

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**Propuesta para mejorar la motivación intrínseca y participación
activa del alumnado de Bachillerato a través de la herramienta
interactiva Nearpod en el aula de inglés**

Autor: Carlota Fenoy García

<https://youtu.be/8aLpJNgUgMY>

Director/a

Elena Ayala Tello

Murcia, 7 de mayo de 2021

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**Propuesta para mejorar la motivación intrínseca y participación
activa del alumnado de Bachillerato a través de la herramienta
interactiva Nearpod en el aula de inglés**

Autor: Carlota Fenoy García

<https://youtu.be/8aLpJNgUgMY>

Director/a

Elena Ayala Tello

Murcia, 7 mayo de 2021

- a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.
- b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.
- c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.
- d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 8 de Mayo de 2021

ACEPTA

Fdo. Carlota Fenoy García

Agradecimientos

“While one is young is the time to investigate, to experiment with everything.

The school should help its young people to discover their vocations and responsibilities, and not merely cram their minds with facts and technical knowledge; it should be the soil in which they can grow without fear, happily and integrally” (Jiddu Krishnamurti, Education and the Significance of Life).

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	13
2. MARCO TEÓRICO	14
2.1 Ámbito legal: impulso de las TIC y escenario COVID-19	15
2.2 Motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras	18
2.3 Metodologías activas de la enseñanza	19
2.4 Nearpod	23
3. OBJETIVOS	28
3.1 Objetivo general	28
3.2 Objetivos específicos	28
4. METODOLOGÍA	29
4.1 Descripción del proyecto	29
4.2 Contenidos	30
4.3 Actividades	33
4.4 Recursos	35
4.5 Temporalización	35
5. EVALUACIÓN	36
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	41
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
8. ANEXOS	47

1. JUSTIFICACIÓN

Los cambios metodológicos acontecidos durante el último año a raíz de la crisis sanitaria de la COVID-19 supusieron un nuevo paradigma en la concepción de la educación que se llevaba implantando en las últimas décadas. A consecuencia de la pandemia, el escenario de los procesos de enseñanza y aprendizaje de todos los centros educativos españoles y mundiales se trasladó a un sistema de enseñanza a distancia que implicó un ajuste radical en las metodologías docentes, así como programaciones didácticas de aula y evaluaciones de los alumnos (Consejo Escolar del Estado, 2020).

El presente Trabajo de Fin de Máster nace de la observación llevada a cabo durante mi experiencia profesional en los últimos meses en los que he podido corroborar la eficacia de la herramienta de Nearpod como plataforma interactiva en la que el alumnado participa activamente y se involucra en todas las actividades desarrolladas a lo largo de las sesiones. De este modo, el trabajo de carácter innovador que se presenta a continuación está orientado a mejorar la motivación intrínseca y participación activa del alumnado de Bachillerato a través de la herramienta interactiva Nearpod en el aula de inglés.

Este proyecto se plantea como respuesta a la fragilidad del sistema e-learning ante la pandemia global y la anterior ineficacia del sistema educativo tradicional en el que muchos alumnos no despertaban un interés hacia el aprendizaje de idiomas y ante los cuales surge la necesidad de emplear plataformas en las que el alumno adopte un papel más activo y participante donde se evite que el educando “desconecte” y pierda la motivación y entusiasmo por el aprendizaje.

Frente al sustancial gasto en instauración, formación de docentes, licencias de software, control, seguridad, actualización y mantenimiento y la gran inversión económica que el modelo computacional 1 a 1 suponen (“Modelo 1 a 1”, 2021), con el sistema BYOD (*Bring Your Own Device*), el alumnado de Bachillerato podrá traer al aula su propio dispositivo electrónico, ya sea móvil, tablet o portátil y beneficiarse de las múltiples actividades de diversa índole con las que los alumnos pueden interactuar al mismo tiempo que la profesora va presentando la clase. Asimismo, el profesorado también puede ver el seguimiento y participación de los alumnos que se podría evaluar a través de los

múltiples ejercicios interactivos que se realizan en directo y los informes de evaluación que se generan automáticamente.

En este sentido, Nearpod es la plataforma ideal para llevar a cabo una docencia tanto online como semipresencial o híbrida ya que los alumnos podrán hacer un seguimiento de las clases en directo sea cual sea su ubicación (desde el aula y/o en casa) o bien, en el caso de que no hayan podido asistir a la sesión, tendrán la posibilidad de realizar la sesión individualmente (*student self-paced*) y entregar todas las actividades a posteriori (Ver figura 1). Con Nearpod y sus actividades de un amplio espectro, los alumnos interactúan entre todos al mismo tiempo que la profesora va presentando la clase y el profesorado puede ver el seguimiento y participación de los alumnos que se podría evaluar a través de los múltiples ejercicios interactivos que se realizan en directo.

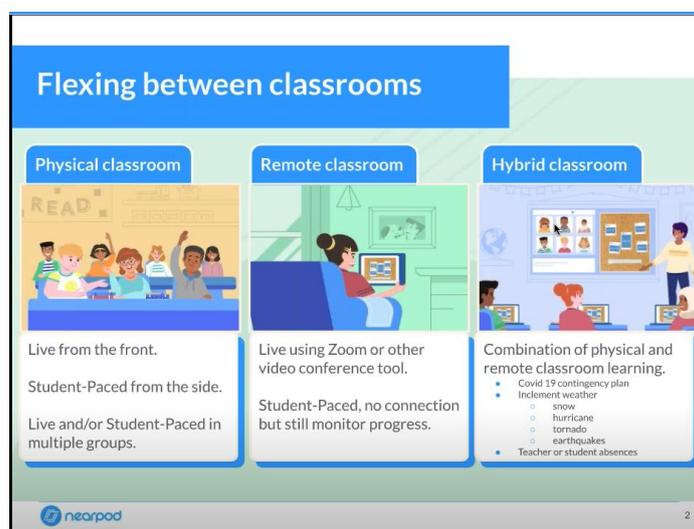


Figura 1: Tipología de clases a través de Nearpod

2. MARCO TEÓRICO

El presente Trabajo Final de Máster tiene como objetivo mejorar la interacción alumnado-profesorado a través del uso de las TIC y, en concreto, estimular la participación de los alumnos y alumnas a través de la herramienta interactiva Nearpod en entornos virtuales. Para ello, es importante cuestionarnos los siguientes interrogantes: ¿en qué ámbito legal nos encontramos frente al impacto de las TIC y el escenario actual COVID-19? ¿Cuál es la motivación del alumnado en el proceso de adquisición de segundas lenguas extranjeras? ¿En qué metodologías activas nos podemos apoyar para llevar a cabo el proyecto?

¿Qué es Nearpod y cómo puede facilitar la labor del profesorado ante la enseñanza de segundas lenguas extranjeras?

2.1 Ámbito legal: impulso de las TIC y escenario COVID-19

La competencia digital como una de las siete competencias clave recogidas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato cobra una especial relevancia en los nuevos enfoques de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

La investigación, experimentación e innovación educativa y la flexibilidad a los cambios del alumnado y la sociedad figuran como algunos de los nuevos principios y retos del sistema educativo español incluidos en el artículo 1 de la octava ley educativa mencionada anteriormente y se convierten en más necesarios que nunca a raíz del nuevo escenario causado por la pandemia global de la COVID-19. En este sentido, nuestro presente proyecto pretende suponer un punto de inflexión en la concepción actual de la docencia online, híbrida y presencial en tanto que nuestra propuesta de emplear Nearpod como plataforma digital para el desarrollo de las clases aboga por el anteriormente mencionado principio de flexibilidad al cambio del alumnado y la sociedad.

Para llevar a cabo este proyecto de digitalización de la enseñanza y empleo de la plataforma Nearpod, nos podemos apoyar en las actuaciones educativas llevadas a cabo por el Gobierno de España y comunidades autónomas a consecuencia de la situación de excepcionalidad provocada por el confinamiento y estado de alarma en España.

A continuación, se presenta un listado de los planes y fondos de recuperación financieros tanto europeos como nacionales destinados a impulsar la transformación digital del sistema educativo y mejorar los resultados educativos de los centros. Estos planes y fondos recogidos en el informe *Situación actual de la educación en España a consecuencia de la pandemia elaborado por el Consejo Escolar del Estado* (Consejo Escolar del Estado, 2021) están destinados a mejorar la situación del sistema educativo causado por las distintas brechas digitales de aprendizaje: la brecha de acceso a la tecnología,

la brecha de uso de la misma y la brecha de preparación de las escuelas y los docentes (COTEC, 2020). De este modo, la existencia de estos fondos serviría para romper con la brecha digital de aquellos alumnos que no poseen dispositivos electrónicos y, en consecuencia, posibilitaría la implantación de nuestro proyecto y su viabilidad:

- Fondo de Recuperación Next Generation EU.
- Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR)
- Fondo COVID-19 Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)
- Plan de Plan de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA)
- Red.es, M.P.
- Plan Educa en Digital
- Programa #PROA+ 2020- 2021

De entre todos ellos, cabe destacar el Plan Educa en Digital cuyo principal objetivo es la digitalización de la educación para el cual se ha destinado una dotación de 1.018 millones de euros en la anualidad de 2021, distribuido de la siguiente manera según figura en el informe mencionado previamente:

- 150 millones para la reducción de la «brecha digital de uso» en el alumnado con dispositivos móviles y conectividad en situaciones de educación mixta o a distancia. Se espera poder disponer de 250.000 dispositivos móviles que se sumarán a los 500.000 financiados en el año 2020.
- 827 millones para aulas digitales interactivas para sistema híbrido de enseñanza (presencial-distancia). Se pretende la instalación de 236.318 Aulas Digitales Interactivas.
- 31 millones para la capacitación y soporte de los Sistemas Digitales Interactivos (SDI) en las aulas de los centros educativos. (Consejo Escolar del Estado, 2021, p. 32)

La ausencia de una buena conexión wifi en los centros imposibilitaría la consecución de nuestro proyecto. En este sentido y según el informe, con estas tres actuaciones se pretende instalar una banda ancha ultrarrápida en todos los centros educativos en un periodo de dos años, así como de redes wifis a todas las aulas mediante el Programa de Escuelas Conectadas. A esta iniciativa se suma el desarrollo de una Red de Aulas del Futuro, la Escuela de Pensamiento Computacional y los Proyectos con Recursos Educativos Abiertos.

