



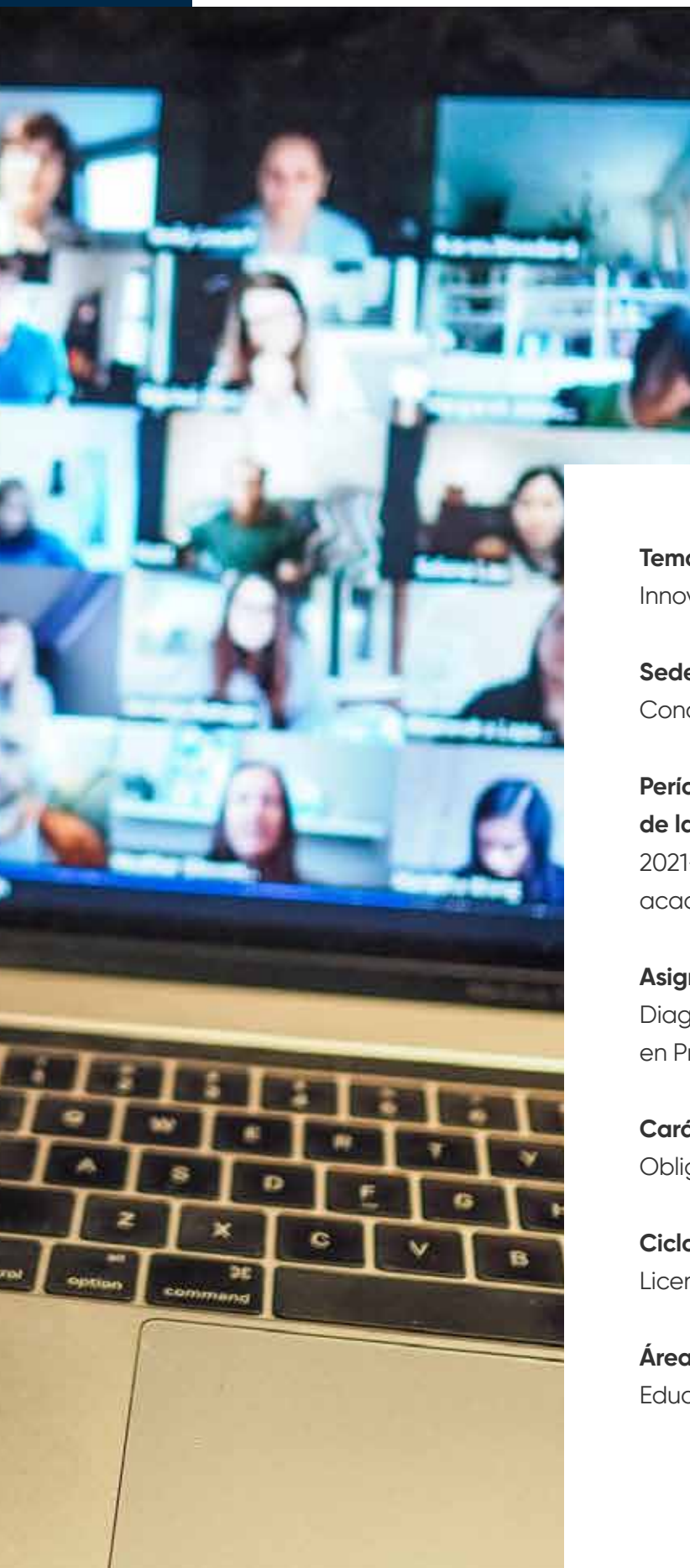
USO PLATAFORMA NEARPOD COMO APOYO A ENTORNO VIRTUAL DE CLASES

Experiencias – Docentes UDD

Fernando Andrés
Contreras Hernández

Psicólogo
Facultad de Psicología,
Universidad del Desarrollo

ANTECEDENTES



Correo electrónico:

fernandocontreras@udd.cl

Categoría:

- Planificación
- Didáctica
- Evaluación

Temática transversal:

Innovación metodológica

Sede en la cual se desarrolló la experiencia:

Concepción

Período académico y duración de la experiencia:

2021-1. Se extendió por todo el semestre académico

Asignatura o curso:

Diagnóstico y Diseños de Intervención en Procesos de Aprendizaje.

