDojo funcione como medio de retroalimentación inmediata y no solo como registro técnico.

6. Recomendaciones finales para la futura implementación

- Empezar con pocas habilidades bien definidas y comprensibles para los estudiantes.
- Relacionar cada uso de ClassDojo con una meta concreta de la asignatura de Computación.
- Usar el refuerzo positivo para reconocer esfuerzo, atención, colaboración y cumplimiento.
- Evitar que la plataforma se convierta en un sistema de control excesivo o en una distracción.
- Registrar solo lo pedagógicamente relevante y cerrar cada sesión con una lectura formativa del proceso.

7. Cierre

La presente guía metodológica demuestra que el uso de ClassDojo puede organizarse de manera clara, contextualizada y funcional a partir de un entorno real ya configurado. Las capturas propias del proceso refuerzan la viabilidad de la propuesta y ofrecen al docente una ruta concreta para pasar del registro técnico a la aplicación pedagógica dentro de clase.

11. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez-Muñoz, J. S., & Hernández-Prados, M. Á. (2023). Percepción docente respecto al uso de ClassDojo con familias. RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 15, 137-156. https://doi.org/10.6018/riite.556691

Borja Solano, M. P. (2023). El uso de las TIC en la educación: Una aproximación a la educación digital pospandemia en el Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 14308-14328. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5911

Cabero Almenara, J. (2003). Replanteando la tecnología educativa. Comunicar, 21, 23-30.

Cajamarca-Correa, M. A., Cangas-Cadena, A. L., Sánchez-Simbaña, S. E., & Pérez-Guillermo, A. G. (2024). Nuevas tendencias en el uso de recursos y herramientas de la Tecnología Educativa para la Educación Universitaria. Journal of Economic and Social Science Research, 4(3), 127-150. https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n3/124

Illescas Espinoza, W. H., Nugra Betancourth, M. A., Santana Estrella, R. E., & Sancho López, C. S. (2025). Transformación digital aplicada a la educación: Un mapeo sistémico. Revista de Ciencias Sociales, 31(Número Especial 12), 301-318.

Mena Hernández, E. L., Vera Moreira, L. A., & Mora Macías, A. F. (2024). Integración de la tecnología educativa en el aula de educación básica en Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(2), 150-162. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10389

Reyes Vera, C. H., Chere Quiñónez, B. F., Quinteros Cevallos, F. J., & Lara Tambaco, R. M. (2024). Influencia de la transformación digital en la educación superior del Ecuador. Maestro y Sociedad, 21(2), 861-865.

Sánchez Vera, M. M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 14, 1-5. https://doi.org/10.6018/riite.572131

Trujillo Valdiviezo, G., Rodríguez Alegre, L., Mejía Ayala, D., & López Padilla, R. (2022). Transformación digital en América Latina: Una revisión sistemática. Revista Venezolana de Gerencia, 27(100), 1519-1536. https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.100.15

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. https://www.asambleanacional.gob.ec/documentos/Constitucion-2008.pdf

Corte Constitucional del Ecuador. (2022a). Sentencia No. 1497-20-JP/21. https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-1497-20-jp-21/

Corte Constitucional del Ecuador. (2022b). Sentencia No. 1351-19-JP/22. https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-1351-19-jp-22/

Corte Constitucional del Ecuador. (2022c). Sentencia No. 785-20-JP/22. https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-785-20-jp-22/

Corte Constitucional del Ecuador. (2024). Sentencia No. 95-18-EP/24. https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-95-18-ep-/

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2024). Texto reformado. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/01/Ley-organica-de-educacion-intercultural-LOEI-reformada.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario diagnóstico aplicado a estudiantes

1. Te gusta la asignatura de Computación.

2. Te gustaría que las clases de Computación fueran más dinámicas.

3. Te gustaría que las clases de Computación fueran más participativas.

4. Te interesa aprender mediante nuevas herramientas digitales.

5. Consideras útil que el docente implemente ClassDojo como entorno virtual de apoyo para la clase.

6. Te gustaría recibir retroalimentación inmediata durante las actividades de Computación.

7. Crees que ClassDojo podría ayudarte a mantener más atención durante la clase.

8. Estarías dispuesto(a) a utilizar ClassDojo en la asignatura de Computación.

9. Consideras importante que el docente utilice herramientas digitales para organizar mejor las actividades del aula.

10. Piensas que una guía didáctica con ClassDojo puede responder a las necesidades de tu curso.

11. ¿Te gustaría conocer y utilizar ClassDojo en tus clases de Computación? Sí / No / Tal vez.

Anexo 2. Guía de entrevista al docente

1. ¿Ha utilizado previamente herramientas didácticas digitales para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Computación?

2. ¿Qué necesidades observa en sus estudiantes en relación con la atención, la participación y el interés por la asignatura?

3. ¿Considera pertinente incorporar ClassDojo como entorno virtual de apoyo en la materia de Computación?

4. ¿Qué beneficios pedagógicos prevé en una futura implementación de ClassDojo con este grupo?

5. ¿Qué condiciones metodológicas deberían cuidarse para que el uso de ClassDojo sea realmente útil en el aula?

Anexo 3. Ficha de observación de la clase de Computación

Criterios de observación: dinámica metodológica de la clase, nivel de atención del grupo, participación estudiantil, interacción entre docente y estudiantes, y uso pedagógico de recursos digitales.

Anexo 4. Síntesis tabulada de resultados

La síntesis tabulada del diagnóstico se organizó con tablas de frecuencia, porcentajes y representaciones gráficas, priorizando los indicadores de atención, participación, dinamismo, retroalimentación y disposición hacia el uso de ClassDojo.

Anexo 5. Evidencia Fotográfica



Figura 33. Pruebas de la utilización de clasdojo de la asignatura de computación.



Figura 34. Pruebas de la utilización de clasdojo de la asignatura de computación.



Figura 33. Pruebas de la utilización de clasdojo en la asignatura de computación en profesores de la área de computación.