Además de estos programas y dotaciones económicas, se desarrollaron otras medidas para favorecer la transición digital:

- El Ministerio de Educación y Formación Profesional facilitó 20.000 líneas móviles de Movistar mediante el envío de tarjetas SIM de 40 GB mensuales por línea a estudiantes de Bachillerato y Formación Profesional de Grado Medio y Grado Superior con dificultades para continuar su formación de manera telemática durante el estado de alarma, gracias a la colaboración de Telefónica, Cisco e IBM.

- El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) puso a disposición de la comunidad educativa su Aula Virtual, donde los participantes pueden compartir su conocimiento y experiencia profesional y plantear las dudas que son atendidas por el equipo de Formación en Línea. Mediante este recurso se ofrece información práctica sobre el uso y gestión de un aula virtual como entorno de trabajo, así como de los instrumentos de comunicación, publicación de contenidos, entrega de tareas, evaluación y una selección de repositorios de recursos y una herramienta para la creación de recursos de aprendizaje.

- Dada la excepcional situación en el ámbito educativo español, desde el INTEF se diseñó el sitio web «Recursos para el aprendizaje en línea», con el objetivo de ofrecer al profesorado, a las familias y al alumnado, información sobre diferentes tipos de recursos (materiales, cursos de formación, plataformas, herramientas, etc.) que están a su disposición para ser utilizados en línea. (Consejo Escolar del Estado, 2021, pp. 31-33).

2.2 Motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras

A juicio de David Bueno i Torrens, “la motivación debe contemplar los aspectos emotivos y la búsqueda de novedades, y también los aspectos sociales” (Bueno, 2017, p.136). Esta máxima se ha convertido en el gran reto de la enseñanza de idiomas en los últimos años, en mayor medida debido a la irrupción de la crisis sanitaria a nivel global. Como consecuencia de esta situación de excepcionalidad en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje se trasladó a un escenario online, la motivación intrínseca del alumnado por la adquisición de segundas lenguas extranjeras se ha visto afectada en gran medida por el uso de plataformas digitales como Zoom o Google Meets en las que el alumno suele perder el foco de atención durante la sesión.

Además de las variables relacionadas con el docente o aquellas procedentes del contexto y de la interacción en el aula que pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, existe una serie de variables relacionadas con el alumnado como son los factores cognitivos y motivacionales. Los factores cognitivos suponen el potencial intelectual del alumno, e implican los conocimientos previos de los que dispone la persona, su capacidad intelectual y los estilos cognitivos del alumno (Sampascual, 2007). No obstante, como afirmaba Chomsky (1988) en su máxima “la verdad del asunto es que aproximadamente el 99 por ciento de la enseñanza es lograr que los alumnos se interesen por el material” (p. 181), la motivación, entendida como “la fuerza que impulsa y orienta la actividad de los individuos a conseguir un objetivo” (Sampascual, 2007, p.286) juega cada día un papel más importante en la adquisición de una lengua extranjera.

Según Lambert y Gardner (1972) existen dos tipos de motivación: la motivación intrínseca que se produce cuando el aprendizaje se realiza por elementos internos y la motivación extrínseca, cuando el motivo del aprendizaje está determinado por factores externos como evitar un castigo u obtener una recompensa.

Bueno (2017) enfatiza que uno de los factores que contribuye a la motivación es la búsqueda de novedades, ligada a la necesidad de tener que superar obstáculos y aceptar retos. En este sentido Bruner (1966, como se citó en Sampascual, 2007), sin rechazar el reforzamiento, argumenta que es debido a la motivación intrínseca que el aprendizaje se mantiene y prolonga en el tiempo, y que esto es posible de lograr teniendo en cuenta la curiosidad innata de los humanos. Como profesores nuestra labor se centra en estimular estos motivos intrínsecos como motor del aprendizaje y estímulo para mantener la curiosidad por la profundización en el estudio del idioma.

En este sentido, como veremos en los próximos apartados sobre el sistema BYOD y los estudios que avalan el uso de Nearpod como plataforma que promueve la participación activa del alumnado, con estas dos herramientas se persigue lograr la motivación intrínseca del alumnado para fomentar una mayor interiorización de los conocimientos.

2.3 Metodologías activas de la enseñanza

Las metodologías activas que hemos seguido para la elaboración de nuestro presente proyecto son el enfoque por tareas y la tendencia *Bring Your Own Device* que se detallarán a continuación.

- **Enfoque por tareas**

Como bien menciona Vázquez López (2009), para poder llevar a cabo el enfoque por tareas y trabajar con proyectos debemos planificar el proceso de trabajo en una serie de fases que den respuesta a las siguientes preguntas (Ver anexo 1):

- ¿Sobre qué vamos a trabajar?
- ¿Qué vamos a hacer?
- ¿Cómo lo vamos a hacer?
- ¿Qué vamos a necesitar?

- ¿Con qué vamos a trabajar?
- ¿Cómo vamos a trabajar?

La misma autora destaca la importancia de negociar con el alumnado si el grupo está dispuesto a trabajar esta temática de la manera que hemos preestablecido en tanto que la realización de las tareas debe ser previamente consensuada con el alumnado y no impuesta por el profesorado. No obstante, en este proyecto realizaremos un taller a modo de ejemplo para que se contemplen las actividades que se pueden desarrollar a través de Nearpod.

En el enfoque por tareas, cuyo origen tiene lugar en torno a 1990 en el mundo anglosajón como evolución de los enfoques comunicativos (Breen 1987, Candlin 1990, Nunan 1989), el alumno es el que dirige el curso y el profesor es un miembro más activo del grupo que va proporcionando los elementos necesarios para que el alumno pueda cumplir sus objetivos (Vazquez, 2009).

En este sentido, toda metodología enfocada en tareas debe poseer estos elementos que Vazquez López (2009) considera imprescindibles:

- La lengua es un instrumento de comunicación.
- El alumno es el eje del proceso de enseñanza / aprendizaje.
- El material de estudio es una fuente de interés real.
- Las actividades del aula tienen un porqué y un para qué reales.
- El aula se configura como un lugar de encuentro alternativo y la clase como una reunión de trabajo. (Vazquez López, 2009, p.238)

En *The Methodology of Task-Based Teaching* (2006), Rod Ellis afirma que existe una variedad de diseños de sesiones basadas en tareas (Estaire y Zanon, Skehan, Willis, etc.) pero que todos ellos poseen tres etapas en común que se indican a continuación: *pre-task* (pre-tarea) donde se informa a los estudiantes sobre la tarea que llevarán a cabo y se proporcionan instrucciones claras sobre los procedimientos a seguir; *main task* (tarea central), fase donde se desarrollan las tareas intermedias destinadas a la consecución del producto final; y *post-task* (post-tarea), en la que el alumnado presenta el producto final y reflexiona sobre el proyecto y la evolución del mismo. El resultado final debe ser un producto lingüístico real, tangible y significativo.

- **BYOD (Bring Your Own Device)**

Como ya hemos comentado en la justificación, para llevar a cabo el presente proyecto a través de la herramienta Nearpod el alumnado deberá traer a clase su propio dispositivo tecnológico para seguir las sesiones tanto en las actividades individuales como en las grupales.

Esta tendencia cada vez más común en el mundo laboral y en el ámbito educativo recibe el nombre de BYOD (*Bring Your Own Device*) o BYOT (*Bring Your Own Technology*), en español *Trae tu propio dispositivo/tecnología*, y permite que el alumnado se conecte desde el centro educativo a la red allí existente para trabajar de manera individual o colaborativa haciendo uso de sus propios dispositivos (INTEF, 2015).

A raíz de esta tendencia, European Schoolnet elaboró una guía en conjunto con algunos Ministerios de Educación europeos, en su Grupo de trabajo del Aula Interactiva (Austria, Estonia, Finlandia, Irlanda, Noruega, Portugal y Suiza) para proporcionar una serie de directrices en cuanto al uso de BYOD. Como resumen de dicha guía el Departamento de Proyectos Europeos del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) elaboró el documento *Diseñando el aula del futuro. Bring your own device (BYOD): una guía para directores y docentes* en el que se exponen los factores sociales, económicos, educativos y tecnológicos del panorama europeo que contribuyen al impulso e implantación de modelos BYOD en las aulas. Entre los impulsos educativos, cabe mencionar la necesidad y urgencia de los centros escolares europeos de mejorar la educación y las posiciones de sus países en el programa PISA de la OCDE que se consigue, entre otros factores, gracias a la alfabetización digital y la enseñanza diferenciada e individualizada que se adapta a las preferencias y ritmos del estudiantado, lo que se puede lograr a través de este tipo de docencia BYOD. En dicho informe, los docentes entrevistados consideraron el hecho de disponer de un dispositivo un elemento fundamental como transición hacia un aprendizaje más centrado en el estudiante (INTEF, 2015).

Como conclusiones del informe fruto de la revisión de la investigación y prácticas BYOD existentes y las múltiples entrevistas que se llevaron a cabo para esta guía, a continuación, se recogen algunos de los beneficios que esta tendencia puede traer a las aulas (pp. 10-13):

- Mejora de la calidad y la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje a través de la innovación pedagógica y el aumento de las oportunidades para aprender mediante la exploración y la investigación.
- Facilita la implementación por parte de los docentes de actividades de aprendizaje diferenciadas, adaptadas a las necesidades individuales de los alumnos y sus estilos de aprendizaje.
- Mejora la motivación en aquellos estudiantes que no están demasiado involucrados y se sienten desmotivados.
- Proporciona más oportunidades para la evaluación formativa y la combinación con los sistemas de respuesta en línea permite a los docentes hacer una retroalimentación más rápida del progreso del alumnado, así como los aspectos que se deben mejorar y explicar con mayor profundidad.
- Apoya su aprendizaje tanto dentro como fuera del centro escolar, ayudándolos a desarrollar las competencias del siglo XXI, como la comunicación, la colaboración y la creatividad, así como las competencias técnicas.
- Contribuye a mejorar la reputación de los centros en cuanto a innovación y uso de las TIC así como a una mejora de la alfabetización digital y de las habilidades pedagógicas de los docentes.
- Mejora la implicación familiar ya que los padres/tutores deben formar parte del proceso de consulta sobre el uso de BYOD lo que les acerca al aprendizaje de sus hijos.

