



UN ESPACIO DIGITAL FUSIONADO CON MAGIA LÚDICA Y COLABORATIVA

Por Karla Díaz y Diana Coello
(kdiaz@usfq.edu.ec y dcoello@usfq.edu.ec)

¿Cómo promover la colaboración en ambientes de educación en línea?. No hay duda de que hoy en día contamos con diversas maneras de promover la participación de estudiantes gracias a diferentes plataformas. Sin embargo, cuando trasladamos una clase presencial a un ambiente en línea podemos tener dudas de cómo incentivar a los estudiantes a que sigan involucrándose activamente y a que trabajen colaborativamente como lo hacían en sus clases presenciales. La educación en línea, por tanto, se convierte en un reto. No obstante, esta ya es una tendencia mundial que ofrece varias ventajas y que, como educadores, debemos analizar, a fin de crear ambientes significativos de aprendizaje para nuestros estudiantes.

Una de las ventajas de la educación en línea es que permiten crear comunidades de aprendizaje virtual donde los estudiantes fomentan nexos entre ellos y colaboran para alcanzar un objetivo en común (Palloff & Pratt, 2007). Para que la colaboración funcione de una manera efectiva, es necesario planificar cuidadosamente actividades, tomando en cuenta los intereses de nuestros estudiantes para motivarlos durante la interacción con sus pares. Se recomienda establecer lineamientos específicos, asignar un rol y tareas a cada estudiante, así como crear un contrato de aprendizaje con fechas de entrega (Palloff & Pratt, 2003).

Para alcanzar todo ello, contamos con diferentes recursos tecnológicos a nuestro alcance, los cuales debemos elegir según los resultados de aprendizaje propuestos. Una de las herra-

mientas que permite que la colaboración se produzca de manera fluida es Nearpod, ya que, con su amigable interfaz, el docente crea lecciones en las que la participación individual y grupal se dan de manera natural.

Hay diferentes tipos de interacción en ambientes de educación en línea. Las actividades asincrónicas se realizan en el propio tiempo del estudiante, y el docente debe entregar instrucciones claras para que los estudiantes puedan desarrollar las actividades con facilidad. Un ejemplo son los foros de discusión a través de plataformas de gestión de aprendizaje. Estas actividades asincrónicas deben promover la reflexión y el pensamiento crítico de los estudiantes, y el docente debe intervenir para resumir, moderar y guiar la discusión cuando sea necesario (Spector & De la Teja, 2001). La plataforma Nearpod permite la posibilidad de crear lecciones para que los estudiantes puedan revisar en su propio tiempo y así seguir avanzando en el cumplimiento de los objetivos establecidos al inicio de una unidad, un tema o un módulo.

Las actividades sincrónicas, por su parte, permiten interactuar en tiempo real con nuestros estudiantes. Esto es factible a través de sesiones en vivo que utilizan plataformas de videoconferencia. El objetivo de este tipo de actividad en la educación en línea es acompañar y construir con nuestros estudiantes aprendizaje nuevo. Por medio de estas interacciones podemos ir evaluando el avance de nuestros estudiantes al crear actividades colaborativas en tiempo real, que

permitan la reflexión de los temas de nuestra clase (Spector & De la Teja, 2001). Al igual que en las actividades asincrónicas, la plataforma Nearpod permite compartir nuestras lecciones en tiempo real de manera sincrónica.

Como hemos enfatizado, Nearpod es, más allá que una herramienta adicional, un espacio lúdico que tiene las facilidades de brindar una experiencia de aprendizaje virtual, con una diversidad de elementos que pueden ser insertados en nuestra lección. Estos se dividen en:

- **Contenido:** aquí podrás insertar tanto diapositivas creadas por ti como videos, animaciones en 3D de ciencia e historia y cultura, simulaciones de temas de matemática y ciencia, recorridos virtuales por el mundo y calculadoras gráficas.
- **Contenido de la web:** aquí podrás colocar enlaces de páginas o recursos de la web para complementar tus lecciones.
- **Actividades:** aquí es donde puedes dar vueltas a tu imaginación e incluir actividades como juegos por puntajes, preguntas abiertas, pruebas, grabación de videos por tus estudiantes, hacer dibujos, actividades de colaboración a modo de tableros, encuestas, juegos de memoria y completar espacios en blanco.

