

El comportamiento en el aula de clase: un abordaje eficaz mediante herramientas tecnológicas

Dilia Ofir Bastidas Anaguano

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

ofiranaguano@gmail.com

Este artículo se adentrará en la comprensión de los desafíos comunes que enfrentan los docentes en formación en cuanto a la gestión del comportamiento de los estudiantes y en cómo abordarlos de manera eficaz utilizando herramientas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), además, se pretende establecer una comprensión más precisa de los conceptos de comportamiento y disciplina en el ámbito educativo.

El comportamiento o conducta en la educación se refiere a las acciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes en el entorno escolar, este aspecto incluye tanto las interacciones sociales de los estudiantes y los educadores, como sus actitudes hacia el aprendizaje y el cumplimiento de los estándares establecidos. Huerta (citado por Bonilla, D., et al., 2020) afirma:

El comportamiento se describe como la forma de proceder de los individuos o colectivos ante estímulos, ambientes relacionados con su entorno. Desde una perspectiva psicológica, el comportamiento es un proceso que comprende todas las actividades que una persona

llega a desempeñar en el medio. Cuando un comportamiento en lugar de ser dinámico se fija en la persona, pasa de ser un comportamiento a ser conducta (p. 142).

Por otra parte, Porcel (2010) señala que “Una conducta puede ser cualquier cosa que un sujeto pueda hacer o decir. En concreto, puede definirse como cualquier actividad que pueda observarse y medirse objetivamente” (p.1).

El buen comportamiento en la educación incluye la capacidad de escuchar, respetar a los demás, participar activamente en el proceso de aprendizaje y seguir reglas y pautas para la convivencia, contribuyendo a crear un ambiente favorable para la obtención de saberes, el respeto mutuo, el desarrollo personal y académico de los estudiantes. Promover comportamientos positivos en los entornos educativos, es esencial para el éxito individual y colectivo tanto en los procesos de enseñanza como en los de aprendizaje. Bicar, Bicar & the IRIS Center (2012) afirman:

Behavior is something that a person does that can be observed, measured, and repeated. When we clearly define behavior, we specifically describe actions (e.g., Sam talks during class instruction). We do not refer to personal motivation, internal processes, or feelings (e.g., Sam talks during class instruction to get attention) (p. 4).

Por otro lado, la disciplina en la educación se refiere al conjunto de normas, reglas y comportamientos establecidos en el ambiente educativo con el propósito de promover el aprendizaje, el respeto mutuo y crear un ambiente propicio para la enseñanza. Córdova (2013) sugiere que “Es en el aula, donde la disciplina se elige como un recurso

instrumental para conseguir determinados fines: socialización del alumnado, autonomía, rendimiento, autocontrol, etc.” (p. 13).

Esta práctica implica promover la autorregulación, la autonomía y el cumplimiento de las normas, tanto en términos de comportamiento como de compromiso con el aprendizaje, para crear un entorno de enseñanza efectivo y seguro para todos los alumnos. La disciplina en el ámbito educativo busca armonizar el poder del educador con el fomento de habilidades relacionadas con la responsabilidad y la autoestima en los estudiantes, lo que contribuye con el desarrollo integral de los individuos. Lopes & Oliveira (2017) afirman que “Classroom discipline clearly is a complex issue that cannot be reduced to a technical and/or scientific problem. Classroom discipline encompasses complex interactions among teacher variables, student variables, school variables and societal variables (e.g., general attitudes and values towards schooling)” (p. 3).

Por tanto, la principal diferencia entre disciplina y comportamiento en la educación radica en su enfoque y naturaleza, mientras que la disciplina se centra en el establecimiento de normas, reglas y estructuras que regulan el ambiente educativo y promueven la autorregulación y el cumplimiento de las reglas por parte de los estudiantes, el comportamiento se refiere a las acciones y actitudes específicas de los estudiantes en respuesta a estas normas y reglas, abarcando tanto su interacción social como sus actitudes hacia el aprendizaje, el comportamiento puede ser influenciado por la disciplina, pero también ser condicionado por factores personales y contextuales, y puede variar ampliamente de un individuo a otro. En otras palabras, mientras que la disciplina establece las reglas y estructuras, el comportamiento se refiere a cómo los estudiantes se adhieren o responden a esas reglas en su comportamiento diario en el entorno educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, el comportamiento de los estudiantes desempeña un papel fundamental en el entorno de enseñanza y aprendizaje, ya que este influye en la normalidad de las clases, contribuye a la creación de un ambiente propicio para el desarrollo de actividades y permite que los estudiantes trabajen de manera efectiva, asegurando que los planes de enseñanza se ejecuten sin contratiempos, sin embargo, mantener un comportamiento adecuado en todas las clases puede ser un desafío.