A pesar de las preocupaciones que muchas familias expresaron sobre los posibles riesgos para la salud asociados con el uso de teléfonos móviles y la consecuente exposición a redes WIFI, los gobiernos de algunos países europeos han investigado este campo y llegado a la conclusión de que no hay evidencia científica de la influencia negativa de la exposición a los campos magnéticos de los teléfonos móviles, antenas o WIFI en la salud de los niños y niñas. Algunos de estos estudios son el informe *Influencia de las señales de radiofrecuencia de las telecomunicaciones en el cerebro de los niños*, realizado por el Consejo de Salud de los Países Bajos en octubre de 2011 y el informe *Efectos sobre la salud de la radiofrecuencia de los campos electromagnéticos* publicado en abril de 2012 por la Agencia para la protección de la salud del Reino Unido. La guía *¿Qué*

son los campos electromagnéticos? de la Organización Mundial de la Salud afirma que no puede confirmarse la existencia de consecuencias para la salud derivadas de la exposición a bajos niveles de campos magnéticos, aunque afirma que, si bien es cierto, es necesario investigar más sobre los efectos biológicos (INTEF, 2015).

2.4 Nearpod

Nearpod es una plataforma interactiva basada en la nube que permite elaborar presentaciones e incorporar en las exposiciones actividades interactivas que incentivan el aprendizaje y participación activa del alumnado a través de la sincronización de los estudiantes con sus dispositivos electrónicos. Esta herramienta, cuyo origen tiene lugar en Hallandale (Florida) en 2012, transformó el concepto de las clases 1:1 para dar opción a los estudiantes a seguir las presentaciones al ritmo del docente o de los propios alumnos (Perez, 2017). Una de las grandes ventajas de esta aplicación es que permite ver la participación y respuestas de los alumnos en tiempo real, así como generar un informe al final de las sesiones con toda la información sobre las contribuciones del alumnado durante la sesión para la posterior evaluación (Gómez Carrasco & González Sánchez, 2018).

Durante los últimos años han sido varios los estudios llevados a cabo para mostrar la eficacia de esta plataforma a la hora de involucrar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover la implicación y participación de los mismos. Es el caso del estudio realizado por Sanaa Kaddoura y Fatima Al Hussein (Kaddoura & Al Hussein, 2021) de la Universidad de Zayed (Abu Dhabi, Emiratos Árabes) y la Universidad Internacional Libanesa (Beirut, Líbano) respectivamente sobre la introducción de Nearpod en el primer curso del grado de informática. En dicho estudio a través de un método de investigación cuantitativo, el estudiantado corroboró su satisfacción ante el nuevo método y abogó por la continuación y recomendación del uso de Nearpod como plataforma interactiva (Ver Figura 2).

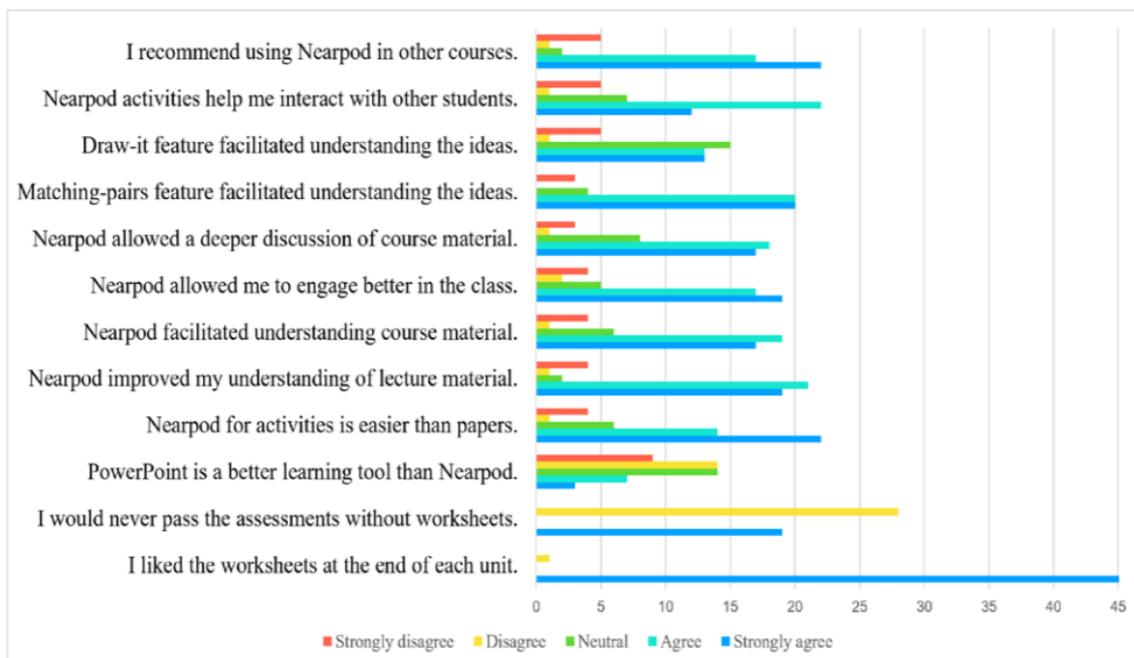


Figura 2: Respuestas de los estudiantes a preguntas cerradas

Los mismos resultados positivos se extrajeron del estudio llevado a cabo por Mohssen Hakami (Hakami, 2020) en el Facultad de Ciencias y Artes de la Universidad de Najran (Arabia Saudí) donde se empleó Nearpod en un entorno de aprendizaje BYOD en el que profesores de género masculino impartían clases virtualmente a alumnas que se encontraban en otro campus y que por las medidas del país no podían recibir lecciones por parte de un profesor masculino presencialmente. Las alumnas indicaron su gran satisfacción con este sistema BYOD a través de Nearpod e incluso reportaron haber comprendido mejor las lecciones y obtenido mejores resultados académicos.

Otro estudio es el llevado a cabo por Stephen McClean y William Crowe (McClean & Crowe, 2017) en la Universidad de Ulster en el que, una vez más, se verificó la efectividad de Nearpod a la hora de presentar el contenido teórico y actividades interactivas como herramienta más atractiva que ayuda a la hora de mantener la atención en clase en comparación con las clases magistrales. Los mismos resultados se recogieron del estudio realizado por Michael D. Mattei y Elizabeth Ennis (Mattei & Ennis, 2014) en la Universidad de Bellarmine, Estados Unidos en el que el profesorado pudo comprobar el conocimiento de los alumnos a través de los ejercicios interactivos y de este modo detectar las carencias para así abordarlas en clase en conjunto con el resto del alumnado.

Uso por parte del profesorado

Para empezar a utilizar esta herramienta, es imprescindible que la profesora se registre con un correo electrónico. Una vez realizado este paso, le aparecerá un menú con los siguientes elementos:

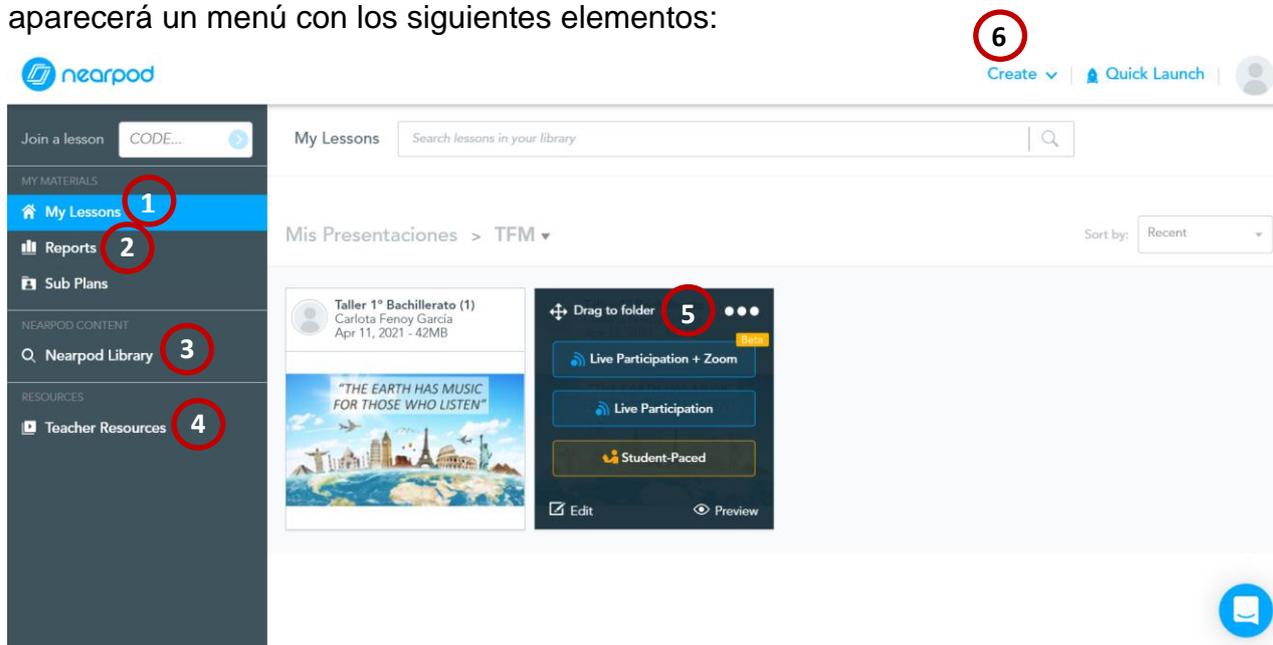


Figura 3: Página de inicio de Nearpod

1. *My lessons* (mis lecciones): se puede acceder a todas las lecciones creadas personalmente o descargadas gratuitamente o compradas. Desde mi biblioteca se podrá crear una nueva presentación, editar y pre-visualizar (Pérez, 2017).
2. *Reports* (informes): sección donde aparecen todos los informes de las sesiones con los nombres de los participantes, estadísticas de participación y las repuestas del alumnado. Asimismo, se pueden exportar estos informes a formato PDF o CSV, lo que lo convierte en una herramienta ideal para hacer un seguimiento individual del alumno y su posterior evaluación formativa (Perez, 2017).
3. *Nearpod Library* (Biblioteca de Nearpod): acceso directo al repositorio de Neapod donde se pueden buscar vídeos, actividades, lecciones y colecciones premium a través de un buscador por tipo de actividad, temática y cursos (por edad).
4. *Teacher resources* (recursos para profesores): pestaña que da acceso a diferentes recursos destinados a que los profesores mejoren sus competencias didácticas y metodológicas con Nearpod. En esta sección,

el profesorado encontrará un calendario donde podrá inscribirse a los *webinars* online de formación (Ver figura 4):