Lo interesante es que cuentas con una biblioteca a tu alcance, con lecciones ya creadas por otros profesores, de manera que los puedes usar o adaptar para tus estudiantes. Incluso te pueden servir como inspiración y

como una primera guía cuando quieres experimentar por primera vez con Nearpod. Es tan versátil que todas las asignaturas tienen su prioridad, así como todos los niveles educativos. Gracias a esto, en el repositorio podrás encontrar categorizadas, por asignatura y año académico, varias opciones de lecciones, de manera que va a ser mucho más sencillo para ti navegar en él. En esta sección también hallarás una categoría de recursos en el que vas a tener lecciones divididas de acuerdo a: actividades de enganche y de evaluación a un tema, clases netamente de realidad virtual, y de desarrollo profesional.

La herramienta está diseñada en inglés, pero al momento de crear la lección toda la interfaz está disponible en idioma castellano. Es muy práctica de manejar e incluso instintiva al momento en que queremos buscar algo en el repositorio o al poner manos a la obra en el diseño de nuestras lecciones.

Cuando tu lección está terminada, Nearpod permite que tus estudiantes puedan acceder por medio de un código, ingresando a join.nearpod.com. De esta manera empezarás a divertirte con ellos en una sesión live o sincrónica.

Si bien es cierto que esta plataforma está enfocada en la educación desde Inicial hasta Bachillerato, para nosotras, profesoras de Educación Superior, esto no ha sido un limitante. Por el contrario, nos ha provisto de muchas ventajas para gamificar nuestras clases.

Te queremos invitar a observar por ti mismo una lección que hemos desarrollado.

Para trabajar en el tema de Derechos Humanos, creamos una lección desde cero. Empezamos con una portada y la agenda de la lección.



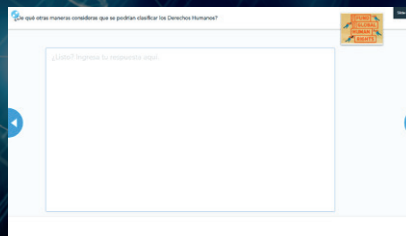
• Para romper el hielo y enganchar a los estudiantes en el tema, insertamos una actividad colaborativa. Los estudiantes fueron divididos por equipos y un representante de cada uno de ellos colocó su punto de vista.



• Para revisar el contenido, podemos colocar texto o incluso solo imágenes.



• Conforme íbamos discutiendo el tema de los Derechos Humanos, colocamos una pregunta abierta para saber con más profundidad las reflexiones de los estudiantes.



• Luego, trabajamos por medio de una encuesta.



• Terminamos la lección con una actividad de cierre, en la que cada estudiante debía reflexionar y representar, mediante una analogía, lo que significan los Derechos Humanos para cada uno por medio de un símbolo.



Te recomendamos utilizar la plataforma Nearpod para promover aprendizaje significativo tanto en actividades asincrónicas como sincrónicas, ya que la versatilidad de la misma nos da la posibilidad de elegir diversas opciones para interactuar con nuestros estudiantes, tanto de manera individual como grupal. Además, el uso de esta plataforma promueve la colaboración activa y efectiva para enriquecer el aprendizaje.

No podemos terminar sin antes motivarte a considerar diversas herramientas, y en este caso Nearpod, como un aliado más en tus clases. Sabemos que la actual situación ha impactado en la educación, pero siempre la innovación será un componente que nos acompañará como docentes. Solo debemos aventurarnos a salir de nuestra zona de confort, investigar, experimentar, fallar en el intento y, con todo esto, aprender en el proceso junto con nuestros estudiantes. Seguro ellos disfrutarán de sus nuevas clases.

Por último, te invitamos a atrevernos a cuestionar: ¿Es acaso posible sacar más provecho de la enseñanza-aprendizaje virtual que de una clase presencial?

Referencias

Paloff, R. M. & Pratt, K. (2003). *The virtual student: A profile and guide to working with online learners*. San Francisco: Jossey-Bass.

Paloff, R. & Pratt, K. (2007). *Building Online Learning Communities: Effective strategies for the virtual classroom*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Spector, J. M. & De la Teja, I. (2001). *Competencies for online teaching*. ERIC Clearinghouse on Information and Technology. Recuperado de <http://www.ericdigests.org/2002-2/teaching.htm>