

Curso de Formación en Línea para el PDI

1. Título del curso

3 herramientas web útiles en el aula: Kahoot, Socrative y Surveyanyplace.

2. Coordinador

¿Participa como formador? *Sí*

Nombre y apellidos:

Moisés Villegas Vallecillos

Correo electrónico:

moises.villegas@uca.es

Centro:

Escuela Superior de Ingeniería

Universidad / Empresa:

Universidad de Cádiz

Categoría profesional:

Profesor Ayudante Doctor

Área de conocimiento:

Matemática Aplicada

3. Otros formadores

Nombre y apellidos:

Francisco Javier García Pacheco

Correo electrónico:

garcia.pacheco@uca.es

Centro:

Escuela Superior de Ingeniería

Universidad / Empresa:

Universidad de Cádiz

Categoría profesional:

Profesor Titular de Universidad

Área de conocimiento:

Matemática Aplicada

4. Receptores de la formación

Perfil del PDI al que recomienda esta formación:

Profesores y estudiantes de máster o doctorado que deseen explorar nuevas herramientas para mejorar la docencia.

Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación:

5. Requisitos técnicos del curso

El curso estará alojado en la plataforma Moodle del Campus Virtual de la Universidad de Cádiz. Para acceder a ella requiere una conexión a Internet y el empleo de un navegador (Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari,...).

6. Planificación

Duración del curso en días naturales: <i>25 (Comienza el día 4 de julio y finaliza el 28 de julio de 2017)</i>	Horas estimadas de trabajo del estudiante necesarias para alcanzar los objetivos previstos: <i>25</i>
---	--

7. Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

La falta de motivación en los alumnos es uno de los problemas más acuciantes en el ámbito universitario en estos tiempos. El docente no siempre consigue desarrollar actuaciones que despierten la atención del alumnado.

Las herramientas presentadas en este curso permitirán elaborar nuevo material docente con el que motivar y captar mejor la atención de los alumnos, favoreciendo el aprendizaje y la adquisición de competencias.

8. Tutorías

Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:

El correo y los foros del campus virtual, y la tutoría presencial cuando lo solicite algún estudiante.

Los profesores se comprometen a responder dentro de las 48 horas siguientes al momento en que el estudiante envía su mensaje, pudiéndose extender este plazo hasta 72 horas en el caso de festivos y fines de semana.

9. Competencias que se desarrollan en el curso

De planificación y gestión de la Docencia:

Diseñar, orientar y desarrollar contenidos, actividades de formación y de evaluación y otros recursos vinculados a la enseñanza y el aprendizaje, de manera que se valoren los resultados y se elaboren propuestas de mejora.

Metodológicas:

Aplicar estrategias metodológicas de aprendizaje y evaluación adecuadas a las necesidades de los estudiantes, de manera que sean coherentes con los objetivos y los procesos de evaluación y que tengan en cuenta el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para contribuir a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Comunicativas:

Desarrollar procesos bidireccionales de comunicación de manera eficaz y correcta, lo que implica la recepción, interpretación, producción y transmisión de mensajes a través de canales y medios diferentes y de forma contextualizada a la situación de enseñanza y aprendizaje.

De innovación:

Crear y aplicar nuevos conocimientos, perspectivas, metodologías y recursos en las diferentes dimensiones de la actividad docente, orientados a la mejora de la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

10. Objetivos

Generales:

- *Planificar actividades para el aula.*
- *Aprender a crear y gestionar actividades para las clases con Kahoot, Socrative y Surveyanyplace.*

Específicos:

De gestión:

Saber crear un cuestionario en cada una de las tres plataformas, conociendo las opciones que ofrecen estos sistemas.

De comunicación y didáctica:

Ser capaz de presentar a los alumnos los cuestionarios creados para que los completen.

De evaluación:

Conocer las opciones que tienen estos sistemas para guardar los resultados obtenidos por los alumnos, y poder así, usarlos en la evaluación.