Carácter del curso:

Obligatorio

Ciclo de la carrera:

Licenciatura

Área a la que pertenece el curso:

Educacional

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Curso disciplinar de tipo teórico-práctico orientado a que los y las estudiantes reflexionen y analicen críticamente distintas dimensiones de la organización escolar vinculadas al proceso enseñanza – aprendizaje, demostrando capacidad para diseñar procesos de diagnóstico, intervención y evaluación. Se analizan los procesos y líneas de acción en los distintos niveles de la gestión de las instituciones educativas incluyendo los equipos directivos, docentes, y la comunidad escolar en su conjunto.

Como estrategias metodológicas se encuentran: Revisión de información teórica y empírica, acceso a casos y situaciones problemáticas propias de las instituciones educativas, prácticas guiadas en terreno, vinculación con diversos actores que participan en contextos educativos y ejercitará el diseño de estrategias diagnósticas y de intervención.

El curso se orienta al desarrollo de la competencia genérica de Autonomía y a desarrollar las competencias específicas del perfil en el ciclo de Licenciatura de Rigurosidad científica, Diagnóstico e Intervención.

Dado el contexto de emergencia sanitaria, el curso se dicta íntegramente en modalidad no presencial, por medio del uso de plataforma canvas con clases sincrónicas y actividades asincrónicas.



PROBLEMA, INQUIETUD O NECESIDAD DE MEJORA



El contexto de clases online, debido a la pandemia Covid-19, ha requerido contar con plataformas y recursos de apoyo que faciliten el aprendizaje de los estudiantes en un entorno virtual.

Tanto la interfaz como los recursos de apoyo y seguimiento de actividades de aprendizaje autónomo han sido importantes para orientar al estudiante respecto de las actividades a realizar, retroalimentar su desempeño y favorecer el logro de los resultados de aprendizaje.

En este sentido, la etapa del diseño del curso ha requerido tales adaptaciones en su componente virtual, así como de establecer mecanismos eficientes para su seguimiento.

La innovación, en términos de identificar la necesidad de contar con apoyos a las clases online fué definida desde la facultad, permitiendo a los docentes participantes la selección de los recursos a utilizar.

ANTECEDENTES EMPÍRICOS Y/O CONCEPTUALES QUE PERMITEN CARACTERIZAR LA NECESIDAD O PROBLEMÁTICA

En contexto de emergencia sanitaria se tradujo en la implementación de cursos en modalidad online. El uso de plataformas y recursos de apoyo, el tipo de curso (sincrónico o asincrónico), el tipo de actividades académicas y los resultados de aprendizaje que se persiguen son aspectos a tener a la vista para la planificación e implementación de la enseñanza online (Bustos y Coll, 2010).

Las TIC requieren de diseñar ambientes de aprendizaje que aprovechen diferentes espacios y recursos para favorecer el aprendizaje desde una perspectiva del aprendizaje mediado (Silva & Maturana, 2017). Plataformas como Nearpod permiten interacciones que lo hacen adecuado para cualquier nivel educativo (Fernández, 2022).

El aprendizaje en entornos virtuales requiere de lineamientos claros y una estructura del curso que permita orientar su desarrollo y guiar el aprendizaje, creando un espacio de cooperación significativo docente-estudiante. Esto se puede lograr con el desarrollo de un entorno virtual que entregue estructura y accesibilidad que favorezca un aprendizaje significativo y el compromiso de parte de los estudiantes (Jordan & Duckett, 2018), facilitado por el uso de una estructura modular de curso que sea coherente con la planificación docente y el uso de la plataforma Nearpod para el desarrollo de la clase.

Para ello, distintas consideraciones son relevantes, como la capacitación docente y el diseño del curso. Destacando también la asesoría de un diseñador en la creación de los ambientes virtuales a partir de las características y planificación inicial del docente, de forma de garantizar que la expresión visual y formal del curso en plataforma sea coherente con la planificación didáctica (Amaro de Chacín, 2011; Gonzalez, 2018).





CONSIDERACIONES ÉTICAS

Las características de la innovación no tiene implicancias éticas que se deban considerar para su aplicación.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Implementar plataforma Nearpod y recursos digitales de apoyo y seguimiento del aprendizaje estudiantil en plataforma Canvas en el curso de Diagnóstico y Diseño de Intervención en Procesos de Aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Diseñar clases en plataforma Nearpod que articule los recursos de apoyo, tareas y actividades asociados a los resultados de aprendizaje del curso en coherencia con la calendarización académica.
- Implementar diseño modular para el curso en Canvas que favorezca la experiencia de aprendizaje en un entorno virtual de clases.