El docente novel puede enfrentarse a varios desafíos para mantener el orden y fomentar un buen comportamiento en el aula de clases, sobre todo al comienzo del año escolar, cuando el grupo de estudiantes empieza a relacionarse entre sí y con el docente. Ahora bien, las cosas pueden tornarse más complicadas debido a la inexperiencia de estos docentes y la falta de estrategias para abordar el comportamiento adecuado de los educandos. Por otra parte, para mitigar un poco estas situaciones, estos precisan del acompañamiento del docente titular, quien cuenta con mayor experiencia a la hora de fomentar un comportamiento adecuado y propicio para el buen desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje del alumnado, brindando de esta manera las pautas para que el docente en formación pueda manejar la situación en otras oportunidades, sin embargo, es fundamental que este docente aprenda a abordar estas situaciones por sí mismo, ya que los asesores no están presentes todo el tiempo.

Teniendo en cuenta que cada grupo asignado a la carga académica del docente será totalmente diferente debido al rango de edad, la cantidad de estudiantes, la posición social, entre otras, el comportamiento también será diverso. El docente se verá enfrentado a situaciones particulares como: pedir prestado material de trabajo a sus

compañeros, no levantar la mano en orden para participar, constantes permisos para ir al baño, discusiones entre compañeros, entre otras, en estos casos los llamados de atención por parte del docente también fluctúan según el tipo de comportamiento inadecuado.

Ahora bien, si mantener el orden en el aula de clases representa un desafío, mantenerlo en el aula de Informática, donde se cuenta con equipo de cómputo el cual es muy llamativo para los estudiantes por las amplias posibilidades para trabajar con estos recursos, el desafío será mayor, debido a que en muchas ocasiones las instituciones educativas públicas no cuentan con los suficientes equipos o se encuentran en mal estado para que los alumnos trabajen, ya sea de manera colaborativa o de manera individual. Por otra parte, a esto se suma el escaso tiempo con el que cuenta el área de Informática debido a que su carga académica es de una hora a la semana. Estas situaciones hacen que se presenten conflictos o discrepancias entre los estudiantes.

En consecuencia, se presentan aplicaciones educativas para la gestión del comportamiento, algunas de estas son ClassDojo, Classcraft, Class123, estas refieren a un conjunto de estrategias, técnicas y herramientas destinadas a promover un ambiente de aprendizaje positivo y eficaz en entornos educativos. Estas aplicaciones tienen como objetivo comprender, guiar y mejorar el comportamiento de los estudiantes, fomentando el comportamiento apropiado y desalentando el comportamiento indeseable. Pérez (2018) sugiere que “Este tipo de aplicaciones ayudan a los maestros a reforzar el comportamiento de sus alumnos, facilitando un feedback instantáneo, con refuerzos positivos y negativos que el maestro proporciona dependiendo de las actitudes y de las acciones de sus alumnos.”

Además, las aplicaciones incluyen la introducción de sistemas de recompensa, resultados, seguimiento de datos, comentarios constructivos y promoción de habilidades socioemocionales. Todo ello tiene como objetivo crear un entorno propicio para el aprendizaje, el desarrollo personal y el desarrollo de habilidades psicosociales de los estudiantes.

A continuación, se describen las aplicaciones antes mencionadas:

ClassDojo es una plataforma de gestión del comportamiento y la comunicación diseñada para su uso en entornos educativos como escuelas y aulas. Esta herramienta proporciona a los maestros y padres una forma efectiva de rastrear y reforzar el comportamiento positivo de los estudiantes. Garcia & Hoang (2015) afirman que:

Class Dojo is an online classroom-management system that helps teachers record and track their students' behaviors in real time, while also giving the students and their parents's instant feedback. The app is designed to help individual students, as well as entire classes, identify areas for improved behavior and set related goals. With the Class Dojo app, I was able to consistently accomplish several goals at the same time and they include, but are not limited to: 1. Improve Behavior 2. Share the Data and 3. Save time. No data entry is required to track behavior (p. 3).

Además, la comunicación instantánea entre profesores y padres a través de mensajes y fotografías facilita el seguimiento del progreso de los estudiantes y la colaboración entre la escuela y el hogar. ClassDojo se ha convertido en una herramienta popular en entornos educativos para promover un ambiente positivo en el aula y una mejor comunicación entre todos los involucrados.

