

WOOLAP 2 horas (Lidia Marquez)

Objetivos:

- Comprender el potencial de Wooclap para fomentar la interacción y participación del alumnado en el aula universitaria.
- Crear y gestionar actividades interactivas en Wooclap, como cuestionarios, encuestas y nubes de palabras, para dinamizar las clases.
- Integrar Wooclap con herramientas educativas como PowerPoint, Google Slides y Moodle para mejorar la experiencia de aprendizaje.
- Utilizar Wooclap en tiempo real y de manera asíncrona, adaptando las actividades a diferentes formatos de enseñanza.
- Implementar estrategias pedagógicas basadas en la interactividad y el feedback inmediato para mejorar la comprensión y la motivación del alumnado.

Contenidos:

1. Introducción a Wooclap y sus aplicaciones en la docencia
2. Creación de actividades interactivas
3. Integración con otras herramientas educativas
4. Uso en tiempo real y asíncrono
5. Buenas prácticas y estrategias pedagógicas

GENIALLY 2 horas (Lidia Marquez)

Objetivos:

- Comprender las posibilidades educativas de Genially en la enseñanza universitaria, explorando su uso en la creación de contenidos interactivos y recursos didácticos.
- Diseñar presentaciones y recursos interactivos adaptados a las asignaturas, mejorando la participación y motivación del alumnado.
- Incorporar elementos interactivos y gamificación en los materiales docentes para fomentar el aprendizaje activo.
- Integrar los recursos de Genially en entornos virtuales de aprendizaje como Moodle, facilitando el acceso a los y las estudiantes.
- Conocer buenas prácticas y estrategias pedagógicas para el uso efectivo de Genially en la educación superior.

Contenidos:

1. Introducción a Genially y sus aplicaciones en la docencia
2. Creación de contenido interactivo
3. Elementos interactivos y gamificación
4. Integración de Genially en Moodle y otros entornos virtuales
5. Buenas prácticas y estrategias pedagógicas

Metodología

La metodología será práctica y participativa, combinando demostraciones en tiempo real con la exploración guiada de Genially y Wooclap. Los y las participantes crearán y experimentarán con las herramientas, diseñando recursos interactivos adaptados a sus asignaturas. Se fomentará la interacción y el aprendizaje activo, utilizando las propias plataformas para dinamizar la sesión. Además, se presentarán estrategias para integrar estos recursos en la docencia universitaria y se cerrará con un espacio de resolución de dudas y reflexión sobre su aplicación pedagógica.

Kahoot: 2 horas (Carmen Lloret)

OBJETIVOS:

- Aprender a utilizar Kahoot! PRO para diseñar evaluaciones avanzadas, promover el aprendizaje activo y analizar el rendimiento.
- Demostrar cómo crear contenido interactivo y atractivo para estudiantes universitarios.
- Analizar estrategias para la evaluación formativa y el seguimiento del progreso del alumnado.
- Ofrecer estrategias para integrarlo eficazmente en la enseñanza universitaria

CONTENIDOS:

1. Introducción a Kahoot! Pro
 - a) Breve presentación de la herramienta Kahoot! y sus usos en educación superior.
 - b) Diferencias entre Kahoot! gratuito y Kahoot! PRO.
 - c) Beneficios de Kahoot! en el aula universitaria: motivación, participación, evaluación formativa
2. Creación de Contenido Avanzado
 - a) Preguntas: sondeo y pruebas de conocimiento
 - b) Presentaciones interactivas
3. Evaluación y Seguimiento
 - a) Uso de Kahoot! Reports para analizar el rendimiento de los estudiantes.
 - b) Identificación de áreas de mejora y ajustes en la enseñanza.
 - c) Exportación de datos a Excel o Google Sheets.

METODOLOGÍA: la sesión se basa en un enfoque activo y participativo. El taller se desarrollará en un formato dinámico en el que los docentes explorarán, diseñarán y aplicarán Kahoot! PRO. Se usará una combinación de exposición interactiva, demostraciones en vivo y actividades prácticas.

Kaltura 2 horas (Vicente Bresó)

Objetivos:

Subir y publicar contenidos multimedia en el Portal de videos de la UV, desde Aula Virtual o desde el propio portal.

Contenido:

1. El portal de video en la UV.
2. Subir y publicar videos desde el portal multimedia.
3. Subir y publicar videos desde Aula Virtual
4. Propiedades de los videos subidos
5. Uso del grabador personal
6. Compartición de los videos en AV, Redes Sociales, Blogs y por otros métodos.

Metodología:

Se proporciona al alumnado las instrucciones básicas sobre el funcionamiento del portal de video de la UV, con la intención de que el alumnado sea capaz de subir un video a la plataforma, catalogarlo, publicarlo y compartirlo a través de Internet.