USUARIOS/BENEFICIARIOS DIRECTOS

Los beneficiarios directos de la innovación son los estudiantes de la carrera de Psicología sede Concepción que cursaron la asignatura de Diagnóstico y Diseño de Intervención en Procesos de Aprendizaje, sección 1, durante el primer semestre académico 2021.

Se espera que el uso de la plataforma **Nearpod** como entorno virtual que integra las distintas actividades de clase y de aprendizaje autónomo, haya permitido a los estudiantes guiar su propio aprendizaje, organizando sus actividades lectivas y favoreciendo el logro de los resultados de aprendizaje en modalidad de clases online.




DESCRIPCIÓN DE ANTECEDENTES TÉCNICOS DE LA EXPERIENCIA DOCENTE REALIZADA



Se realizó una revisión de recursos digitales disponibles que contarán con una interfaz intuitiva y viable de integrar con la plataforma Canvas de la UDD. Se consideraron como relevantes las opciones de integración con tareas, actividades para fomentar la participación de los estudiantes en clases sincrónicas como tableros, pizarra, encuestas, herramientas externas, que soportara distintos formatos de archivo y que fuese compatible con distintos dispositivos.

Luego, se seleccionó la plataforma Nearpod, la cual permite intercalar actividades en las presentaciones de contenidos, obtención de informes de analítica de cada una de las sesiones y con opción de acceder a presentaciones de otros docentes (Krahenbuhl and Smith, 2015, citado en Hernández, s/f). Presenta una interfaz intuitiva que permite en pocos pasos el diseño de una clase sincrónica, incorporando en la misma presentación las distintas actividades que se espera desarrollen los estudiantes en clases y que responden a la necesidad de favorecer la participación e interacción entre estudiantes y con el docente en un entorno virtual sincrónico (Fernández, 2022), permitiendo que el docente tenga control sobre el ritmo de la clase y sobre la interacción con el estudiante. Nearpod constituye una excelente alternativa para los docentes que requieran de utilizar herramientas de interacción y acorde a las actividades diseñadas para la clase, facilitando que los estudiantes se involucren en el proceso de co-construcción del conocimiento, favoreciendo el logro de los resultados de aprendizaje del curso (Gonzalez, 2018).

De este modo, la implementación de Nearpod al Canvas UDD buscó responder de una forma innovadora la necesidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes en un entorno virtual en medio de la crisis sanitaria.



DESCRIPCIÓN DE LAS FASES, PROCEDIMIENTOS, ACCIONES REALIZADAS Y RECURSOS UTILIZADOS

Para implementar Nearpod y un diseño modular se desarrollaron 4 fases:

1. Capacitación Plataformas y Recursos Digitales: Curso de 4 jornadas a cargo de la Facultad de Psicología como parte del proyecto E-Teach. Los docentes pudieron conocer distintas plataformas y recursos con potencialidad para ser utilizados en sus cursos: Nearpod, Mentimeter, Padlet, Kahoot, entre otros.

2. Planificación y Diseño: La calendarización del curso incluyó el uso de los recursos y la plataforma seleccionada, para este caso Nearpod. La planificación recibió el feedback del docente a cargo de la capacitación y se incluyeron las recomendaciones.

3. Elaboración clases/diseño modular curso en Canvas: Se elaboró cada clase del curso en plataforma Nearpod. Para cada clase se utilizó la estructura de:

- **Inicio:** Entrega de los objetivos de la clase y actividad para la participación de los y las estudiantes (pregunta abierta, tablero, encuesta breve, etc).
- **Desarrollo:** Presentación de contenidos teóricos asociados y actividad de análisis individual o grupal.
- **Cierre:** Síntesis de lo revisado en clases y entrega de actividad a realizar para reforzar la clase.

Paralelamente, se montó el curso en Canvas siguiendo una estructura modular que incluía para cada clase:

- **Qué aprenderemos en la semana:** Síntesis de lo que se revisará en la clase.
- **Clase de la semana:** Enlace a nearpod, material de clases y clase en pdf.
- **Tareas de la semana:** Actividad a realizar en clases o en el tiempo autónomo.
- **Lecturas de la semana asociadas a la clase:** 1 obligatoria y 2 o 3 complementarias.
- **Qué veremos la clase de la semana:** Síntesis de la clase siguiente a modo de organizador previo, enlaces a material adicional, videos, etc.

