



El Banco de la Clase: Gana, Ahorra y Disfruta.



2 DE SEPTIEMBRE DE 2025
JORGE CARRACEDO OLIVA

1. Resumen

Este trabajo presenta un sistema de bonificaciones para alumnos de 2º de primaria que combina ClassDojo con un “dinero de clase” como herramienta motivadora. Los alumnos pueden ganar puntos por su comportamiento y participación, convertirlos en dinero y canjearlo por recompensas, fomentando la motivación, la autonomía y la toma de decisiones.

El sistema también refuerza hábitos positivos, colaboración y creatividad, y permite practicar conceptos matemáticos básicos de manera práctica y divertida. En conjunto, busca crear un ambiente positivo y participativo en el aula, donde aprender y divertirse estén unidos. Las tablas completas de puntos, actividades y recompensas se incluyen en los anexos.

2. Introducción

He decidido desarrollar este trabajo sobre un sistema de bonificaciones en clase porque creo que la motivación y la participación son clave para que los alumnos aprendan de manera divertida y significativa. En mi experiencia, los niños de 2º de primaria disfrutaban mucho de los juegos y actividades en las que se sienten protagonistas, y quería aprovechar ese interés para reforzar hábitos positivos y conocimientos que ya han empezado a trabajar en cursos anteriores, como el manejo del dinero. Y lo voy a llevar a cabo a lo largo de este curso.

Me parecía importante encontrar una forma de combinar el aprendizaje con algo tangible y cercano a su día a día. Por eso pensé en unir el uso de ClassDojo, que ya conocen como sistema de puntos por su comportamiento, con un “dinero de clase” que puedan ganar, guardar y gastar en recompensas. De esta manera, no solo incentivamos su participación y buena conducta, sino que también les permite practicar de forma práctica la gestión del dinero, tomando decisiones sobre cómo gastarlo o ahorrarlo. Además, este tipo de actividades facilita que los niños comprendan conceptos matemáticos como sumas, restas o comparación de cantidades, de una forma más real y motivadora.

Además, me interesa que el aula sea un espacio donde los alumnos sientan que su esfuerzo y creatividad tienen un valor, y que puedan experimentar la satisfacción de ver reflejadas sus acciones de manera directa. Quiero que comprendan que cada aporte, cada comportamiento positivo y cada idea que traen a la clase tiene importancia. Con este sistema, espero fomentar un ambiente positivo y participativo, donde aprender y divertirse vayan de la mano, y donde los niños puedan experimentar la emoción de decidir cómo usar sus recompensas, aprender a ahorrar y valorar el esfuerzo propio y de los demás.

3. DESARROLLO

3.1. OBJETIVOS

1. **Fomentar la motivación y participación** de los alumnos mediante un sistema de recompensas y puntos que reconozca sus esfuerzos y logros en clase.
2. **Reforzar hábitos positivos** de comportamiento y colaboración, incentivando el respeto a las normas, la ayuda entre compañeros y la responsabilidad en el aula.
3. **Practicar conceptos matemáticos básicos**, como sumas, restas y comparación de cantidades, mediante la gestión de dinero de clase y la conversión de puntos en recompensas.
4. **Promover la toma de decisiones y la autonomía** al permitir que los alumnos decidan cómo gastar o ahorrar su dinero de clase.
5. **Estimular la creatividad y la participación activa** a través de actividades adicionales que otorguen recompensas, como la presentación de trabajos, ideas o mini-proyectos.
6. **Generar un ambiente positivo y lúdico en el aula**, donde aprender y divertirse estén unidos, y los niños experimenten la satisfacción de ver reflejadas sus acciones y esfuerzos.

3.2. PARTICIPANTES

Este proyecto está dirigido a los alumnos de 2º de primaria, un grupo en el que los niños ya tienen nociones básicas de matemáticas y del manejo del dinero, pero aún necesitan reforzarlas de forma práctica y motivadora. También se enfoca en aquellos alumnos que se benefician del refuerzo positivo y la gamificación, ayudándoles a

desarrollar hábitos de comportamiento adecuados, autonomía y responsabilidad dentro del aula.

3.3. PROCEDIMIENTO

He elegido desarrollar este sistema de bonificaciones porque considero que la motivación y el refuerzo positivo son herramientas fundamentales en la enseñanza de los niños de 2º de primaria. A esta edad, los alumnos aprenden mejor cuando participan activamente, se sienten protagonistas de su aprendizaje y perciben de manera tangible los resultados de sus acciones. Por eso, integrar un sistema de puntos y dinero de clase permite que los niños comprendan que su esfuerzo, comportamiento y creatividad tienen un valor real dentro del aula.

