

CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA PARA EL PDI

Título del curso

3 HERRAMIENTAS WEB ÚTILES EN EL AULA: KAHOOT, HOT POTATOES Y EL SOFTWARE DE GOOGLE

Coordinador

¿Participa como formador? Sí

Nombre y apellidos:

Moisés Villegas Vallecillos

Correo electrónico:

moises.villegas@uca.es

Centro:

Escuela de Ingeniería Naval y Oceánica

Universidad / Empresa:

Universidad de Cádiz

Categoría profesional:

Profesor Contratado Doctor

Área de conocimiento:

Matemática Aplicada

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 Catedrático de Universidad

Área de conocimiento:

Matemática Aplicada

Otros Formadores

Nombre y apellidos:

Fernando León Saavedra

Correo electrónico:

fernando.leon@uca.es

Centro:

Facultad de Ciencias Sociales y de la
Comunicación

Universidad / Empresa:

Universidad de Cádiz

Categoría profesional:

Profesor Titular de Universidad

Área de conocimiento:

Matemática Aplicada

Otros Formadores	
Nombre y apellidos: Soledad Moreno Pulido	Correo electrónico: soledad.moreno@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Categoría profesional: Profesora sustituta interina	Área de conocimiento: Matemática Aplicada

Receptores de la formación
Perfil del PDI al que recomienda esta formación: Personal Docente e Investigador

Planificación	
Duración del curso en días naturales: 25 (Comienza el día 31 de mayo y finaliza el 24 de junio de 2021)	Horas estimadas de trabajo del estudiante: 25

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión
<p>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.</p> <p>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.</p>

Tutorías ¹
Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes: Herramientas disponibles en el campus virtual.

¹ Los profesores se comprometen a prestar un servicio ágil y riguroso, respondiendo adecuadamente a los temas planteados por los estudiantes, como máximo, 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.

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.

Objetivos

Planificar actividades para el aula.

Aprender a crear y gestionar actividades para las clases con Kahoot, Hot Potatoes y las herramientas de Google/Microsoft /Apple.

Saber crear un cuestionario con cada uno de los tres sistemas, y conocer las opciones que estos ofrecen.

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

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

Contenidos

Tema 1. Introducción a los sistemas de respuesta en tiempo real para el aula. La “gamificación” en clase. Experiencias con diversos entornos digitales educativos, tales como Kahoot, Socrative, Surveyanyplace y Google Classroom.

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

Tema 3. Cómo usar las herramientas de Google, de Microsoft y de Apple. Crear aulas virtuales y cuestionarios con las tres plataformas (Google Classroom, Microsoft Teams y Apple Classroom). Combinar Google Meet, Google Classroom y Google Docs. Crear un cuestionario con Google Docs.

Tema 4. Cómo usar Hot Potatoes. Crear diferentes tipos de preguntas con Hot Potatoes, y unirlos en un cuestionario. Subir el cuestionario de Hot Potatoes al Campus Virtual de la UCA.

Formato de los contenidos

Tutoriales en pdf, vídeos y referencias web..

Metodología

Aprendizaje tradicional.

Aprendizaje basado en casos.

Aprendizaje basado en problemas

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).

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 proporcionarán los datos de acceso a los cuestionarios creados y/o subirán al campus virtual varias capturas de pantalla que muestren la elaboración del cuestionario y su posterior funcionamiento.

Tarea 4: realizar un simulacro con un cuestionario de Kahoot en modo por equipos, y descargar los resultados. Para la evaluación de la actividad, los participantes proporcionarán el archivo de los resultados y algunas capturas de pantalla que muestren el simulacro.

Tarea 5: test del campus virtual con preguntas sobre herramientas de Google.

Tarea 6: elaborar un cuestionario con Google docs y presentarlo. La evaluación de la actividad se hará de forma similar a la evaluación de la tarea 3.

Tarea 7 (alternativa a la tarea 5): test del campus virtual con preguntas sobre las herramientas de Microsoft Teams.

Tarea 8 (alternativa a la tarea 6): Crear un aula virtual con Microsoft Teams.

Tarea 9 (alternativa a la tarea 5): test del campus virtual con preguntas sobre las herramientas de Apple.

Tarea 10 (alternativa a la tarea 6): Crear un aula virtual con Apple classroom.

Tarea 11: test del campus virtual con preguntas sobre Hot Potatoes.

Tarea 12: elaborar un cuestionario con Hot Potatoes e integrarlo dentro del Campus Virtual de la UCA. Para la evaluación de la actividad, los participantes integrarán el cuestionario de Hot Potatoes en un curso del Campus Virtual al que tengan acceso los profesores de “3 herramientas web útiles en el aula...”.

(El curso se considerará superado si se consigue, al menos, el 50% de la puntuación total. Los test del campus virtual representarán el 40% de la puntuación total y las demás tareas representarán el 60% de la puntuación total).

Calendario – JUNIO (Itinerario recomendado)

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
31	1	2	3	4	5	6
Inicio del curso	Tema 1 Inicio-tareas-tema 1	Tema 1	Tema 2 Inicio-tareas-tema 2	Tema 2	Tema 2	Tema 2

7 Tema 2	8 Tema 2	9 Tema 2 <i>Fin-tareas-temas 1 y 2</i>	10 Tema 3 <i>Inicio-tareas- tema 3</i>	11 Tema 3	12 Tema 3	13 Tema 3
14 Tema 3	15 Tema 3	16 Tema 3	17 Tema 3 <i>Fin-tareas- tema 3</i>	18 Tema 4 <i>Inicio-tareas- tema 4</i>	19 Tema 4	20 Tema 4
21 Tema 4	22 Tema 4	23	24 <i>Fin de todas las tareas</i>			

Aunque todas las tareas se podrán entregar hasta el final del curso, se aconseja presentar las actividades en los plazos indicados