

CLICS QUE SUMAN: PRÁCTICAS DOCENTES PARA UNA INCLUSIÓN DIGITAL EFECTIVA

Índice

1. Datos generales 3

2. Contexto 4

3. Propósito de la práctica 5

4. Descripción de la propuesta tecnológica 5

5. Gamificación Inclusiva y Evaluación Formativa 9

6. Resultados y Evidencias de Transformación 11

7. Reflexión pedagógica y aprendizajes del equipo docente 15

8 Referencias bibliográficas 16

9 Anexos 17

1. Actividad diagnóstica de Nearpod. 17
2. Guía diferenciada elaborada con Chalkie. 18
3. Habilidades reconocidas en ClassDojo. 19

BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA

Clics que suman: Prácticas docentes para una inclusión digital efectiva



Título de la buena práctica:	Clics que suman: Prácticas docentes para una inclusión digital efectiva
Docentes responsables:	Josué Adolfo Morales Peña Anielka Oviedo Zavala
Colegio:	Colegio Teresiano de Managua- Nicaragua
Nivel:	Educación Primaria - Tercer Grado
Grado:	3.°
Asignatura:	Tecnología
Periodo de implementación:	Primer Semestre 2026

2. CONTEXTO

En las clases de Tecnología de tercer grado del Colegio Teresiano de Managua se identificó una realidad caracterizada por la diversidad en los ritmos y las formas de aprendizaje de los estudiantes. Mientras que un grupo demostraba un nivel de desarrollo psicomotriz y cognitivo que les permitía trabajar de manera autónoma, otro sector requería de apoyos visuales estructurados, instrucciones paso a paso minuciosas y un acompañamiento directo y constante por parte del docente para no experimentar frustración.

Ante esta situación, el diseño de la propuesta pedagógica prioriza no la homogeneización del aula, sino la creación de un entorno flexible. Para garantizar que las decisiones pedagógicas estuvieran debidamente contextualizadas, se implementó una evaluación diagnóstica interactiva inicial mediante la herramienta Nearpod. Este diagnóstico permitió determinar de forma precisa el nivel de familiaridad de los alumnos con los conceptos básicos de la interfaz digital, la edición y la gestión de archivos, estableciendo así el punto de partida real para la estructuración de nuestras estrategias didácticas.

3. Propósito de la práctica

El propósito fundamental de esta buena práctica es promover la participación plena, la motivación intrínseca y la autonomía progresiva de los estudiantes de tercer grado de primaria en la asignatura de Tecnología.

Esto se logra mediante el diseño y la implementación de materiales didácticos visuales y accesibles creados con la plataforma Chalkie, combinados con una estrategia de gamificación inclusiva y humanizadora en ClassDojo que valore el esfuerzo sostenido, el progreso personal y la colaboración solidaria entre compañeros, garantizando un ecosistema educativo donde cada alumno aprenda desde sus propias capacidades.

4. Descripción de la propuesta tecnológica

Nuestra práctica docente se basa en la identidad Teresiana, la cual concibe la educación como un proceso profundamente inclusivo, humanizador y liberador, donde el alumno se asume como centro y sujeto activo de su propio aprendizaje. Este sello de identidad se concreta en tres dimensiones fundamentales dentro de la práctica:

1 Autonomía y dignidad personal:

Fomenta la autonomía de cada estudiante no como una meta puramente técnica o un fin individualista, sino como el reconocimiento explícito de su dignidad personal y su propio potencial de desarrollo.





2 Relación fraterna y colaboración:

Al reemplazar la competitividad tradicional por metas y recompensas colectivas en ClassDojo, se concede el aula como un espacio de fraternidad, de encuentro humano y de corresponsabilidad solidaria.

3 Inclusión radical y equidad:

La creación de materiales diferenciados y la adaptación de instrucciones garantizan que el entorno tecnológico actúe como un puente hacia la inclusión social y cognitiva, asegurando que todos los estudiantes, sin distinción de sus ritmos iniciales, tengan idénticas oportunidades de participación y éxito formativo.