Además, el uso del dinero de clase sirve como apoyo para reforzar conceptos matemáticos que ya se han trabajado previamente, como sumas, restas, comparación de cantidades y gestión de recursos. Esto convierte el aprendizaje en algo práctico y cercano a su vida cotidiana, al mismo tiempo que fomenta habilidades de planificación y toma de decisiones. Los alumnos aprenden a ahorrar, gastar y valorar sus elecciones de manera lúdica, fortaleciendo su autonomía y responsabilidad.

El sistema también facilita el desarrollo de hábitos sociales y colaborativos, ya que muchas de las actividades recompensadas implican ayudar a los compañeros, respetar las normas y participar de manera positiva en clase. De esta forma, se refuerza un clima de aula constructivo y respetuoso, donde los niños se sienten motivados a superarse y a trabajar juntos.

En resumen, este proyecto combina aprendizaje, diversión y desarrollo de habilidades personales, ofreciendo una experiencia educativa integral que conecta el comportamiento, el esfuerzo y la participación con resultados visibles y significativos para los alumnos.

Para llevar a cabo este proyecto he diseñado un sistema que combina ClassDojo y dinero de clase, con el objetivo de motivar a los alumnos y reforzar tanto su comportamiento como su participación en actividades de aprendizaje. La idea principal es que los alumnos puedan ganar dinero de manera tangible a partir de

acciones positivas, al mismo tiempo que practican conceptos matemáticos y desarrollan habilidades de planificación y toma de decisiones.

Los alumnos pueden ganar puntos en ClassDojo, realizar actividades específicas o comportamientos positivos para obtener dinero de clase, y luego canjearlo por recompensas. La lista completa de actividades, conversiones y recompensas se encuentra en los Anexos 1, 2 y 3.

El sistema funciona de dos formas complementarias: a través de los puntos de ClassDojo y mediante actividades y comportamientos directamente recompensables.

1. Puntos de ClassDojo:

Cada alumno puede ganar puntos en ClassDojo por comportamientos positivos, como participar en clase, ayudar a un compañero, mantener la atención o respetar las normas. Los puntos acumulados se pueden convertir en dinero de clase, según una equivalencia preestablecida, lo que permite que los alumnos vean de manera tangible cómo sus acciones generan un beneficio directo.

Esta conversión también refuerza la práctica de matemáticas básicas, ya que los niños deben calcular cuánto dinero han ganado a partir de sus puntos.

2. Ganancia directa de dinero:

Además de los puntos, los alumnos pueden recibir dinero directamente por realizar actividades adicionales que contribuyan al aprendizaje, al cuidado del aula o a la colaboración con sus compañeros.

Estas acciones pueden incluir desde presentar un trabajo extra, traer información interesante, ayudar en la organización de la clase o participar en retos matemáticos y creativos. De esta manera, se valora el esfuerzo, la iniciativa y la creatividad de cada alumno.

3. Recompensas y gasto del dinero:

El dinero acumulado puede utilizarse para obtener recompensas previamente establecidas, pensadas para motivar y divertir a los alumnos, pero también para fomentar la toma de decisiones y el ahorro.

Los alumnos deben decidir cómo gastar su dinero: algunas recompensas son más pequeñas y alcanzables a corto plazo, mientras que otras requieren acumular más dinero, promoviendo la planificación y la paciencia.

4. Reglas generales:

El sistema tiene reglas claras para asegurar que funcione de manera justa y organizada:

- Cada alumno comienza con un saldo de 0 €.
- No se permite gastar más dinero del que se tiene.
- Se puede establecer un límite máximo semanal de dinero ganado para equilibrar la motivación.
- Todas las recompensas deben estar claramente visibles y previamente definidas en la clase.
- El dinero se puede acumular semana a semana, lo que fomenta el ahorro y la toma de decisiones responsable.

Este sistema permite combinar aprendizaje, diversión y desarrollo de habilidades personales, creando un ambiente positivo y participativo en el aula, donde los alumnos experimentan la satisfacción de ver reflejado su esfuerzo y donde aprender se convierte en un juego motivador.

4. CONCLUSIONES

El sistema de puntos y dinero de clase que he diseñado combina motivación, aprendizaje y diversión, permitiendo que los alumnos de 2º de primaria participen activamente en su educación y vean reflejadas sus acciones de manera tangible. Gracias a este sistema, los niños no solo refuerzan conceptos matemáticos básicos, como sumas, restas y gestión de cantidades, sino que también desarrollan habilidades sociales y personales, como la colaboración, la responsabilidad y la autonomía.

