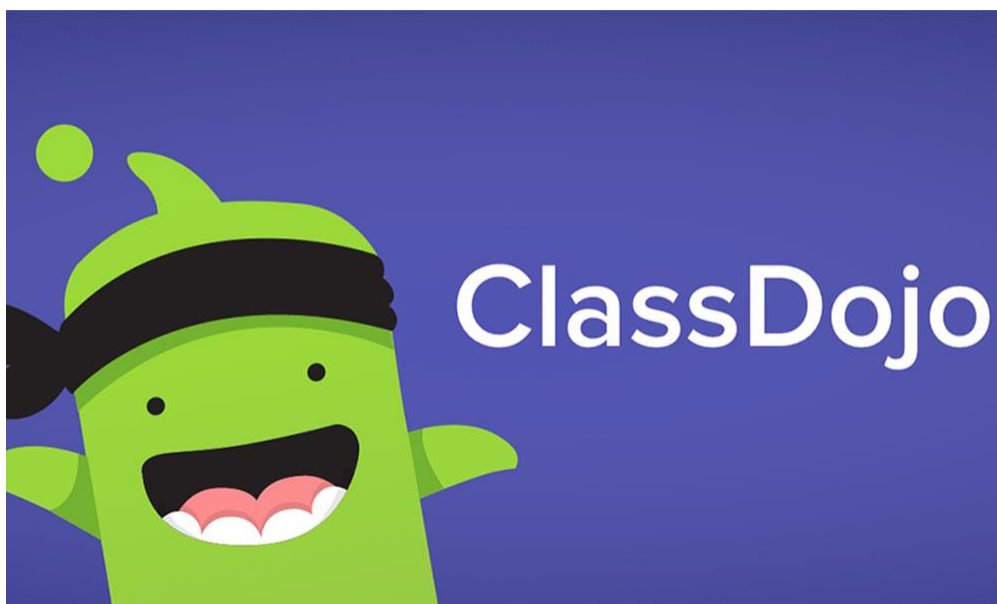


# MANUAL DE CLASSDOJO PARA DOCENTES

(partes I y II)



## PROYECTO NUEVAS METODOLOGÍAS

- CEIP VICENTE MEDINA –

Orilla del Azarbe - Murcia



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Nota informativa sobre el manual

Este material ha sido creado para la formación del profesorado del CEIP Vicente Medina dentro de los proyectos de formación en centros del CPR de la Región de Murcia.

Forma parte de un compendio de documentos y acciones incorporadas dentro del Proyecto Erasmus+ que con el nombre “Nuevas Metodologías, Nuevo Futuro”, nos compromete a realizar un esfuerzo en la renovación metodológica en el Centro.

El manual está realizado sin fines comerciales ni lucrativos, únicamente con el fin de facilitar el uso de la plataforma Class Dojo a los docentes que quieran animarse a experimentar con nuevas formas de gestionar sus aulas.

Queda permitida la difusión sin fines comerciales ni lucrativos de este manual, siempre que se mencione al autor y la procedencia de los documentos.

Las imágenes que aquí aparecen son capturas de pantalla de la web [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com)

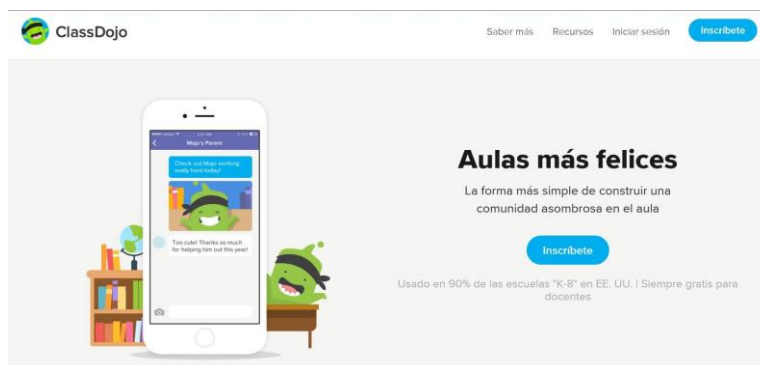
La foto de la portada está tomada de la web [www.educaciontrespuntocero.com](http://www.educaciontrespuntocero.com)