Bajo el título 'Clics que suman', la experiencia estructuró el contenido curricular de la unidad tecnológica en un formato de 'misiones' secuenciales y dinámicas. Estas misiones abarcaron competencias clave como la búsqueda avanzada de información en Internet, la creación y edición formal de documentos de texto, y la organización estructurada de archivos en la nube.

Cada una de estas actividades integró de manera armónica momentos de explicación magistral interactiva, práctica guiada, trabajo autónomo diferenciado y espacios de autoevaluación reflexiva.

El soporte metodológico de la práctica se organizó a través de un ecosistema de herramientas digitales, cada una con un rol pedagógico claramente definido para favorecer la accesibilidad:

N°	Herramienta	Función dentro de la Buena Práctica
1	Chalkie	Diseño de presentaciones, instrucciones visuales adaptadas paso a paso y hojas de trabajo diferenciadas que reducen la carga cognitiva.
2	Nearpod	Aplicación de evaluaciones diagnósticas interactivas, actividades gamificadas y comprobación del aprendizaje en tiempo real.
3	ClassDojo	Plataforma de motivación y gamificación inclusiva para reconocer conductas asociadas al esfuerzo, la perseverancia, la autonomía y la colaboración.
4	Google Classroom	Centro de organización y seguimiento que centraliza materiales, publicación de instrucciones y control de entregas de actividades.
5	Google Docs	Espacio práctico para el desarrollo de misiones de escritura digital, edición, formateo de texto e inserción de imágenes.
6	Google Drive	Almacenamiento en la nube (mochila digital) para organizar, recuperar y categorizar archivos y carpetas escolares.



El Camino de Aprendizaje: Las Misiones Tecnológicas

La implementación curricular se estructuró a través de tres misiones sucesivas que los estudiantes experimentaron como una narrativa de aventura formativa:

1 | Misión 1. Detectives de Internet:

Los alumnos se ejercitaron en la búsqueda formal de información e imágenes utilizando el motor de Google. Como tema de interés cercano y motivador, se utilizó el mundial de fútbol 2026. Los estudiantes aprendieron a organizar palabras clave específicas y a reconocer la utilidad de Google como un buscador organizado. El producto final consistió en la selección exitosa de datos e imágenes bajo criterios de búsqueda preestablecidos.



2 | Misión 2. Escritores Digitales:



Enfocada en el procesador de textos Google Docs, se utilizó un modelo didáctico de guías visuales diferenciadas creadas con la herramienta Chalkie. Cada procedimiento técnico fue simplificado y expuesto utilizando una estructura fija de tres componentes: (a) una captura o imagen de la herramienta, (b) una instrucción escrita breve y directa, y (c) un ejemplo visual claro del resultado esperado. Los alumnos aplicaron de forma autónoma formatos esenciales (negrita, tamaño, color de fuente, alineación y listas con viñetas) para redactar su documento personal titulado 'Mi tema favorito'.

El producto final fue un documento estructurado e ilustrado.

3 | Misión 3. Guardianes de la Información:

Para explicar la complejidad conceptual del almacenamiento en la nube, se recurrió a la analogía de la 'mochila digital', un espacio personal de almacenamiento que permite guardar, resguardar y recuperar los trabajos escolares desde cualquier lugar. Los estudiantes ingresaron de forma independiente a Google Drive y crearon una estructura jeráquica de carpetas, organizando los productos de las misiones anteriores dentro de una carpeta principal denominada 'Tecnología - Unidad 2'.





5. Gamificación Inclusiva y Evaluación Formativa

El pilar fundamental para sostener la participación y la seguridad afectiva en el aula de Tecnología fue la redefinición del uso de ClassDojo. Generalmente utilizada para el control conductual estricto, la plataforma se transformó en una herramienta de reconocimiento positivo enfocada en los procesos y actitudes de aprendizaje. Los puntos no se otorgaban en función de la velocidad o de obtener respuestas perfectas a la primera, sino que visibilizaban conductas formativas esenciales como la persistencia ante la dificultad, el esfuerzo personal, el orden, el trabajo cooperativo y la autonomía gradual.