4. Implementación y Evaluación: Fase de desarrollo del curso. En cada clase se realizaba una revisión previa del módulo y se solicitaba feedback a los estudiantes respecto del curso en plataforma.



LOGROS ALCANZADOS

La implementación de la innovación fue evaluado considerando lo siguiente:

- **Desempeño de los/las estudiantes:** Para el periodo de implementación la tasa de aprobación fue del 100% con una media de 5,96.
- **Participación:** La participación en clases durante el semestre alcanzó una media de 5,06 participaciones por clase, con un mínimo de 4 y un máximo de 11 participaciones.
- **Vistas de curso en CANVAS:** Para el curso, la media de visitas de la página fue de 565,53 visitas en el semestre con una media de 40,40 visitas semanales por estudiante.
- **Evaluación docente:** Para el curso y periodo de implementación la categoría de desempeño alcanzada fue "Excelente Desempeño" con un 85% de valoraciones positivas a la adaptación a las clases online y con un 94% de los estudiantes que señalan recomendarían al docente.

ACCIONES Y PROCESOS QUE FUERON RELEVANTES PARA EL DESARROLLO EXITOSO DE LA EXPERIENCIA

Para la implementación de la innovación fue relevante el proceso de capacitación y planificación previa al desarrollo del curso. A su vez, la estructura modular permitió a los estudiantes situarse de mejor forma en los contenidos del curso, así como también realizar de forma ordenada y secuencial las distintas actividades solicitadas. El uso de las herramientas para la participación de Nearpod permitieron mayores niveles de participación de los/las estudiantes. Esto es especialmente significativo en un entorno de clases virtuales que combina actividades sincrónicas con actividades asincrónicas. Las distintas tareas y actividades diseñadas favorecieron el aprendizaje, lo cual se traduce en buenos desempeños generales y un adecuado nivel de participación del 100% de los y las estudiantes.

En resumen, se debe destacar que el proceso de planificación y diseño del curso es una fase fundamental para el éxito y aprendizaje de los estudiantes.



DIFICULTADES ENCONTRADAS



Las principales dificultades se asocian a problemas de conectividad de parte de los estudiantes y del docente, las cuales constituyen una barrera importante al momento de desarrollar una clase on-line. Este aspecto, si bien fue esporádico, entorpece el normal desarrollo de la clase. Para enfrentarlo, se recurrió a volver a realizar la actividad o hacer síntesis de lo revisado para que los estudiantes retomaran el ritmo de las actividades.

Una dificultad adicional lo constituye que la versión gratuita de la plataforma canvas tiene capacidad limitada, por tanto se deben seleccionar recursos que no ocupen mucho espacio en la nube, de lo contrario se deben borrar las clases previas, no estando disponibles para los estudiantes.

CONCLUSIONES

La utilización de plataformas y recursos digitales como Nearpod en una estructura de curso modular permite un mayor nivel de participación estudiantil. Esto es especialmente relevante en un contexto en el cual éstos tienden a presentar una baja participación, por ejemplo, no encienden sus cámaras y priorizan el chat para realizar aportes o consultas en la clase. Además, se debe considerar que las condiciones en las cuales los y las estudiantes se encuentran durante el desarrollo de la clase sincrónica puede no ser el adecuado debido a distintos obstaculizadores de su propio ambiente, por ejemplo, ruido, mobiliario, luminosidad, etc.

Estas plataformas que permiten la incorporación de actividades a realizar de parte de los estudiantes como encuestas, preguntas abiertas, tableros u otros sin la necesidad de ingresar a otras plataformas, es una ventaja en tanto dinamiza la clase. La interfaz de diseño de la plataforma es intuitiva y simple de aprender, lo cual facilita su uso y reduce los costos asociados a capacitación y desarrollo. Esta reducción de costos pueden ser considerados para efectos de adquirir licencia profesional de la plataforma, lo cual implica mayor capacidad en la nube, lo que en consecuencia permite incorporar recursos de mayor calidad y tamaño, por ejemplo, videos de los estudiantes, actividades con carga de archivos entre otras opciones (Fernández, 2022).