Figura 4: Calendario de webinars online para profesores

5. Presentación: en cada lección se podrá elegir entre participación en vivo con Zoom (*Live Participation + Zoom*), participación en vivo (*Live Participation*) o al ritmo del alumno (*Student-Paced*).
6. *Create* (crear): se podrán crear tanto lecciones como vídeos o lecciones en Google Slides. No obstante, para nuestro proyecto nos limitaremos al uso de la opción “Lesson” (lección) (Ver figura 5):

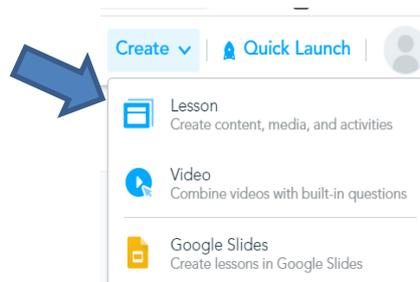


Figura 5: Opciones de la sección “create”

Una vez seleccionado crear una lección, aparecerá en la pantalla el siguiente menú en el que se podrá proceder a la realización de una sesión:

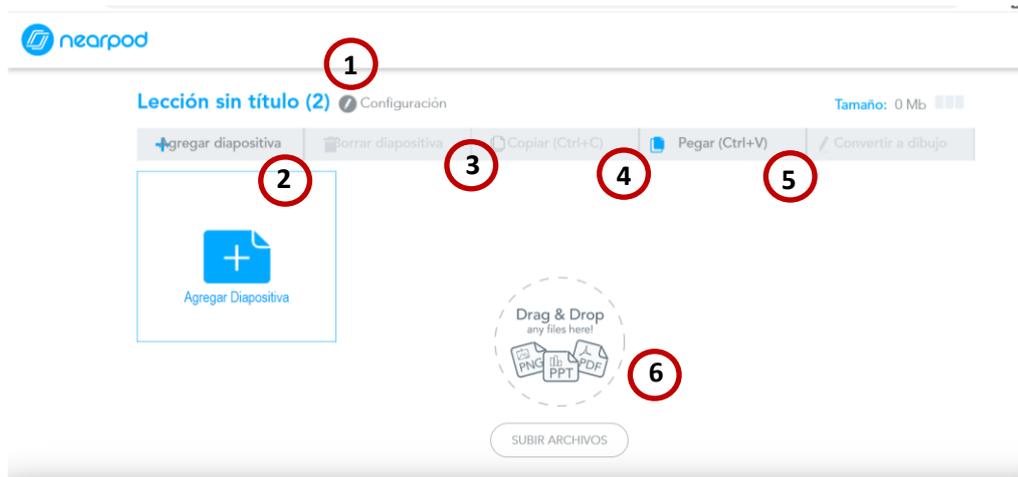


Figura 6: Creación de una lección

1. Creación de un título
2. Se puede agregar una diapositiva y elegir entre una de las opciones de contenido y actividades (ver figuras 7 & 8)
3. Borrar una diapositiva
4. Copiar una diapositiva
5. Pegar una diapositiva
6. Se pueden subir archivos en formato PNG, PPT y PDF.

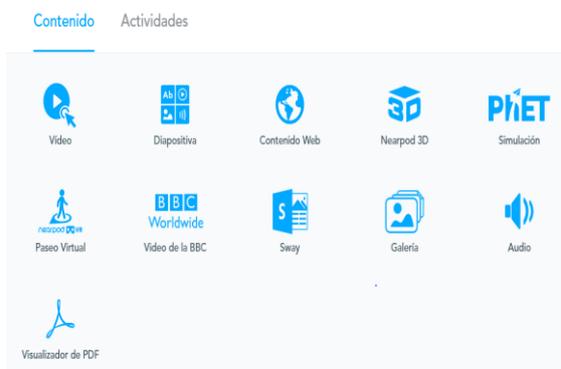


Figura 7: Opciones de contenido

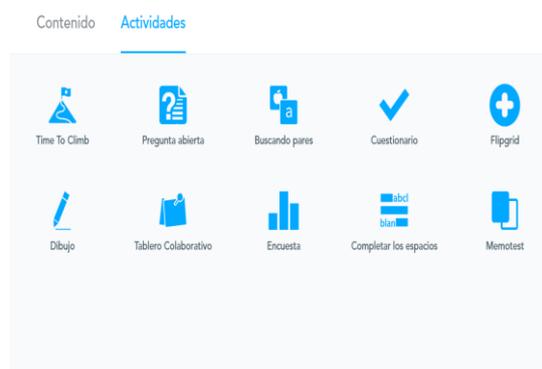


Figura 8: Opciones de actividades

Uso por parte del alumnado

El alumnado tendrá que acceder a la página oficial de Nearpod e introducir el código de la lección correspondiente facilitado por la profesora en la sección *Join a lesson* (Ver figura 9).



Figura 9: Opción de unirse a Nearpod

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Incentivar la motivación intrínseca y participación activa del alumnado de Bachillerato a través de la herramienta interactiva Nearpod en el aula de inglés.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A raíz del objetivo general, en este proyecto se proponen los siguientes objetivos específicos que contribuirán a la obtención del mencionado objetivo global:

- Conocer y usar las estrategias de motivación en el aula.
- Mejorar la interacción alumnado-profesorado a través del uso de las TIC.
- Comprender la relevancia de ciertos conocimientos y su práctica en la vida cotidiana a través de ejercicios de diversa índole en entornos virtuales.
- Detectar y adquirir estrategias que promuevan la autonomía y el pensamiento crítico.
- Elaborar actividades que fomenten el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo cooperativo y colaborativo.

4. METODOLOGÍA

La metodología del presente proyecto trata de mejorar ciertas carencias observadas respecto a la escasa interacción y participación de los alumnos de 1º de Bachillerato en el aula de inglés, tanto en modalidad presencial como online o híbrida. Para ello, se propone el uso de la herramienta interactiva Nearpod como plataforma digital en la que todos los participantes tienen acceso de manera simultánea e individualizada a la presentación que la profesora proyecta y donde todo el alumnado puede participar en igualdad de condiciones sin sentirse cohibido.

Se trata, pues, de una metodología innovadora y activa adaptada a las nuevas tecnologías y contexto social en el que estamos inmersos como consecuencia de la COVID-19, en la que el alumnado siente una gran motivación para participar en los ejercicios. A la hora de planificar las actividades, hemos considerado esencial hacer al alumno partícipe y protagonista de un proceso autorregulado de E-A (“aprender a aprender”) mediante el uso de estrategias metacognitivas que permiten al mismo un mayor control de los procesos, estrategias y técnicas para procesar la información.

En este sentido, se pretende seguir un aprendizaje competencial y transversal en el que se fomentan los sentimientos del alumnado de auto-competencia y prevalecerá el interés intrínseco en la tarea y los resultados del aprendizaje atribuibles a factores internos controlables.

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En el presente proyecto se realizará un taller específico a modo de ejemplo usando la herramienta de Nearpod. La finalidad de este taller será demostrar a los alumnos la importancia del inglés a la hora de planificar un itinerario de viaje mediante el Enfoque por Tareas que constará de 9 sesiones. La tarea final de dicho taller será el viaje en sí mismo por lo que al finalizar todas las sesiones, el alumnado habrá adquirido los conocimientos necesarios para planear y programar todas las etapas existentes antes de emprender el viaje. Se pretende que, con esta serie de tareas, los alumnos y alumnas comprendan la visión práctica de estas sesiones para que puedan emplear estos conocimientos en situaciones y contextos reales fuera del aula.

La innovación de este proyecto reside en el empleo de la herramienta TIC Nearpod como plataforma interactiva donde se ponen en práctica conocimientos aplicables a la vida real. De este modo no solamente se practicarán estrategias de motivación en el aula a través del fomento de la autoestima, autonomía y la seguridad al expresarse en inglés, sino que se incentivará el trabajo cooperativo y colaborativo hasta llegar a la tarea o producto final.

El primer taller consistente en la creación de un itinerario de viaje servirá a modo de ejemplo para que los alumnos y alumnas tengan una idea clara de las etapas del enfoque por tareas al final de cada unidad didáctica del currículo. No obstante, para el resto de las unidades didácticas el alumnado será el que tenga que elegir el producto o tarea final de manera que se estimule la competencia del Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Como fase inicial del ciclo de talleres, se dedicará una sesión a familiarizar al alumnado con la herramienta Nearpod y explicar la finalidad de los talleres, además de dedicar una sesión a la sensibilización y educación en el buen uso de las TIC. A continuación, el resto de las sesiones irán destinadas a trabajar cada una de las fases preparatorias antes de emprender un viaje (situación covid, alojamiento, transporte, comida, etc) en el que se trabajarán transversalmente cada una de las cuatro destrezas lingüísticas. Como fase final del proyecto, una sesión irá destinada a la presentación del producto final por parte del alumnado que tendrá que exponer su itinerario de viajes a través de la misma plataforma de Nearpod en la que deberán utilizar los mecanismos y estrategias de motivación adquiridos durante las sesiones para involucrar igualmente al resto de compañeros y compañeras. Por último, el alumnado responderá una rúbrica en la que evaluará el proyecto, así como una coevaluación del trabajo del resto de los compañeros. Del mismo modo, las presentaciones del trabajo final se grabarán por lo que serán los propios alumnos y alumnas los que realicen una autoevaluación de su actuación, así como del proceso de enseñanza- aprendizaje y evolución de la motivación durante las distintas sesiones.