Para resguardar el bienestar emocional y la autoestima de los alumnos, se eliminó por completo la proyección o publicación de un ranking individual de clasificación. Cada estudiante podía visualizar únicamente su progreso individual y sus insignias, mientras que todos los puntos acumulados por el grupo sumaban hacia el cumplimiento de una meta común colectiva, reforzando la interdependencia positiva y la solidaridad.

Este sistema se consolidó mediante retroalimentaciones cualitativas personalizadas asociadas directamente al esfuerzo, tales como:



"Hoy perseveraste hasta completar la misión".

Utilizaste tu guía de Chalkie de forma independiente y avanzaste con mayor autonomía".



"Ayudaste a tu compañero con paciencia, guiándolo sin hacerle el trabajo".

"Organizaste de manera impecable tus archivos en la mochila digital".



El Proceso de Autoevaluación Formativa

Al finalizar cada una de las misiones, se abrió un espacio de metacognición donde cada estudiante completó una autoevaluación basada en emoticones para favorecer su autoconocimiento y autorregulación:



Lo logré de manera autónoma:
indica un alto nivel de confianza y resolución.

Lo logré con un poco de ayuda:
indica que se necesitó la guía de Chalkie o el apoyo de un compañero.

Necesito practicar más:
indica áreas de oportunidad identificadas por el propio estudiante.

Este semáforo visual se complementó con un diario reflexivo breve basado en las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Qué aprendí hoy y qué herramienta utilicé?
- ¿En qué procedimiento o momento necesité ayuda?
- ¿De qué manera ayudé a un compañero en clase?
- ¿Qué aspecto o habilidad técnica quiero mejorar en la próxima misión?

6. Resultados y evidencias de transformación

A través del seguimiento sistemático del proceso de implementación de 'Clics que suman', se identificaron transformaciones significativas que superaron con creces los objetivos meramente instrumentales de la asignatura.

A continuación, se detallan los tres avances más profundos e integrales observados en el grupo de estudiantes, vinculando directamente las acciones desarrolladas con sus respectivas evidencias objetivas de transformación:

Avance 1: Transición Crítica hacia la Autonomía y la Seguridad en el Aprendizaje



Antes de la intervención, se identificó un patrón constante de dependencia de la aprobación docente, donde el temor a equivocarse bloqueaba el progreso autónomo de los estudiantes. Para abordar esto, implementamos guías diferenciadas de Chalkie estructuradas visualmente e introdujimos el semáforo formativo de autoevaluación.





El cambio observado fue sobresaliente: disminuyó radicalmente el temor a cometer errores en las prácticas de Google Docs. Los estudiantes desarrollaron un nuevo hábito de autorregulación, consultando de manera sistemática sus guías visuales impresas o digitales en **Classroom** para resolver dudas técnicas antes de levantar la mano para requerir la presencia física del docente. Este cambio se tradujo en un aula donde el error fue integrado de manera natural como parte del ciclo normal de aprendizaje.

Como evidencia objetiva de este avance,contamos con las guías didácticas visuales adaptadas de de **Chalkie** y las métricas de participación interactiva de **Nearpod** que mostraron un incremento sostenido en la resolución de actividades.



Avance 2: Incremento sostenido de la motivación y la perseverancia focalizadas en el esfuerzo

Para romper con la desmotivación de los estudiantes que presentaban ritmos más lentos de aprendizaje, diseñamos una estrategia de gamificación en ClassDojo centrada en la valoración del proceso y no del resultado inmediato. Los puntos positivos se otorgaron de manera exclusiva para premiar el esfuerzo, la concentración y la mejora continua, sumando siempre a una recompensa colectiva grupal sin clasificaciones públicas.