Además, al poder decidir cómo gastar o ahorrar su dinero de clase, los alumnos practican la toma de decisiones y la planificación, aprendiendo de manera lúdica la relación entre esfuerzo, recompensa y elección. El uso combinado de ClassDojo y actividades directamente recompensadas asegura que todos los alumnos tengan oportunidades de participar y beneficiarse del sistema, creando un ambiente de aula positivo y participativo.

En resumen, este proyecto proporciona una herramienta educativa que integra aprendizaje, conducta positiva y juego, fomentando que los alumnos disfruten del proceso de aprender y desarrollen competencias importantes para su crecimiento académico y personal. El resultado de dicho proyecto se evaluará al finalizar el curso, momento en el que también se valorará el desempeño de los alumnos y su experiencia durante el proceso.

5. ANEXOS

Anexo 1: Cómo conseguir puntos en ClassDojo y en qué se pueden usar.

Cómo conseguir puntos	En qué pueden usarlo
Escuchar con atención	Cambiar puntos por dinero (€)
Participar en clase	Desbloquear avatar nuevo
Ayudar a un compañero	Personalizar su monstruo
Traer el material completo	Conseguir accesorios en Dojo
Terminar las tareas a tiempo	Obtener pegatinas digitales
Traer información interesante	Aparecer en el ranking semanal
Respetar las normas	Cambiar avatar por uno especial
Trabajar en equipo	Elegir color de su avatar
Hacer deberes correctamente	Canjear por recompensas físicas
Mantener la calma en clase	Subir de nivel en ClassDojo

Anexo 2: Actividades y comportamientos que generan dinero de clase

Acción / Actividad	Cantidad (€)
Traer un tema interesante relacionado con la clase	1,00 €
Completar un reto extra de matemáticas	0,50 €
Leer un libro y hacer un pequeño resumen	1,00 €
Ayudar a un compañero con su tarea	0,50 €
Entregar la tarea antes del tiempo límite	0,50 €
Cuidar el material de la clase	0,20 €
Resolver un problema difícil en la pizarra	0,50 €
Participar en actividades voluntarias	0,50 €
Proponer una pregunta interesante sobre el tema del día	0,50 €
Mantener su mesa y espacio limpio toda la semana	0,50 €
Ser el encargado del aula y hacerlo bien	0,50 €
Traer material reciclable para un proyecto	0,50 €
Presentar un trabajo extra (bien hecho)	1,00 €
Respetar todas las normas durante toda la semana	1,00 €
Preparar y exponer un mini-proyecto (con ayuda del profe)	2,00 €
Participar en debates o diálogos con buenas ideas	0,50 €
Escribir una historia corta o un cuento	1,00 €
Inventar un problema de matemáticas y resolverlo	0,50 €
Colaborar en ordenar la clase sin que se lo pidan	0,20 €
Traer un experimento sencillo y explicarlo	2,00 €
Crear un dibujo sobre el tema de la semana y exponerlo	0,50 €
Compartir una palabra nueva y su significado	0,50 €
Lograr leer X páginas en la semana (meta personal)	1,00 €
Ayudar al profesor en tareas organizativas	0,50 €
Crear un cartel educativo para el aula	1,00 €

Anexo 3: Lista completa de recompensas y su precio en dinero de clase.

Recompensa	Precio (€)
Cambiar de sitio por 1 día	7 €
Ser el primero en la fila todo el día	3 €
10 minutos extra de recreo	5 €
Elegir un juego para la clase	8 €
Ser ayudante del profe durante la mañana	6 €
Traer un peluche a clase por un día	4 €
Elegir la canción para la actividad final	5 €
Usar bolígrafos o colores especiales en clase	3 €
Tener un asiento "VIP" por 1 día	5 €
Saltarse una pequeña tarea (fácil)	9 €
Leer un cuento favorito a la clase	4 €
Ser el responsable del material por un día	3 €
Poder llevar gafas divertidas en clase	4 €
Disfrutar de 5 minutos con un juguete propio	4 €
Tiempo extra en el rincón de lectura	3 €
Poder elegir compañero para sentarse	6 €
Hacer una actividad especial con el profe	8 €
Cambiar el timbre del aula	7 €
Escoger un vídeo educativo para la clase	5 €
Elegir el juego de despedida del día	4 €