4.2 CONTENIDOS

Según el Decreto nº221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región

de Murcia para la primera lengua extranjera y en el que aparecen recogidos los contenidos para esta etapa, y dado el carácter transversal de nuestra programación en la que se combinan las cuatro destrezas de la competencia lingüística, abordaremos los cuatro bloques de contenidos de dicho currículo. El proyecto, sin embargo, otorgará una mayor importancia al bloque 2 de producción de textos orales: expresión e interacción en tanto que tanto el alumnado como el profesorado emplearán el inglés como lengua vehicular en clase para interactuar con los compañeros y trabajar técnicas de expresión oral en público como medida para alcanzar los niveles deseados de participación e interacción. Por otro lado, también se trabajará el bloque 1: comprensión de textos orales mediante los ejercicios de audición de conversaciones reales y la escucha activa de los compañeros de clase para la posterior coevaluación en el trabajo final. De igual forma, aunque en menor medida, se incluirán actividades destinadas a mejorar la comprensión escrita, englobadas en el bloque 3: comprensión de textos escritos en tanto que el alumnado tendrá que investigar y hacer búsquedas de información en Google (*googling*) para exponer su trabajo final y, por otro lado, la producción de textos recogida en el bloque 4: producción de textos escritos ya que los alumnos y alumnas tendrán que responder en directo a los ejercicios de Nearpod (pizarra colaborativa, preguntas abiertas) así como diseñar la presentación escrita que deberán exponer en la tarea final delante el resto del grupo.

En concreto, se trabajarán los siguientes elementos del currículo de cada uno de los cuatro bloques:

- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos (convenciones sociales, normas de cortesía, registros; costumbres, valores, creencias y actitudes; lenguaje no verbal)
- Léxico común y más especializado, dentro de las propias áreas de interés en los ámbitos personal, público, académico y ocupacional relativo a la descripción de personas y objetos, tiempo y espacio, estados, eventos y acontecimientos, actividades, procedimientos y procesos; relaciones personales, sociales, académicas y profesionales; educación y estudio; trabajo y emprendimiento; bienes y servicios; lengua y comunicación intercultural; ciencia y tecnología; historia y cultura de bienes y servicios.

Además de los contenidos presentados anteriormente, para el desarrollo de los talleres siguientes se esperará que los alumnos, junto con el asesoramiento y supervisión del profesorado que servirá como facilitador en el proceso de andamiaje, elija un tema de interés relacionado con los elementos transversales de la última ley educativa desde la perspectiva de la lengua extranjera. A continuación, se presentan algunos de los enfoques con modificaciones personales y se proporcionan ejemplos de talleres que se podrán llevar a cabo:

- Enfoque de derechos de la infancia o derechos humanos: talleres de investigación sobre Derechos Humanos en los que los alumnos realizan una investigación a través de la colaboración con otras entidades sociales locales y crean una exposición para otros cursos de secundaria. Mediante este taller se podrá trabajar la motivación a través del Aprendizaje-Servicio y podrá realizarse transversalmente junto con el departamento de Ciudadanía.
- Enfoque de igualdad de género: análisis de expresiones sexistas en canciones de reguetón u otros estilos de música del gusto del alumnado y posterior conversión a un lenguaje no sexista. Con el resultado del mismo se podrá elaborar un guion y representar una obra teatral a través de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Educación para el desarrollo sostenible y para la ciudadanía mundial: creación de una campaña de concienciación sobre el medio ambiente, propuestas para contribuir a una sociedad ecológica y restauración de espacios verdes. Como producto final se realizará una presentación del trabajo delante de otros cursos de Secundaria. Mediante este taller se podrá trabajar la motivación a través del Aprendizaje-Servicio y podrá realizarse transversalmente junto con el departamento de Educación Física.
- Enfoque del cambio digital: propuesta para enseñar las habilidades básicas informáticas y TIC en un centro de mayores de forma voluntaria. Con este taller se trabajarán la motivación a través del Aprendizaje-Servicio y se podrá llevar a cabo junto con el departamento de Tecnología.

- Formación en habilidades blandas (soft skills) y primeros pasos en el mundo laboral: talleres destinados a formar al alumnado en competencias individuales y sociales que les permitirán integrarse con éxito en ambientes laborales en el futuro: creación de una carta de motivación o curriculum vitae, estrategias para afrontar una entrevista, importancia del lenguaje corporal, etc. En este taller se aplicarán las teorías humanistas de la motivación.

4.3 ACTIVIDADES

Como se ha comentado anteriormente, el proyecto tiene una duración de un trimestre y se llevará a cabo en el primer trimestre ya que servirá de modelo para los proyectos futuros en los que el alumnado tendrá que elegir la temática por sí mismo. El papel del profesor será el de facilitador del aprendizaje, ya que proporcionará al alumnado el andamiaje necesario y las estrategias de autonomía y pensamiento crítico indispensables para alcanzar con éxito los conceptos y objetivos propuestos para poder desarrollar la tarea final.

Cada una de las sesiones se desarrollará a partir de la herramienta de Nearpod que servirá como plataforma para que el alumnado pueda seguir la presentación en sus propios dispositivos electrónicos y realizar las diferentes actividades propuestas (Ver figuras 7 & 8). En cuanto a los agrupamientos de las actividades se refiere, éstas se llevarán a cabo tanto de forma individual como en grupo, ya que para la elaboración del proyecto final los alumnos estarán agrupados en grupos heterogéneos de cinco personas como medida para fomentar el trabajo colaborativo y la cohesión social. La heterogeneidad del grupo favorecerá la integración de todos los alumnos y la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad dentro de los principios democráticos de la convivencia y respeto a los derechos y libertades fundamentales, fines últimos del Sistema Educativo Español recogidos en la nueva redacción del artículo 2 de la LOMLOE.

A continuación, se muestra un organigrama con todas las fases y sesiones del presente proyecto. El desarrollo de las mismas a través de Nearpod se podrá ver en el apartado de anexos:

FASE INICIAL (Pre-task)	
<p>Sesión 1: Let's talk about ITC</p> <ul style="list-style-type: none"> -Formación sobre la plataforma Nearpod. -Taller de concienciación sobre la digitalización y uso seguro de las TIC. -Cuestionario inicial para conocer la motivación del estudiante a la hora de aprender inglés. 	<p>Sesión 2: Adventure is worthwhile!</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explicación del Proyecto, la consecución de las sesiones y el producto final. -Formación del grupo y lección del destino de viaje. -Elaboración de un presupuesto de viaje y distribución del dinero.
FASE INTERMEDIA (Main task)	
<p>Sesión 3: Let's get ready!</p> <ul style="list-style-type: none"> -Investigación sobre las medidas y restricciones del Covid en el lugar de destino. -Indagación sobre la documentación y trámites necesarios (ej. Visado, seguro médico, etc.). 	<p>Sesión 4: To travel is to take a journey into yourself</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elección de la ruta de viaje y los lugares a visitar, así como las actividades o excursiones. -Búsqueda en Google para reservar los billetes de las atracciones turísticas por adelantado.
<p>Sesión 5: Fuel your wanderlust</p> <ul style="list-style-type: none"> -Búsqueda y elección de los medios de transporte y comparación de precios (Ej. página web de <i>Skyscanner</i>) 	<p>Sesión 6: Love at first bite</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exploración de la gastronomía del destino y restaurantes. -Comparación en Tripadvisor sobre las reseñas.
<p>Sesión 7: Sleep is the best meditation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Búsqueda de alojamiento y comparación de páginas webs (Ej. página web de <i>Booking</i>) 	
FASE FINAL (Post-task)	
<p>Sesión 8: You've got something to say!</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exposición y presentación de los itinerarios de viaje a través de Nearpod (producto final). -Co-evaluación de las presentaciones del resto del alumnado. 	<p>Sesión 9: Self-reflection is the school of wisdom</p> <ul style="list-style-type: none"> -Evaluación final del proyecto y reflexión sobre el mismo; sugerencias y propuestas de mejora -Elección de la temática para el proyecto siguiente (a través de los votos del alumnado).

4.4 RECURSOS

El alumnado de 1º de Bachillerato a quien las actividades van dirigidas poseerá unos conocimientos básicos del inglés que se corresponden al nivel A2 o B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Además de la competencia lingüística, los alumnos y alumnas deberán poseer algunas de las habilidades TIC para el aprendizaje (HTPA) que les permitirán hacer uso de sus dispositivos digitales para el seguimiento de la lección (competencia digital) así como las competencias clave de aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

En cuanto a los recursos materiales se refiere, a continuación se indicarán aquellos elementos necesarios para la realización de las actividades según la modalidad de enseñanza:

- Alumnos en clase (Modalidad presencial): dispositivos personales del alumno (móviles, tablets, ordenadores, auriculares propios), una pizarra digital y ordenador.
- Alumnos en casa (Modalidad online/híbrida): dispositivos personales del alumno (móviles, tablets, ordenadores, auriculares propios).

Por último, cabe destacar la importancia de disponer de una buena infraestructura TIC con banda ancha rápida y estable y conexión Wi-Fi que pueda soportar muchos usuarios al mismo tiempo.

4.5 TEMPORALIZACIÓN

Aunque la idea principal del proyecto es que la plataforma Nearpod se utilice durante todo el año académico para fomentar la participación activa del alumnado y presentar los contenidos curriculares en clase sin necesidad de utilizar el libro físico, los talleres que desarrollaremos a modo de ejemplo tendrán una duración de un trimestre y estarán distribuidos en nueve sesiones que se desarrollarán al final de cada unidad.

5. EVALUACIÓN

Para comprobar que se han cumplido los objetivos planteados en nuestro proyecto, por un lado, se evaluará que el alumnado haya logrado aumentar su nivel de motivación y participación en el aula a través de la herramienta de Nearpod; por otro lado, se valorará si el proyecto ha cumplido con los objetivos preestablecidos a gran escala como propuesta educativa innovadora.