El cambio en la conducta fue evidente: el entusiasmo por completar las misiones tecnológicas se generalizó. Estudiantes con necesidades de apoyo educativo que anteriormente tendían a la frustración y al abandono temprano de la tarea, mostraron un incremento notable en su persistencia, participando con seguridad y completando satisfactoriamente las tres misiones propuestas al sentirse valorados por su esfuerzo de manera individual.

La evidencia de esta transformación se encuentra registrada en los informes de ClassDojo (con insignias específicas como 'Persistencia', 'Trabajando duro' y 'En tarea' asignadas positivamente a los estudiantes), así como en la entrega puntual de los productos en Google Classroom ('Mi tema favorito' y carpetas ordenadas en Google Drive), respaldados por las anotaciones de las rúbricas y listas de cotejo.

Avance 3: Fortalecimiento en la convivencia solidaria y la colaboración cooperativa.

Con el fin de transformar las interacciones individuales en experiencias comunitarias y solidarias de aprendizaje, estructuramos dinámicas colaborativas bajo la consigna de 'ayuda mutua respetuosa' y habilitamos una insignia de reconocimiento formal en ClassDojo destinada a premiar el apoyo mutuo de calidad.

El cambio observado fue la disminución de la competitividad y un aumento notable en las dinámicas de ayuda solidaria en el laboratorio de Tecnología. Los estudiantes interiorizaron la regla de oro: guiar al compañero mediante sugerencias verbales o señalando la pantalla, pero sin tomar el mouse o realizar el trabajo por él.

Las evidencias que respaldan este avance se encuentran en el registro cuantitativo del sistema de puntos de ClassDojo (donde las insignias de 'Ayudando a otros' y 'Trabajo en equipo' aumentaron notablemente a lo largo del periodo), y de manera fundamental, en las respuestas cualitativas de los estudiantes en sus diarios de autoevaluación, donde expresaron con orgullo cómo habían colaborado con un compañero a resolver dificultades puntuales.

7. Reflexión pedagógica y aprendizajes del equipo docente

La sistematización de esta buena práctica ha constituido un proceso de profundo crecimiento y cuestionamiento para nuestra propia labor pedagógica. Lejos de ser una simple implementación técnica, nos ha permitido consolidar aprendizajes esenciales que redefinen nuestra visión de la tecnología en la escuela primaria:

· **Sobre nuestros estudiantes:** Descubrimos que los estudiantes de tercer grado, con independencia de sus puntos de partida individuales, poseen una enorme capacidad de autorregulación cuando se les ofrece un entorno libre de la presión de la competencia cuantitativa. Al retirar los rankings y los juicios sumativos rápidos, surge un espacio seguro donde el error se asume con naturalidad y el esfuerzo se convierte en el motor principal del aprendizaje.

· **Sobre lo que funcionó especialmente bien:** Comprobamos que la combinación de apoyos visuales estructurados y predecibles (imagen de la herramienta + instrucción breve + ejemplo) junto con una retroalimentación cualitativa constante de actitudes, constituye una fórmula de alta efectividad pedagógica. Esta estructura aporta orden mental y predictibilidad, disminuyendo la ansiedad y permitiendo que el estudiante se enfoque plenamente en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

· **Sobre nuestro propio rol como educadores:** La inclusión digital trasciende por completo la dotación física o el acceso a recursos tecnológicos. Es, ante todo, un acto de mediación docente intencionada. Aprendimos que la inteligencia artificial (como la plataforma Chalkie) es una aliada invaluable, permitiendo preparar materiales diferenciados para respaldar los procesos de aprendizaje y el trabajo de apoyo educativo (por ejemplo, adaptando las fichas mediante la reducción de la carga cognitiva y la simplificación de textos), pero siempre bajo un riguroso criterio de curaduría y contextualización docente.

· **Sobre las áreas de mejora y proyección:** Para futuros ciclos o proyectos homologos, sugerimos diseñar un instrumento cuantitativo sencillo que permita evaluar el nivel de desarrollo de los estudiantes en la autogestión tecnológica antes y después de la intervención. Así mismo, recomendamos involucrar de manera activa a las familias a través de „micro-retos tecnológicos" sencillos para el hogar, de modo que el aprendizaje se consolide de forma colaborativa en el entorno familiar, potenciando la convivencia digital responsable.