11. Contenidos

Tema 1. *Introducción a los sistemas de respuesta en tiempo real para el aula. La “gamificación” en clase. Experiencias en el aula con Kahoot. Ejemplo de Surveyanyplace. Ocho pasos para responder un cuestionario de Socrative.*

Tema 2. *Cómo usar Kahoot. Características básicas. Crear un cuestionario con Kahoot.*

Tema 3. *Cómo usar Socrative. Preguntas rápidas. Crear un cuestionario con Socrative. Editar las preguntas. Importar test. Mostrar los resultados.*

Tema 4. *Cómo usar Surveyanyplace. Crear un cuestionario con Surveyanyplace. Editar las preguntas. Elegir y modificar el diseño. Opciones extra de acceso libre. Mostrar los resultados.*

Tema 5. *Aprendizaje cooperativo con Kahoot y Socrative. Opciones de Kahoot y Socrative para trabajar por grupos.*

12. Formato de los contenidos

Tutoriales en pdf, vídeos y referencias web.

13. Formato de las tareas propuestas

Cuestionarios autoevaluables (el estudiante podrá recurrir a ellos tantas veces como sea necesario hasta superarlos) y tareas del campus virtual de la UCA.

14. Metodología

Aprendizaje tradicional.

Aprendizaje basado en casos.

Aprendizaje basado en problemas.

15. Evaluación

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tareas diseñadas para evidenciar que se han alcanzado los objetivos generales y específicos (al finalizar cada tema), siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de los cuestionarios autoevaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en este curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Aquellas tareas del curso que no se superen llevarán asociadas un breve informe del profesor que describa los errores detectados y la manera de solventarlos. La retroalimentación del profesor asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacer la tarea..

Relación de tareas y sistema de evaluación

Tarea 1: test del campus virtual sobre los contenidos del tema 1.

Tarea 2: test del campus virtual con preguntas sobre Kahoot.

Tarea 3: elaborar un cuestionario con Kahoot y presentarlo. Para la evaluación de la actividad los participantes subirán al campus virtual varias capturas de pantalla que muestren la elaboración del cuestionario y su posterior funcionamiento.

Tarea 4: test del campus virtual con preguntas sobre Socrative.

Tarea 5: elaborar un cuestionario con Socrative y presentarlo. La evaluación de la actividad se hará de forma similar a la evaluación de la tarea 3.

Tarea 6: test del campus virtual con preguntas sobre Surveyanyplace.

Tarea 7: elaborar un cuestionario con Surveyanyplace y presentarlo. La evaluación de la actividad se hará de forma similar a la evaluación de la tarea 3.

Tarea 8: test del campus virtual con preguntas sobre las opciones de Kahoot y Socrative para trabajar con grupos.

Tarea 9: elaborar un cuestionario con Kahoot o con Socrative de forma que los alumnos lo resuelvan en grupos. La evaluación de la actividad se hará de forma similar a la evaluación de la tarea 3.

(Los test del campus virtual se considerarán superados si se alcanza una puntuación de 5 sobre 10).

16. Calendario (julio de 2017)

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	13	14	15	16	17	18
	1 Tema 1	2 Tema 1	3 Tema 2	4 Tema 2	5 Tema 2	6 Tema 2
7 Tema 2	Inicio-tarea 1 8 Tema 2	9 Tema 3	Inicio-tareas 2, 3 10 Tema 3	11 Tema 3	12 Tema 3	13 Tema 3
14 Tema 3	15 Tema 4	Inicio-tareas 4, 5 16 Tema 4	17 Tema 4	18 Tema 4	Fin-tarea 1 Fin-tareas 2, 3 19 Tema 4	20 Tema 4
21 Tema 5 Inicio-tareas 8, 9	Inicio-tareas 6, 7 22 Tema 5 Fin-tareas 6, 7	23 Tema 5	24 Tema 5	25 Fin-tareas 8, 9	Fin-tareas 4, 5	

Para ayudar a los alumnos en el cumplimiento de los plazos, al comienzo de cada tema se les aconsejará que finalicen las actividades del tema anterior a través de un correo por el campus virtual.

17. Evaluación

Las aventuras de un profesor novato: Anécdotas, lecciones y conflictos de mis primeros años en el cole. Pablo Gómez Sesé. *La Esfera de los Libros*, 2016.

Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula

. Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

. Editorial Oceano, 2015.

Metodologías Inductivas: El desafío de enseñar mediante el cuestionamiento y los retos. Alfredo Prieto, David Díaz, Raúl Santiago

. Editorial Oceano, 2014.

<https://getkahoot.com/>

<http://www.socrative.com/>

<https://surveyanyplace.com/>