# MANUAL DE CLASSDOJO (parte I)

Este manual está diseñado pensando en docentes que quieran crear su aula virtual paso a paso y poder gestionar su grupo de alumnos de una manera más dinámica, actual y motivadora. Si quieres tener más información sobre qué es esta aplicación y las posibilidades que ofrece visita este enlace de [educacióntrespuntocero](http://educacióntrespuntocero.com).

En esta primera parte del manual, veremos cómo registrarnos en la plataforma y cómo crear nuestra aula virtual.

Para empezar a dar los primeros pasos en clasdojo, entra en tu navegador web y visita [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com). Una vez ahí, si es la primera vez, pulsa en insíbete y da de alta tu cuenta.

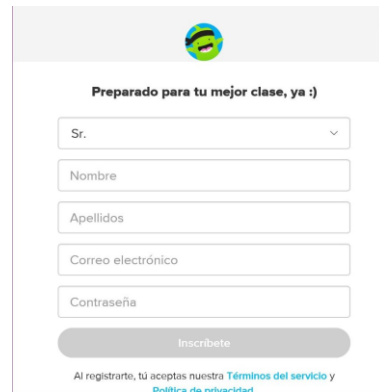


## INSCRIPCIÓN

Si pinchamos en **insíbete**, se abre una ventana donde aparecen las cuatro modalidades disponibles para registrarnos: docente, padre/madre, alumno o líder de escuela. Nosotros elegiremos la opción docente. Pinchamos en ella y entramos en el registro.



Rellena los campos que aparecen en la ventana emergente. La contraseña será la que elijas luego para entrar en la plataforma, no pongas la misma que usas para entrar al correo.



Preparado para tu mejor clase, ya :)

Sr.

Nombre

Apellidos

Correo electrónico

Contraseña

Al registrarte, tú aceptas nuestra [Política de privacidad](#) y [Términos del servicio](#)

## BUSCA TU ESCUELA Y PREPARA TU CLASE DOJO

Una vez hecha la inscripción, nos saldrá una pantalla para buscar nuestro centro, localízalo y mando una solicitud para unirme a la escuela



Únase a su Escuela

**CEIP VICENTE MEDINA-El Esparragal-Orilla del Azarbe.**  
C/POETA VICENTE MEDINA, 8, Murcia (El Esparragal), Murcia, ES



parece que es la primera vez que estás aquí. Si te gusta ClassDojo, por favor, ¡compártelo con otros profesores de tu escuela!

El siguiente paso es seleccionar el curso y ponerle nombre a la clase. Yo he elegido ponerle el nombre de GRUPO DE TRABAJO, y he seleccionado INFANTIL. Una vez hecho, agrego la clase.



Añadir nueva clase



Nombre de la clase

Grado

Ahora llega el momento de introducir a los alumnos. Si tenemos una lista en Word o en Excel, la podemos importar directamente, haciendo mucho más ágil este paso, pero hacerla a mano es muy rápida, solo hace falta un nombre y un apellido.

Cuando el programa cree los avatares con los nombres de los alumnos, solo aparecerá el primer nombre, sin apellido, por lo tanto si es un nombre compuesto, se recomienda contraerlo o unirlo (Ej. M<sup>a</sup>\_Dolores en lugar de M<sup>a</sup> Dolores o Juanra en lugar de Juan Ramón).

Una vez introducidos los nombres, pincháis para decir que habéis acabado y os saldrá una ventana para invitar a los alumnos y a los padres. Al pinchar en obtener invitaciones, obtendréis un archivo pdf con las claves para invitar a padres y alumnos. Guardad este archivo en un lugar fácil de localizar para luego poder repartirlas. También classdojo os enviará un correo con todos los códigos tanto para alumnos como para las familias.