A la luz de esta experiencia, invitamos a otros docentes que busquen emprender caminos de inclusión digital e iniciar siempre con una sólida evaluación diagnóstica interactiva.

Aprendizaje clave: "*Es fundamental concebir la tecnología como un medio flexible y no como un fin en si mismo, asegurando que las herramientas digitales sean como andamios que impulsen a cada estudiante a alcanzar su máximo potencial a partir de sus propias capacidades individuales y ritmos particulares*".

8. Referencias bibliográficas

Chalkie. (2026). Herramienta de inteligencia artificial para la creación de lecciones y materiales educativos. Recuperado de https://chalkie.ai/

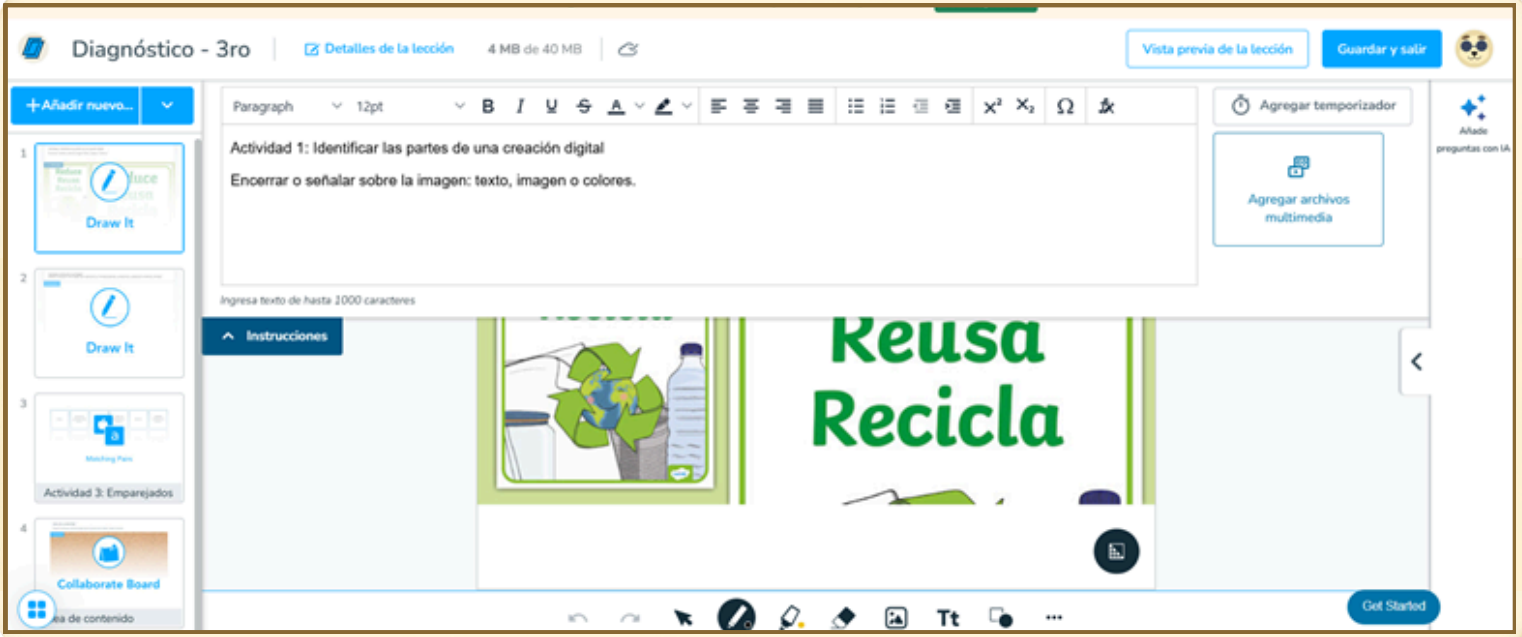
ClassDojo. (2026). Plataforma de comunicación, motivación y seguimiento educativo. Recuperado de https://www.classdojo.com/