Para medir los niveles de motivación y participación del alumno se emplearán tres tipos de evaluación: diagnóstica o inicial, formativa y sumativa o final.

- Evaluación diagnóstica: al principio del trimestre, se realizará una autoevaluación inicial (Ver *EVALUACIÓN 1*) siguiendo la escala de Likert en la que el profesorado detectará el grado de interés de los alumnos hacia la materia de inglés para conocer las sensaciones, sentimientos y motivaciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de adquisición de una lengua extranjera.
- Evaluación formativa: a lo largo del curso académico, el profesorado medirá los niveles de motivación en el aula a través de la sección de Nearpod *reports* (informes), destinada a recopilar la participación del alumnado (individualmente o de forma global como grupo de clase) a través de gráficas, así como todas las respuestas entregadas por el alumno durante las secciones y que se podrán descargar una vez finalice la sesión para que el profesorado las pueda evaluar. Asimismo, el profesorado podrá realizar encuestas de satisfacción en clase tanto diaria como semanalmente para poder corregir la metodología adoptada en clase y encauzar el proyecto según los intereses y motivaciones del alumnado. De este modo, el profesorado será consciente de las posibles dificultades de su alumnado y podrá añadir adaptaciones metodológicas y pedagógicas según considere oportuno.
- Evaluación final: al final del cuatrimestre se le entregará al alumnado una autoevaluación en la que contestará preguntas relacionadas con su producto final y presentación oral que podrá ver en casa una vez se haya grabado por video para que pueda reflexionar sobre su actuación o *performance* y los puntos a mejorar. Asimismo, cada alumno llevará a

cabo una co-evaluación (Ver EVALUACIÓN 2) en la que evalúa la exposición de cada grupo de trabajo y que servirá para que los mismos estén atentos durante dichas presentaciones.

De igual modo, a la hora de evaluar el presente proyecto innovador, se llevarán a cabo dos evaluaciones en forma de rúbricas, una realizada por el profesorado y otra por el alumnado de forma individual y anónima (Ver EVALUACIÓN 3). En estas autoevaluaciones finales o rúbricas, aparecerán integrados cada uno de los objetivos planteados previamente como finalidad última del proyecto y estarán orientados a:

- Hacer partícipe al alumnado en su propio aprendizaje y aumentar la interacción y participación en clase en un contexto de docencia online o híbrida.
- Evaluar si el alumno ha comprendido el porqué del estudio de ciertos conocimientos y materias y su práctica en la vida cotidiana.
- Comprobar si se ha potenciado la capacidad crítica del alumno para cuestionarse su papel en el mundo y adquirir destrezas interpersonales de resolución de conflictos.
- Determinar si se han logrado las habilidades necesarias para hablar en público y tomar un papel activo en las sesiones de clase.
- Evaluar la cohesión social y trabajo en equipo del grupo como espacio para construir valores morales que favorezcan una buena convivencia escolar.

El profesorado de la asignatura de inglés, una vez analizados todos los cuestionarios y tras establecer la viabilidad del proyecto como propuesta futura para continuar con el desarrollo del uso de Nearpod tanto en la clase de Bachillerato como en otros cursos y etapas o departamentos didácticos, consensuará con los profesionales de orientación y equipo educativo las medidas o adaptaciones metodológicas oportunas para garantizar la continuidad del proyecto.

EVALUACIÓN 1: Cuestionario inicial sobre motivación del alumnado al aprender inglés (Pre-task)

1. How much do you like English?

1 2 3 4 5

2. How important do you think English is in the world nowadays?

1 2 3 4 5

3. How much effort are you willing to expend in learning English?

1 2 3 4 5

4. How much do you think knowing English would help your future career?

1 2 3 4 5

5. How much do you believe English will enable you to understand English books, films, music, etc?

1 2 3 4 5

6. How important do you think English is for travelling abroad?

1 2 3 4 5

7. Do you think English will enable you to discuss interesting topics in English with people from other national backgrounds?

1 2 3 4 5

8. How determined are you to study English the best you can?

1 2 3 4 5

9. How much are you willing to get involved in team work?

1 2 3 4 5

EVALUACIÓN 2: Co-evaluación del producto final (Post-task)

Name of evaluator:

Group:

Presentation Title:

1. Fill in the chart with the information you listen from your colleagues:

<i>1. Which destination have they chosen and what's the final budget?</i>	1.	<i>5. Which type of food do they want to try? Which restaurants are they going to?</i>	5.
<i>2. Are there any travel restrictions for that destination? Do they need any special documentation to enter the country (visa, health insurance, etc.?)</i>	2.	<i>6. Where are they going to stay? Where did they book their accommodation?</i>	6.
<i>3. What travel route are they following? Which cities and tourist sites are they visiting?</i>	3.	<i>7. Have they encountered any difficulty while doing this project?</i>	7.
<i>4. Which means of transport are they taking and where did they buy their bus/train/plane tickets?</i>	4.		

2. Circle one option: *very little (1) - very much (5)*

a) How informative was this presentation and how much did you learn?

1

2

3

4

5

b) How interesting was this presentation and how much did you enjoy it?

1 2 3 4 5

c) Were the speakers natural and enthusiastic? Did they speak clearly? Were gestures, posture and expressions used appropriately?

1 2 3 4 5

d) Were the Nearpod slides used effectively and carefully prepared? Did they help you understand the information presented?

1 2 3 4 5

e) Overall grade for this presentation:

1 2 3 4 5

EVALUACIÓN 3: Evaluación del proyecto por parte del alumnado (Post-task)

Circle one option: *very little (1) - very much (5)*

1. I enjoyed the process and evolution of the different sessions and tasks.

1 2 3 4 5

2. The contents were suitable for my level and well structured.

1 2 3 4 5

3. The goal of the task was obvious from the very beginning and I always knew what the teacher expected from me.

1 2 3 4 5

4. I could see the practicality of the project in order to apply to real life contexts and situations.

1 2 3 4 5

5. I have learnt new vocabulary throughout the different sessions which is useful for my future.

1 2 3 4 5

6. Nearpod was an interactive platform and helped me keep myself motivated towards the achievement of the final goal.

1 2 3 4 5

7. The training sessions we received at the beginning helped me become familiarized with Nearpod and ITC.

1 2 3 4 5

8. The teacher has monitored our learning process and guided us towards throughout all the lessons.

1 2 3 4 5

9. My motivation to learn English has clearly improved with the task development.

1 2 3 4 5

10. In general, I am more self-confident and fearless when speaking English through this methodology.

1 2 3 4 5

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Por último, podemos concluir que a través de los talleres y actividades de diversa índole el proyecto cumpliría con su objetivo principal: mejorar la interacción y participación activa del alumnado. Siguiendo las indicaciones de la LOE, las actividades desarrolladas en este proyecto favorecen un aprendizaje competencial orientado al ejercicio de una ciudadanía activa y contribuyen a cumplir los objetivos educativos de la Unión Europea y la UNESCO con los que se pretende garantizar el acceso de todos a las tecnologías de la información y la comunicación.

Con el enfoque por tareas, se puede comprobar que la motivación del grupo se mantiene a lo largo de todos los talleres en tanto que el alumnado comprende la parte práctica de las sesiones que podrán extrapolar a situaciones reales de comunicación, por ejemplo, la reserva del alojamiento o los vuelos a través de páginas webs reales. Por otro lado, la heterogeneidad del grupo y conocimientos de cada alumno y alumna contribuyen a crear un clima de cooperación y cohesión en el que todos participan por igual aportando diferentes ideas, estrategias y capacidades encaminados al proyecto final. Asimismo, se tiene en consideración el propio ritmo de aprendizaje de cada alumno y alumna en tanto que, en las actividades individuales, cada estudiante podrá utilizar su

propio teléfono móvil para responder a los ejercicios que la profesora presenta en Nearpod.

El proyecto tiene continuidad ya que se puede seguir empleando esta plataforma durante más años e incluso plantear la posibilidad de utilizarla en otras asignaturas o AICLE.

En cuanto a las limitaciones y condicionantes a la hora de llevar a cabo nuestro proyecto, surge la necesidad de los profesores de renovarse constantemente para adaptar este tipo de metodología y emplear la herramienta Nearpod que requiere cierto tiempo de formación y práctica. En este sentido, la propia plataforma de Nearpod ofrece una serie de webinars en directo destinados a formar a una gran comunidad de profesores interesados en emplear esta herramienta interactiva en las clases y adoptar nuevas ideas en sus metodologías didácticas.

Por otro lado, puede que al inicio de las sesiones los alumnos se sientan inseguros y reticentes ante esta metodología activa que implica más responsabilidad, autonomía e iniciativa por parte del alumnado frente a las metodologías pasivas de enfoque disciplinar en las que el profesorado se centra en la transmisión verbal y de información y los alumnos son meros receptores. De este modo, los alumnos y alumnas que prefieran adoptar una actitud más pasiva e interactuar en menor medida con los compañeros y compañeras necesitarán un cierto periodo de adaptación a este nuevo enfoque.

En general, confiamos en que el presente proyecto siga despertando el interés del alumnado por el aprendizaje del idioma inglés hasta el punto de implicarse por entero en su propio proceso de aprendizaje desarrollando su capacidad de autonomía. Esperamos que las actividades de corte realista que se proponen “transporten” el proceso de aprendizaje fuera del aula para incorporarlo a la cotidianeidad del alumnado.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bueno i Torrens, D. (2017). *Neurociencia para educadores. Todo lo que los educadores siempre han querido saber sobre el cerebro de sus alumnos y nunca nadie se ha atrevido a explicárselo de manera comprensible y útil*. Octaedro.

Candlin, C. (1990). Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas. *Comunicación, lenguaje y educación*, (7-8), 33-53.

Consejo Escolar del Estado (2021). *Situación actual de la educación en España a consecuencia de la pandemia. Avance – 15 de enero*.
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d6fb3623-2fee-47b3-899b-f9c47ae48ab8/situacion-educacion-covid--avance-15-ene-.pdf>

Chomsky, N. (1988). *Language and Problems of Knowledge* (p. 181). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Frost, R. (4 de diciembre de 2006). *A Task-based Approach*. British Council Teaching English. <https://www.teachingenglish.org.uk/article/a-task-based-approach>

Gardner, R.C. y Lambert W.E. (1972). *Attitudes and Motivation*. London: Newbury House.