Tras pinchar en obtener invitaciones y haber conseguido tu pdf con las claves, pulsa en



¡BUEN TRABAJO!

YA TENÉIS VUESTRA CLASE MONSTRUOSA DE CLASSDOJO



# MANUAL DE CLASSDOJO (parte II)

## Dentro de la clase

Una vez que ya tenemos nuestra clase preparada vamos a explorar las posibilidades que ofrece classdojo.



En la parte superior encontramos una barra de menú en control azul. En ella lo más destacable es observar que estamos conectados, en mi caso como Sr. Herrero. Cuando queramos cerrar la sesión, será ahí donde pinchemos. También aparece una campana que servirá para avisarnos de cualquier notificación o mensaje que nos envíen.



Debajo de la barra azul, aparece un segundo menú. Pincha en los diferentes enlaces para ver lo que pasa.



**Tus clases** te lleva a la pantalla donde puedes ver todos tus grupos y pasar de uno a otro o de una asignatura a otra según lo necesites. Aparecerán tantos grupos como hayas preparado previamente.

En **aula** te aparecen tus alumnos con sus avatares y las puntuaciones obtenidas hasta el momento.

**Historias** es una función muy atractiva si te apetece trabajar online y hacer partícipes a las familias de lo que ocurre dentro de las aulas. Aquí podrás realizar distintas funciones como subir documentos, poner comentarios, fotos... es similar a un chat de grupo de Whatsapp.

**Mensajes** es para mantener la comunicación con las familias, la mejor forma de ver cómo funciona es cuando empecemos a manejarlo invitando a alguien a que participe.

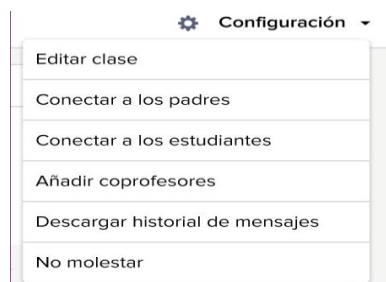
## HISTORIAS



## MENSAJES



En la parte derecha de la barra encontramos configuración. Al pinchar se nos despliega un menú con las opciones que tenemos para editar. Será aquí donde podamos modificar los criterios de puntuación de los alumnos, invitar a los padres, añadir a otros maestros a colaborar...



## EXPLORANDO EL AULA

Antes de pasar a ver la barra inferior, vamos a explorar un poco la pantalla aula y ver qué podemos hacer desde ahí.

Al pinchar en aula aparecen nuestros alumnos con la puntuación de ese momento y también aparece una ventanita con el signo + que sirve para agregar a alumnos. Es desde ahí donde podemos asignar los puntos positivos o negativos (habilidades) a nuestros alumnos. Se toda la clase merece sumar o restar, también lo podemos hacer en bloque con entrando en el botón "Toda la clase". Al pinchar en un alumno se abrirá el cuadro para modificarle sus habilidades. También desde ese cuadro las podemos modificar, añadiendo nuevos aspectos a tener en cuenta o modificando la puntuación que se le asignará por cada uno.

**PTS POSITIVOS**

**PTOS NEGATIVOS**



Para jugar un poco voy a añadir un nuevo alumno con el nombre de Miniyo y así poder ver las posibilidades que nos ofrece. Como Miniyo es un poco quejica y a menudo llega tarde voy a penalizarlo con -4pts. Observamos que cuando modifico la puntuación de un alumno, esto afecta a la puntuación total de la clase. Esto es muy útil para saber si la dinámica general de la clase es positiva o negativa.