Google. (2026). Google Classroom, Google Docs, Google Drive y Google Forms. Recuperado de *https://edu.google.com/*

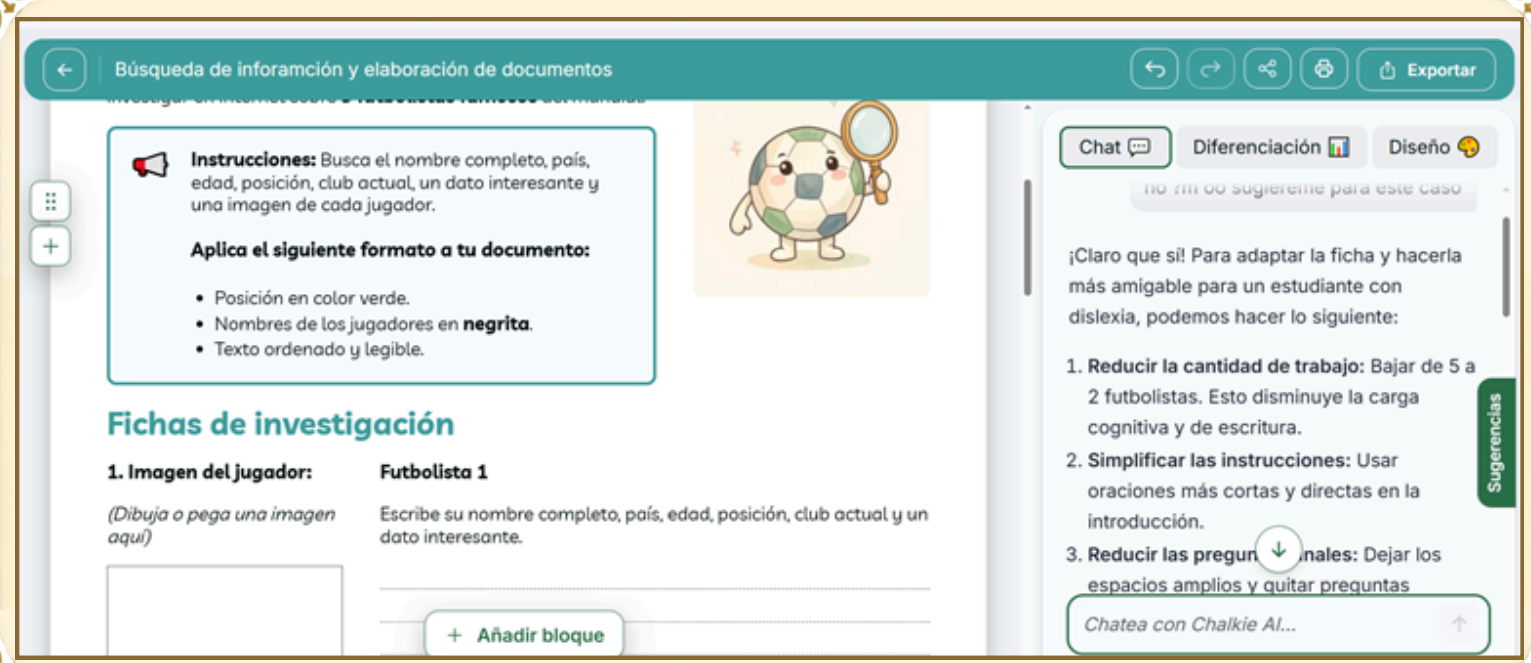
Nearpod. (2026). Plataforma de aprendizaje interactivo y evaluación formativa. Recuperado de *https://nearpod.com/*