Finalmente, la experiencia de los estudiantes en un entorno virtual sincrónico con actividades asincrónicas en una estructura modular les permite organizar mejor su tiempo y favorece su aprendizaje, en tanto la estructura del curso les facilita situarse en los contenidos del curso y en las actividades de aprendizaje diseñadas.

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones a futuras implementaciones de esta plataforma, se sugiere disponer de licencias profesionales de la plataforma. A su vez, esta puede ser implementada tanto para cursos en modalidad presencial, e-learning o b-learning.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2),129-160.
<https://www.redalyc.org/pdf/658/65830335002.pdf>

Cerda, C. (2002). Elementos a considerar para integrar las tecnologías del aprendizaje de manera eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (28), 179-191.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052002000100011>

Fernández, F. (2022). Nearpod: Mucho más que una presentación interactiva. *Observatorio de Tecnología educativa (Nº80)*. Ministerio de Educación y Formación Profesional, Gobierno de España.
<https://intef.es/wp-content/uploads/2022/04/Nearpod.pdf>

Gonzalez, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía (74)*, 616-655.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513855742031>

Hernández, I. (2018). Inmersión digital en el aula: el software educativo Nearpod. En R. Molina de Dios et al. (Eds.), *Investigaciones en historia económica: su transferencia a la docencia* (pp. 556-570). Universitat de les Illes Balears.

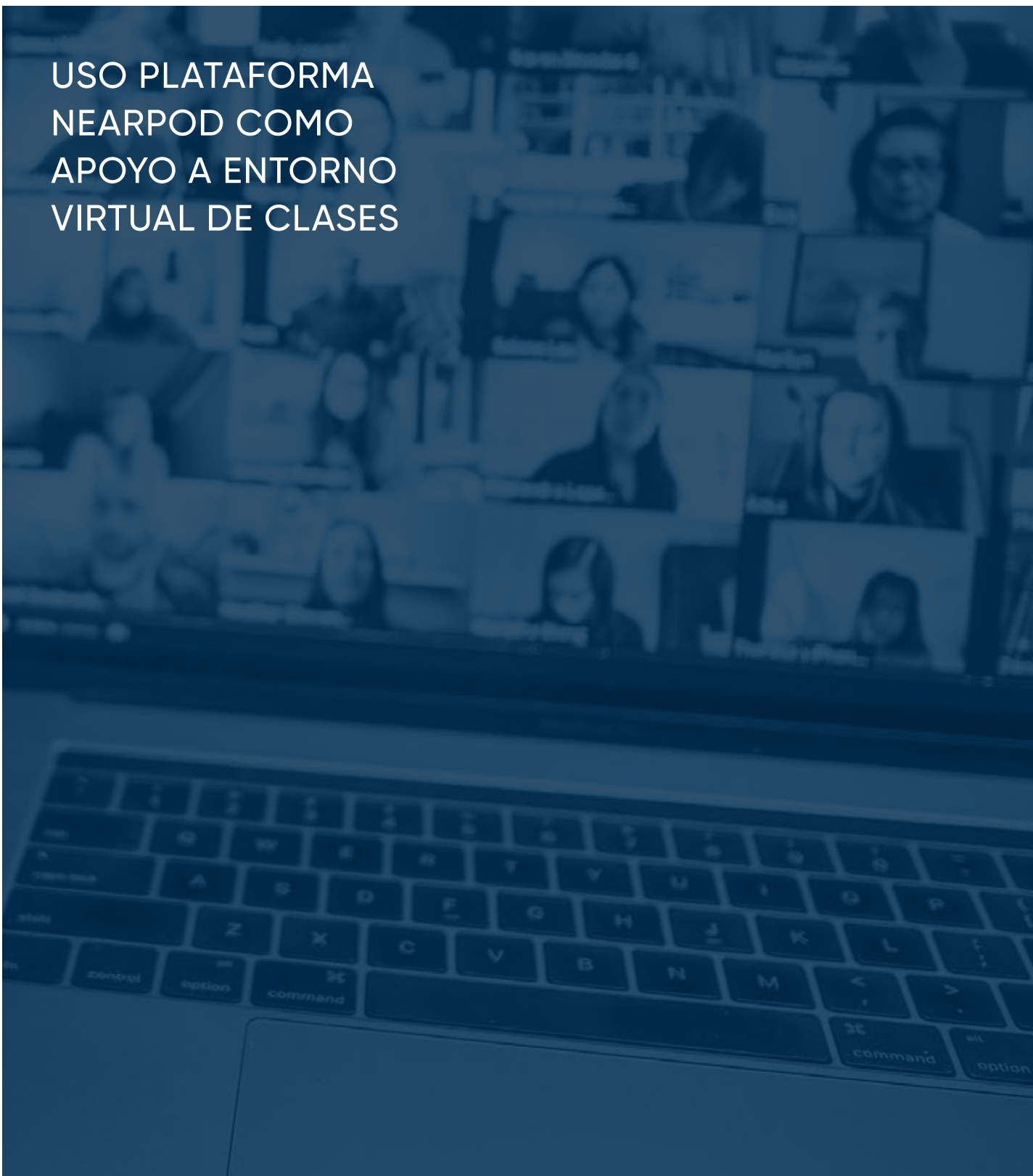
Jordan, M. M., & Duckett, N. D. (2018). Universities Confront 'Tech Disruption': Perceptions of Student Engagement Online Using Two Learning Management Systems. *The Journal of Public and Professional Sociology*, 10(1).
<https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1135&context=jpps>

Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 38(83),155-180.
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>

Rodríguez-de-Dios, I., Van Oosten, J., & Igartua, J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82, 186-198.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.012>

ANEXO

USO PLATAFORMA
NEARPOD COMO
APOYO A ENTORNO
VIRTUAL DE CLASES



REGISTRO VISUAL DE LA EXPERIENCIA

VISTA CURSO CANVAS

(SDE410-1) | 2021-1-1|1700CDIAGNÓSTICO Y DISEÑO DE INTERVENCIÓN EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE - CATEDRA

Ver Vista del estudiante Lector Inmersivo

2021 | S-CDP-80

Página de Inicio

- Anuncios
- Zoom
- Módulos
- Tareas
- Evaluaciones
- Foros de discusión
- Chat
- Notas Parciales
- Calificaciones
- Colaboraciones
- Google Drive
- Attendance
- Rúbricas
- Archivos
- Páginas
- BigBlueButton
- Perfiles

DIAGNÓSTICO Y DISEÑO DE INTERVENCIÓN EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



Comenzar

- Ver flujo de información del curso
- Nuevas analíticas
- Ver notificaciones del curso

Próximo Ver el calendario
Nota para la siguiente semana

VISTA MÓDULOS

2021 | S-CDP-80

Página de Inicio

- Anuncios
- Zoom
- Módulos
- Tareas
- Evaluaciones
- Foros de discusión
- Chat
- Notas Parciales
- Calificaciones
- Colaboraciones
- Google Drive
- Attendance
- Rúbricas
- Archivos
- Páginas
- BigBlueButton
- Perfiles
- Competencias
- Programa del curso

Información General

- Bienvenida
- Programa Diagnóstico y diseño de intervención en procesos de enseñanza aprendizaje 2021.docx
- Calendarización Diagnóstico y diseños de intervención en Procesos de Enseñanza Aprendizaje.pdf

Módulo Semana 1

Pre-requisitos: Información General

- ¿Qué aprenderemos en la semana 1?
- Clases de la semana 1
 - Tarea Sistema Educativo
29 de mar de 2021 | 0 pts
 - Presentaciones Sistema Educativo
- Lecturas de la semana 1
- ¿Qué hemos aprendido en la semana 1?
- ¿Tienes dudas? | Unidad 1

VISTA CLASE

☰ (SDE410-1)[2021-1-1]1700CDIAGNÓS... Páginas Clases de la semana 1

60 Vista del estudiante Lector inmersivo

2021-1-1 COPRO

Ver todas las páginas Publicado

Clases de la semana 1

Clase del día

1. [Enlace a la clase/Zoom](#)
2. [Grabación](#)
3. [Enlace a Nearpod](#)
4. [Clase.pdf](#)

Material de Clases

1. [Resultados SPNCE 2019](#)
2. [Aseguramiento de la Calidad. Principios y Componentes.pdf](#)

• Anterior Sigüente •

2021-1-1 COPRO

- Página de inicio
- Anuncios
- Zoom
- Módulos
- Tareas
- Evaluaciones
- Foros de discusión
- Chat
- Notas Parciales
- Calificaciones
- Colaboraciones
- Google Drive
- Attendance
- Bibliotecas