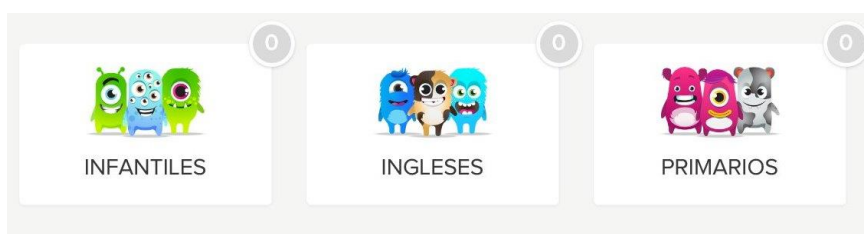


Otra posibilidad que ofrece nuestra aula es la de formar grupos para ver cómo trabajan juntos.

Para ello vamos a la pestaña “grupos” y pinchamos en “Añadir un grupo” para formarlos.



Yo he formado tres equipos o grupos: INFANTILES, INGLESES y PRIMARIOS



Pinchando en los grupos puedes premiarlos o sancionarlos igual que hacías con los alumnos de manera individual.



## BARRA INFERIOR



La barra inferior nos ofrece una serie de herramientas que nos serán muy útiles en clase. Muchas de estas aplicaciones sirven para hacer lo mismo que hacemos a diario en nuestras aulas, pero dándolo ese entorno virtual que gusta tanto a los niños. Además de las actividades rutinarias, también aporta algunas novedades que pueden ser interesantes según la capacidad y creatividad del docente para aplicarlas en su día a día. Vamos a verlas por partes.



**Toolkit** es un conjunto de herramientas que puede darnos juego en clase. Cuenta con:  
**Temporizador**, para realizar una cuenta atrás.  
**Al azar**, para seleccionar un alumno al azar.  
**Armador de grupos**. Dile el número de alumnos que quieres por grupo y el programa te los forma de manera aleatoria.  
**Medidor de ruido**. Se necesita micrófono, puede ser un buen estímulo para clases un poco ruidosas.

**Instrucciones**. Como su nombre indica sirve para anotar las instrucciones a seguir para realizar una actividad.

**Uno, dos, todos** está pensado para lanzar preguntas al grupo para el debate. La pregunta simplemente se proyecta en la pizarra y entre todos se comenta.

**Hoy** es una herramienta donde podemos poner el orden del día y los contenidos y actividades que se realizarán durante la sesión.

**Música** ofrece distintas pistas de música instrumental divididas dos grupo: para concentrarse y para estar activados.

## Asistencia

Como su nombre indica, herramienta para el control de la asistencia.

Ofrece cuatro grados de control

ASITENCIA



SE VA ANTES



RETRASO



AUSENCIA



---

### Seleccionar varios

Sirve para seleccionar a varios alumnos a la vez para realizar un comentario sobre ellos que quede archivado.

---

### Al azar

Selecciona un alumno al azar para premiarlo o sancionarlo.

---

### Contador de tiempo

Ofrece cronómetro y cuenta atrás para controlar nuestras actividades por tiempo. Incorporar tiempo a las tareas de clase facilita la organización y es un aliciente para los alumnos

---

### Grandes ideas

Grandes ideas es algo mucho más amplio que todo lo anterior, se trata de un proyecto para trabajar la inteligencia emocional y las emociones en el aula. Cuenta con distintos videos que llevan guías de debate para trabajar en el aula.

---

### Cuentas para alumnos

Sirve para crear un código para que los alumnos puedan crear sus propias cuentas. Indica claramente que son los padres quienes deben activar las cuentas de sus hijos y que los profesores deben tener el permiso de los padres para facilitar los códigos.

Bueno, hasta aquí llegamos en esta segunda parte de Clasdojo. Si controlas lo explicado hasta este momento, ya tienes una herramienta para modernizar tu clase y darle un toque más divertido y motivador para los alumnos. Todavía no tenemos los conocimientos para empezar a usarlo como vía de comunicación con las familias, eso lo veremos más adelante. Espero que os esté sirviendo de ayuda.