9. Anexos

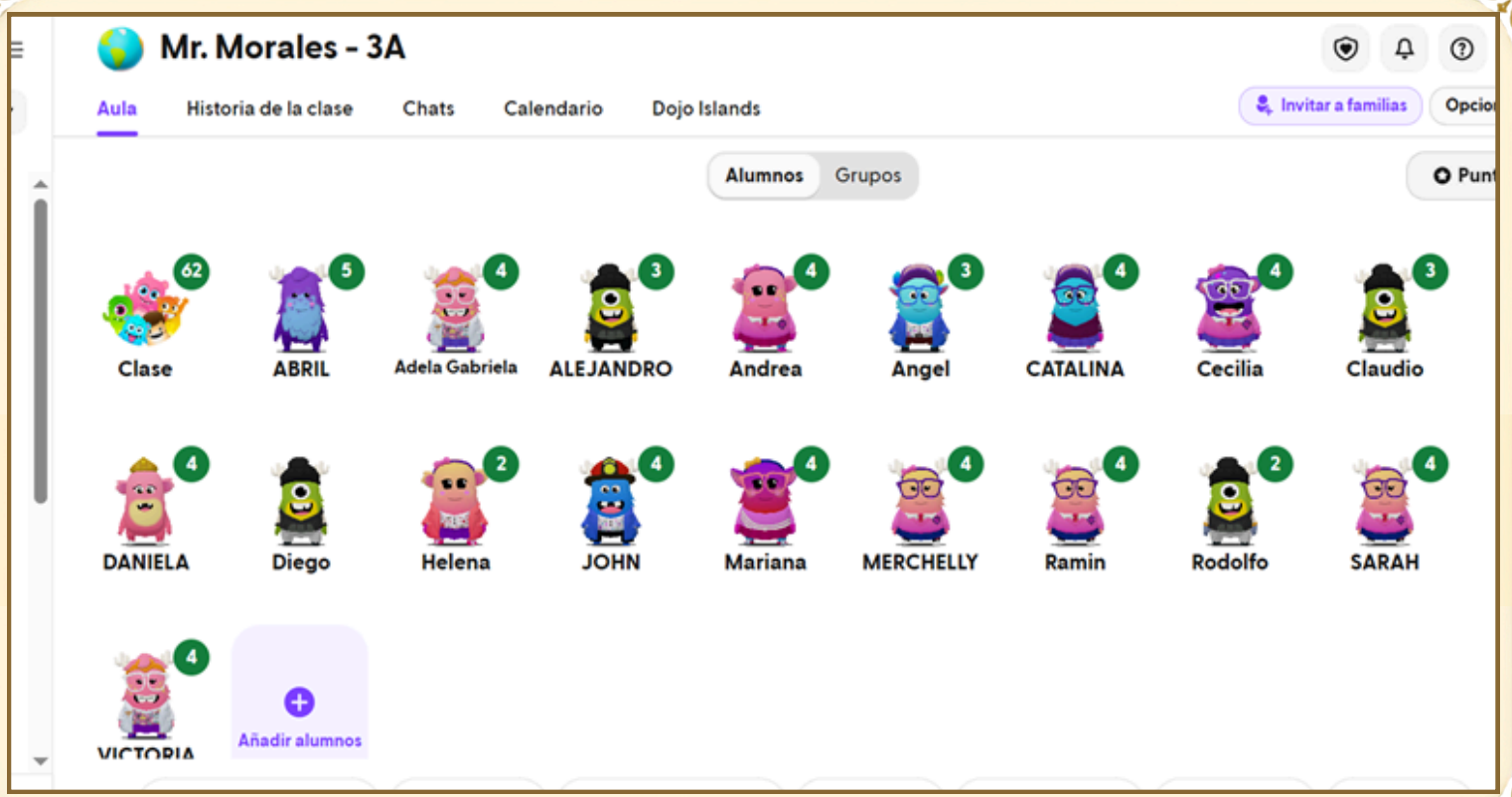
1. Actividad diagnóstica de Nearpod.



2. Guía diferenciada elaborada con Chalkie.



3. Habilidades reconocidas en ClassDojo.



“El tiempo urge y apremian las circunstancias”

San Enrique de Ossó

Inspiración, Sentido y Esperanza