VISTA NEARPOD DOCENTE

nearpod Crear Inicio Rápido

Unirse a una lección CODIGO

Mis Lecciones

Clase 09 de junio FERNANDO ANDRÉS CON... Jun 16, 2021 - 2M8	Clase 16 de Junio FERNANDO ANDRÉS CON... Jun 16, 2021 - 1M8	Clase 26 de mayo FERNANDO ANDRÉS CON... May 25, 2021 - 2M8	Clase 12 de Mayo FERNANDO ANDRÉS CON... May 25, 2021 - 2M8	Clase 14 abril FERNANDO ANDRÉS CON... May 25, 2021 - 2M8
Clase 31 de marzo FERNANDO ANDRÉS CON... May 14, 2021 - 2M8	Clase 28 abril FERNANDO ANDRÉS CON... May 14, 2021 - 2M8	Clase 05 de Mayo FERNANDO ANDRÉS CON... May 4, 2021 - 1M8	Clase 07 abril FERNANDO ANDRÉS CON... Apr 13, 2021 - 2M8	Educación FERNANDO ANDRÉS CON... Mar 30, 2021 - 6M8

nearpod

Unirse a una lección CODIGO

Mis Lecciones

Reportes

Biblioteca de Nearpod

Recursos de Profesor

Educación Pública

VISTA CLASE NEARPOD



The screenshot shows the Nearpod interface for a classroom. At the top, there is a blue header with the Nearpod logo, a 'Menú' dropdown, the code 'LZMYK', and a 'Pizarra' button. The main content area displays a slide with the title 'Clase 09 de junio' in a large, bold, brown font. Below the title is an illustration of a person standing next to a large screen displaying a colorful molecular model. At the bottom of the interface, there is a grey bar with icons for '0' students, '2 de 36' slides, and an 'Esconder los nombres de los estudiantes' button.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES



The screenshot shows a Nearpod activity screen. The header is blue and contains the Nearpod logo, a 'Menú' dropdown, the code 'DXK7Z', and buttons for 'Estudiante', 'Profesor', and 'Pizarra'. The main content area displays a question in green text: '¿Cuál es el paradigma de aprendizaje a la base de la LGE?'. Below the question is a large, empty text input box with the placeholder text '¿Listo? Ingresa tu respuesta aquí.'. At the bottom right of the input area, there is a blue 'Enviar' button.

VISTA CLASE NEARPOD

The screenshot displays the Nearpod classroom interface. At the top, there is a blue navigation bar with the Nearpod logo, a 'Menú' dropdown, the code 'CÓDIGO: DXK7Z', and user roles 'Estudiante' and 'Profesor'. A 'Pizarra' (whiteboard) icon is also present. Below the navigation bar is a grid of 16 cards arranged in two rows and eight columns. Each card contains text related to educational principles. The top row of cards includes: 'El sistema propenderá a asegurar que todos los estudiantes tengan las', 'Flexibilidad', 'La educación debe propender a asegurar que todos los alumnos y alumnas', 'Equidad del sistema educativo', 'Flexibilidad', 'Responsabilidad', 'Participación', and 'La información desagregada del conjunto del sistema educativo incluyendo'. The bottom row of cards includes: 'Transparencia', 'Calidad de la educación', 'Todos los actores del proceso educativo deben cumplir sus deberes y rendir', 'El sistema propiciará la incorporación de alumnos de diversas condiciones', 'El sistema debe permitir la adecuación del proceso a la diversidad de realidades y', 'Los miembros de la comunidad educativa tienen derecho a ser informados y a participar en el', 'El sistema debe permitir la adecuación del proceso a la diversidad de realidades y', and 'Integración'. Blue arrow icons are visible on the left and right sides of the grid, indicating navigation options.

El sistema propenderá a asegurar que todos los estudiantes tengan las	Flexibilidad	La educación debe propender a asegurar que todos los alumnos y alumnas	Equidad del sistema educativo	Flexibilidad	Responsabilidad	Participación	La información desagregada del conjunto del sistema educativo incluyendo
Transparencia	Calidad de la educación	Todos los actores del proceso educativo deben cumplir sus deberes y rendir	El sistema propiciará la incorporación de alumnos de diversas condiciones	El sistema debe permitir la adecuación del proceso a la diversidad de realidades y	Los miembros de la comunidad educativa tienen derecho a ser informados y a participar en el	El sistema debe permitir la adecuación del proceso a la diversidad de realidades y	Integración