Gardner, R.C. (2007). *Motivation and Second Language Acquisition*. University of Western Ontario: Ontario.

Gómez Carrasco, S., y González Sánchez, L. (10 de julio de 2018). Aprendizaje interactivo utilizando la herramienta Nearpod.
<http://hdl.handle.net/10366/138310>

- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1), 119. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>
- Heath Protection Agency (2012). *Health Effects from Radiofrequency Electromagnetic Fields. Report of the independent Advisory Group on Non-ionising Radiation.* https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/333080/RCE-20_Health_Effects_RF_Electromagnetic_fields.pdf
- Instituto Cervantes. (s.f.). Enfoque por tareas. En *Centro Virtual Cervantes*. Recuperado en 1 de marzo de 2021, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquetareas.htm#:~:text=El%20enfoque%20por%20tareas%20es,com%20hac%C3%ADan%20los%20programas%20nociofuncionales
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (10 de febrero de 2016). *Trae tu propio dispositivo – BYOD. Informe resumen.* <https://intef.es/Noticias/trae-tu-propio-dispositivo-byod-informe-resumen/>
- Instituto Nacional de Tecnologías de Formación del Profesorado (INTEF) (2016). Diseñando el aula del futuro. Bring your own device (BYOD): una guía para directores y docentes. https://intef.es/wp-content/uploads/2016/02/Informe_resumen_BYOD_EUN_Enero_2016_INTEF.pdf
- Kaddoura S. y Al Hussein F. (Febrero de 2021). An approach to reinforce active learning in higher education for IT students. *Global Journal of Engineering Education*, 23 (1), 43-48. https://www.researchgate.net/profile/Fatima-Al-Husseiny/publication/350241343_SKaddouraFAIHusseiny/links/6057c3ffa6fdccbfeaf838a0/SKaddoura-FAIHusseiny.pdf

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 10 de diciembre 2013, núm. 295, pp. 97858 a 97921. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, pp. 122868 a 122953. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

Mattei, M., y Ennis, E. (2014). Continuous, Real-Time Assessment of Every Student's Progress in the Flipped Higher Education Classroom Using Nearpod. *Journal of Learning in Higher Education*, 10(1), https://studentlmunetmy.sharepoint.com/personal/melissa_mcclain_lmnet_edu/Documents/899

McClellan, S., & Crowe, W. (6 de marzo de 2017). Making room for interactivity: Using the cloud-based audience response system Nearpod to enhance engagement in lectures. *FEMS Microbiology Letters*, 364(6), 1–7. <https://doi.org/10.1093/femsle/fnx052>

Modelo 1 a 1 (20 de abril de 2021). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Modelo_1_a_1&oldid=134904156

Nearpod. (s.f.). Nearpod. (10 de abril 2021). Nearpod. Nearpod: Make every lesson interactive. <https://nearpod.com/>

Nunan, D. (1989), *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Cambridge: Cambridge University Press.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la

educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 29 de enero de 2015, núm. 25, pp 6986-7003. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-738

Organización Mundial de la Salud. (4 de agosto de 2016) *¿Qué son los campos electromagnéticos?* <https://www.who.int/es/news-room/q-a-detail/electromagnetic-fields>

Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Journal of the Medical Library Association*, 105(1), 108–111. <https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>

Real Decreto n.º 221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 3 de septiembre de 2015, núm.203, pp.31594-32545. Disponible en: <https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=735577>

Sampascual, G. (Ed.). (2007). *Psicología de la Educación* Tomos I y II. Madrid: UNED.

University of Saskatchewan. (s.f.) How to evaluate information sources: Critical Questions for evaluating your sources <https://libguides.usask.ca/c.php?g=16390&p=90457>

Vázquez López, M. (2009). Aplicaciones Prácticas del Enfoque por Tareas, *Monográficos Marco ELE*, 9: 237-262. https://marcoele.com/descargas/expolingua1996_vazquez.pdf

Anexo 2: Instrucciones para profesorado sobre la creación de actividades

Fuente: Nearpod.com

Time to Climb [Click FAQ to learn more](#)

Time to Climb

Question 1 of 1 00:00

Enter your question here

Choose your answer type: Text Image

Answer option

Answer option

+ Add Answer

0 Claps All + Add Question Cancel Save

1. Enter your Question and Answer option using Text or Images
2. Checkmark the correct answer and set timer
3. Add additional questions, and Save.

Open Ended Question [Click FAQ to learn more](#)

12pt B I U A Color Background Color Bulleted List Numbered List Indent Decrease Indent Increase Decrease Increase Bold Italic Underline Link Unlink Text Color Background Color Bulleted List Numbered List Indent Decrease Indent Increase Decrease Increase

Enter your question here

Please enter text up to 5000 characters

Add Timer

Add media, video, or audio instructions

Enable Student Audio Recordings

Save

1. Enter your question, use text tools to change font size, color and more
2. Add Timer, Reference or Enable Student Audio (optional)
3. Save

Matching Pairs [Click FAQ to learn more](#)

Instructions (optional)

Add pair

Pair 1

Enter text or Add an image

Enter text or Add an image

Add another pair Done

1. Add Instructions (optional)
2. Select Add pair
3. Enter text or add an image that go together as a match, and Save

**Explore Matching Pairs library bank for pre-made activities (available Premium Plus)*

Quiz

[Click FAQ to learn more](#)

Untitled Quiz + Add Timer

Question 1 of 1

Enter your question here

Add reference

Answer option

Answer option

+ Add Answer

Collapse All + Add Question Save

1. Enter your Question and Answer options (max 8)
2. Checkmark the Correct Answer
3. Add Reference (optional)
4. +Add Additional Questions, and Save

nearpod

Flipgrid

[Click FAQ to learn more](#)

nearpod

Flipgrid

Insert the Topic URL from the browser

e.g. <https://admin.flipgrid.com/manage/grid/123456/assign/123456>

Insert the Join Link for the topic

e.g. <https://flipgrid.com/123456>

Selected Suggestions Cancel Add

1. Insert the Flipgrid Teacher URL (GROUP)
2. Insert the Flipgrid Student URL (TOPIC)
3. Select Add *you will need a free Flipgrid account set up.

nearpod

Draw It

[Click FAQ to learn more](#)

Instructions (optional) Add reference Add timer

Upload background image

Save

1. Enter your Question, Add Reference and Timer (optional)
2. Upload background image file (optional), and Save

nearpod

Memory Test

[Click FAQ to learn more](#)

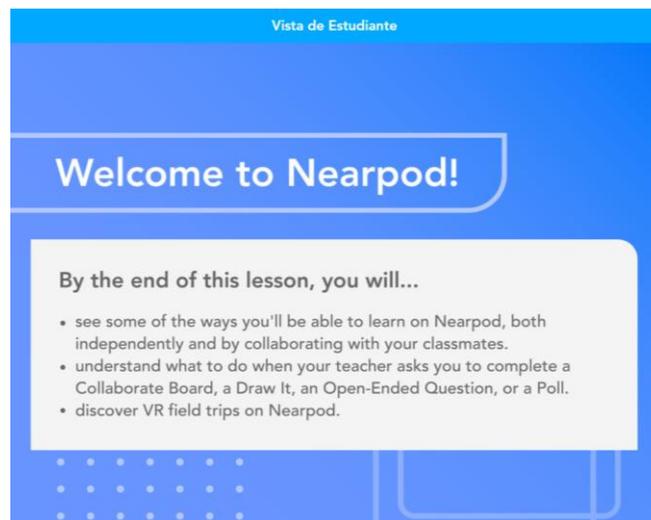
1. Select the Text Style and Bing Images from search
2. Grid Size will allow for 6, 8, or 12 pairs
3. Add a Final Question (Optional) Then, mark as done

The screenshot shows the 'Memory Test' interface. At the top, there are two tabs: 'Text Style' and 'Images'. A yellow arrow points from the 'Images' tab to the right, and another yellow arrow points from the 'Text Style' tab to the left. Below the tabs is a search bar with the text 'Search with Bing DefaultSearch'. To the left of the search bar is a grid of colored buttons, each with a letter 'A' and a number '6'. To the right of the search bar is a 'Grid Size' dropdown menu with three options: '6 pairs' (selected), '8 pairs', and '12 pairs'. Below the search bar and grid size menu is a 3x4 grid of image pairs. Each pair consists of a blue square with a white image icon and a grey square. A yellow arrow points from the bottom right of the grid to a 'Done' button.

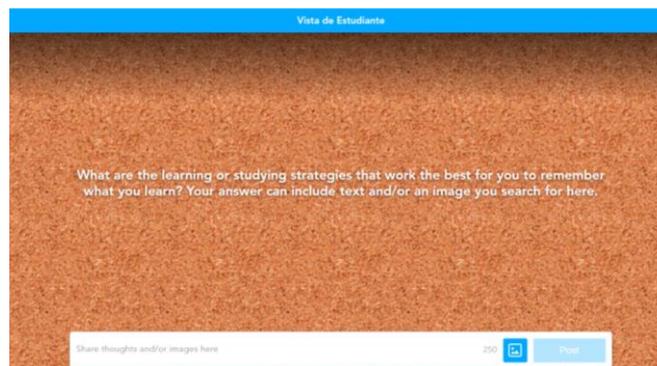
Anexo 3: Muestra de ejemplos de actividades*

*Para visualizar toda la presentación en Nearpod, se puede acceder a través del siguiente [enlace](#).