Classcraft es una plataforma educativa en línea que se centra en la gamificación y la gestión del comportamiento en el aula. Diseñado para educadores de todos los niveles, desde la escuela primaria hasta la secundaria y más allá, esta aplicación convierte el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva mediante la aplicación de elementos de juego de roles en el aula. Los maestros pueden crear aulas virtuales donde los estudiantes desempeñan roles y trabajan juntos para lograr objetivos académicos y de comportamiento, desde responder preguntas correctamente hasta demostrar buen comportamiento, cada acción es recompensada o castigada en el juego, motivando a los estudiantes a participar activamente y desarrollar habilidades de cooperación, responsabilidad y resolución de problemas. Classcraft es una herramienta versátil que no solo promueve la participación y el aprendizaje, sino que también proporciona a los educadores un sistema instantáneo de seguimiento y gestión del comportamiento que les permite tomar decisiones informadas para mejorar el entorno del aula.

Class123 es una plataforma de gestión del comportamiento y del aula para profesores y estudiantes, la herramienta incluye varias funciones que ayudan a los profesores a gestionar el comportamiento de los estudiantes y mejorar el entorno de aprendizaje en el aula, algunas de sus características incluyen la capacidad de rastrear el comportamiento de los estudiantes, asignar recompensas y sanciones, administrar tareas y comunicarse con los padres. Class123 también proporciona análisis y estadísticas para que los profesores puedan medir el progreso de los estudiantes y tomar decisiones informadas sobre la gestión del aula.

En conclusión, el propósito de este artículo es destacar y analizar herramientas basadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que pueden ser utilizadas para abordar y gestionar

eficazmente el comportamiento de los estudiantes en entornos educativos. Se enfatizó que la conducta se refiere a acciones, actitudes y conductas específicas de los estudiantes en el ambiente escolar, mientras que la disciplina implica el establecimiento de normas y estructuras que rigen el ambiente educativo para promover el aprendizaje y el respeto mutuo. Ambos son componentes importantes del éxito educativo, pero tienen metas y objetivos diferentes.

Finalmente, se presentan tres aplicaciones educativas, diseñadas para ayudar a los profesores a gestionar el comportamiento y fomentar un entorno de aprendizaje positivo. Estas herramientas ofrecen varias funciones, destacando aquí, el seguimiento del comportamiento de los estudiantes, además de reconocer otras características como los juegos y la comunicación con los padres, que son útiles para mejorar la gestión del aula y el rendimiento académico de los estudiantes. En última instancia, estas aplicaciones proporcionan recursos valiosos para que los educadores creen entornos de aprendizaje eficaces y estimulantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bonilla, D., Hallo, D., Quizhpe, G., & Taco, C. (2020). El comportamiento escolar basado en la relación parental en estudiantes de idioma extranjero. *Revista Científica Uisrael*, 7(1), 137-152. Recuperado de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/187/130>
- Bicard, S., Bicard, D., & the IRIS Center. (2012). Defining behavior. Recuperado de https://iris.peabody.vanderbilt.edu/wp-content/uploads/pdf_case_studies/ics_defbeh.pdf
- Córdova, B. (2013). La disciplina escolar y su relación con el aprendizaje en el área de historia, geografía y economía de los alumnos del 4to año secciones "A" y "B" de educación secundaria de la institución educativa "San Miguel" de Piura. Tesis de Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11042/1819>
- Garcia, E., & Hoang, D. (2015). Positive Behavior Supports: Using Class Dojo as a Token Economy Point System to Encourage and Maintain Good Behaviors. University of St. Thomas, Saint Paul, Minnesota. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED561860>
- Lopes, J., & Oliveira, C. (2017). Classroom discipline: Theory and practice. In J. P. Bakken (Ed.), *Classrooms: Academic content and behavior strategy instruction for students with and without disabilities 2*, 231-253. New York: Nova Science Publishers. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/319178957_Classroom_Discipline_Theory_and_Practice

Pérez, J. (2018, 28 de enero). Top 3 aplicaciones para la gestión del comportamiento. [Web log post]. Recuperado de <https://www.elproyectordeclase.com/2018/01/3-apps-gestion-comportamiento.html>

Porcel, A. (2010). Conductas disruptivas en el aula. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (34), 1-10. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csic-sif/revista/pdf/Numero_34/ANA_MARIA_PORCEL_1.pdf