



ClassDojo

Classdojo es una plataforma que puede compararse a un juego. Cada alumnos tiene un avatar que se muestra junto a su puntuación global. La puntuación del alumnado aumentará o disminuirá en función del trabajo diario, participación, ayuda a los compañeros, consecución de logros,... Además, como es posible editar los comportamientos y puntuaciones, se puede usar Classdojo no solo para el seguimiento académico del alumnado, sino también como herramienta de gestión del aula.

Las puntuaciones de los alumnos tienen recompensa. De forma consensuada entre los estudiantes y yo escribimos recompensas tanto grupales, como individuales en el "Panel de recompensas de Classdojo". De esta manera, se fija una puntuación que deben alcanzar para el disfrute de la recompensa fijada (cambio de avatar en la aplicación, cambio de sitio durante una semana, pista en un examen, ver una película, tiempo extra de recreo,...)



Además, la plataforma permite el registro de las familias, que tienen la posibilidad de hacer un seguimiento académico del alumno en

cuestión casi al instante. De igual manera, de forma puntual se cuelgan fotos y vídeos de lo que está sucediendo en la clase, que posibilita la integración de las familias aún mas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¿Cómo conseguir puntos?

- ✓ Trabajo diario de clase.
- ✓ Comportamiento.
- ✓ Participación en juegos de clase.

Juegos en la Clase de Inglés

La mayoría de los juegos que se llevan a cabo en el aula de inglés son una adaptación al aula y a la temática de juegos convencionales. Algunos de ellos son:

★ *Memory Game:*

Se pegan en la pizarra las flashcards y las wordcards los alumnos van girando las tarjetas para encontrar la pareja palabra-imagen.

★ *The Word Detective:*

Se pegan las diferentes flashcards en la pizarra se retira una de ellas y los alumnos tienen que memorizar qué tarjeta es la que se ha eliminado.

★ *The Ghost Word:*

Se colocan las tarjetas en línea, se van señalando en orden y los alumnos van diciendo la palabra. En cada ronda se va eliminando una tarjeta, se va repitiendo la serie de palabras pero deben recordar las palabras que estaban en los huecos que van quedando. El reto es intentar memorizar la serie completa cuando todas las tarjetas hayan sido retiradas.

★ *Speed it up:*

Se colocan dos montones de tarjetas, una con palabras y otras con imágenes, en el centro de las tarjetas hay un pegamento. Cuando los alumnos que están jugando escuchan la señal deben girar las tarjetas, si las dos forman una pareja el jugador que antes coja el tubo de pegamento gana.

★ *Matching game:*

Se dispersan las tarjetas por el suelo (flashcards y wordcards), los alumnos deben girar las tarjetas hasta encontrar las parejas. El equipo que encuentre antes las parejas gana.

★ *Mime the word and guess:*

Un jugador coge una tarjeta y debe hacer gestos, el resto de jugadores debe adivinar de qué palabra se trata.

★ *Simon says...:*

Se pegan las tarjetas por diferentes lugares de la clase, los alumnos deben dirigirse hacia la tarjeta elegida siguiendo las instrucciones dadas por Simon, por ejemplo 'Simon says jump to the museum', si únicamente dijéramos 'Jump to the museum', la orden no valdría. Se van eliminando jugadores.

★ *Chinese whisper:*

Se hacen equipos, se colocan en filas, al último de la fila se le enseña una tarjeta con la palabra escrita, deben decirse la palabras unos a los otros, hasta que llegue al primero de la fila, quien debe dirigirse a hacia el montón de tarjetas en busca de la imagen correspondiente a la palabra de su equipo.