Sesión 1



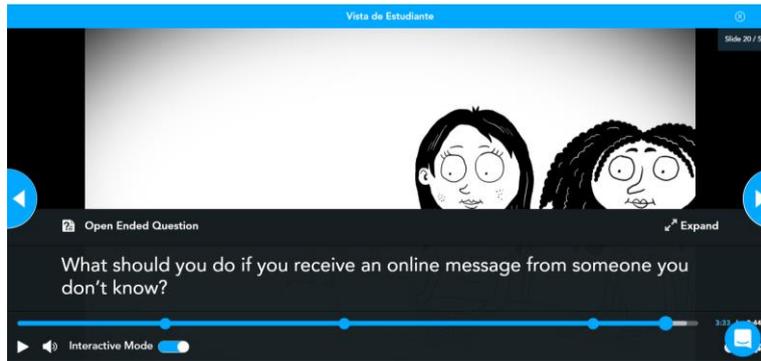
Ejemplo formación sobre Nearpod (by Nearpod)



Ejemplo de actividad pizarra colaborativa



Ejemplo actividad "dibujo"

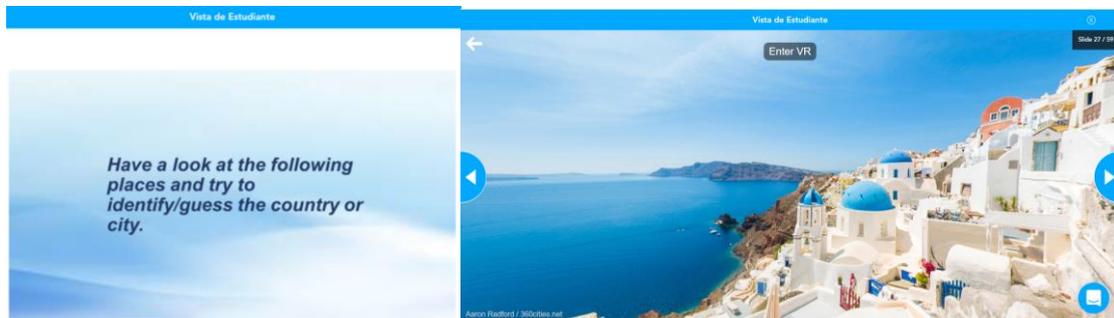


Ejemplo vídeo y “open ended question”

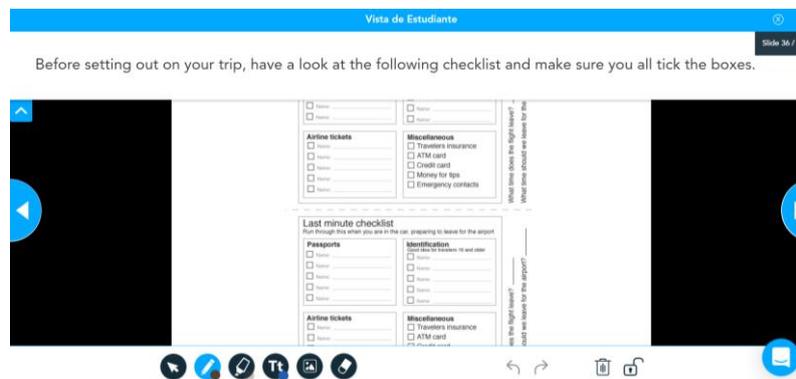


Ejemplo actividad “Time to climb”

Sesión 2

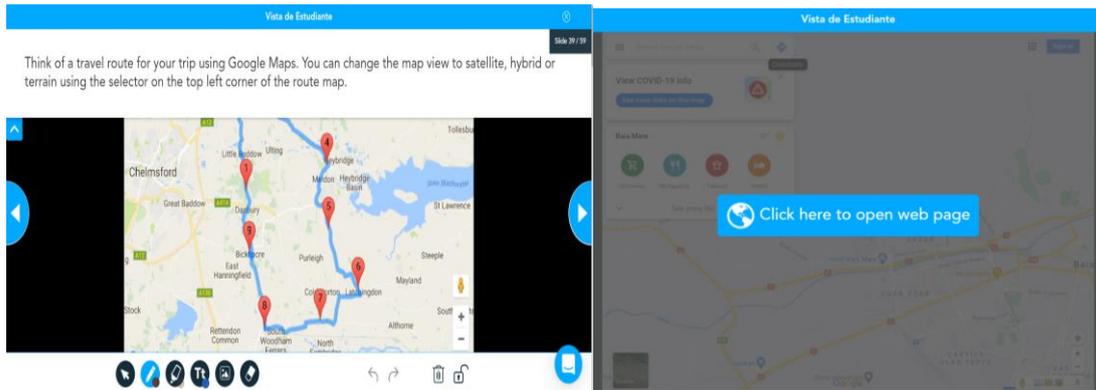


Ejemplo actividad “Virtual Reality”



Ejemplo actividad “dibujo”

Sesión 3

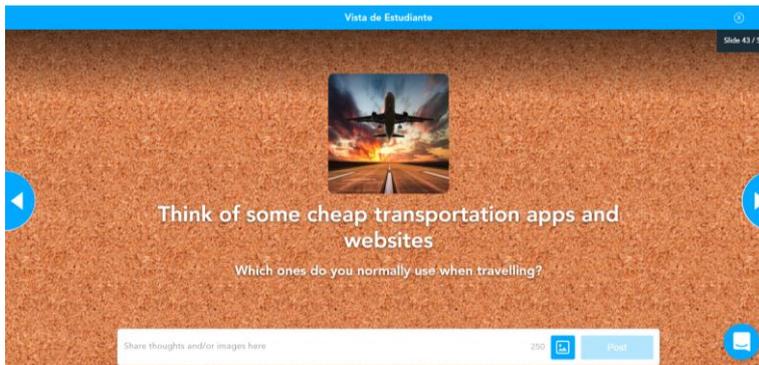


Ejemplo de actividad enlace a página web (Google Maps)

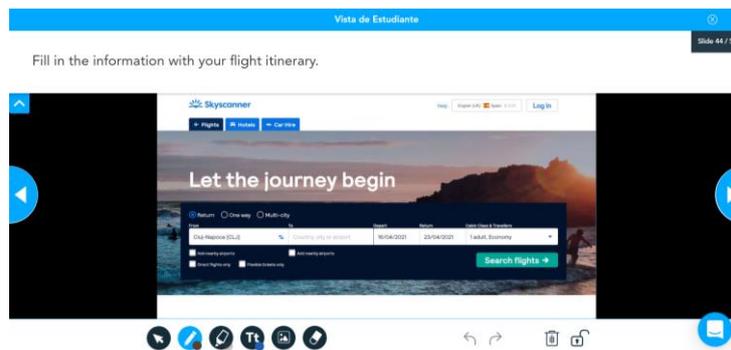


Ejemplo actividad “pizarra colaborativa”

Sesión 4



Ejemplo actividad “pizarra colaborativa”



Ejemplo actividad “dibujo”

Sesión 5

Vista de Estudiante

Slide 49 / 59

Question 1 / 4

Haggis is a typical Scottish dish made from:

- A. The heart, lungs and liver of the sheep.
- B. Potatoes and pork meat.

Select an answer

Next

Skip Quiz

This screenshot shows a quiz slide in a presentation. At the top, it says 'Vista de Estudiante' and 'Slide 49 / 59'. The main content is 'Question 1 / 4' with the text 'Haggis is a typical Scottish dish made from:'. Below this are two radio button options: 'A. The heart, lungs and liver of the sheep.' and 'B. Potatoes and pork meat.'. At the bottom, there is a 'Select an answer' prompt, a 'Next' button, and a 'Skip Quiz' button with a right-pointing arrow.

Ejemplo actividad “quizz”

Vista de Estudiante

Slide 50 / 59

What restaurants do you want to go to during your trip? Use the website in the next slide to help you discover new places and their ratings.

Ready? Enter your answer here.

This screenshot shows a slide with an open-ended question. At the top, it says 'Vista de Estudiante' and 'Slide 50 / 59'. The text reads: 'What restaurants do you want to go to during your trip? Use the website in the next slide to help you discover new places and their ratings.' Below the text is a large, empty rectangular text input field with the placeholder text 'Ready? Enter your answer here.'. Navigation arrows are visible on the sides, and a 'Next' button is at the bottom right.

Ejemplo actividad “open-ended question”

Sesión 6

Vista de Estudiante

Slide 54 / 59

Top Accommodation And Hotels Websites

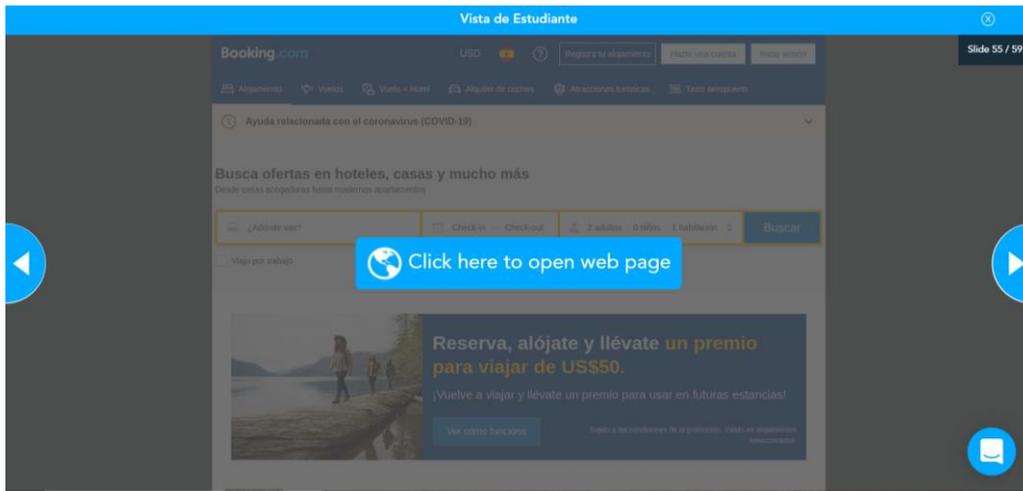
Which accommodation booking sites do you know for comparing prices? Have you ever used them before??

Share thoughts and/or images here

250 Post

This screenshot shows a collaborative board slide. At the top, it says 'Vista de Estudiante' and 'Slide 54 / 59'. The background is a corkboard texture. In the center, there is a small image of a hotel building. Below the image, the text reads: 'Top Accommodation And Hotels Websites' and 'Which accommodation booking sites do you know for comparing prices? Have you ever used them before?'. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Share thoughts and/or images here', a character count '250', a 'Post' button, and a 'Next' button.

Ejemplo actividad “tablero colaborativo”



Ejemplo enlace actividad “página web” de Booking