









APLICACIONES PARA

TALLER



ROMOVER LA PARTICIPACIÓN



VICERRECTORADO ACADÉMICO FACILITADORES: DIEGO PÁRRAGA Rosa Calderón = □ □ □

• •





OBJETIVOS DE LA SESIÓN



- > Divertirnos y aprender
- Reflexionar sobre las acciones que realizo como docente para promover la participación de mis estudiantes.
- Conocer las aplicaciones (apps) que se pueden utilizar para promover la participación activa de los estudiantes.
- > Conocer y utilizar las herramientas de las apps: Kahoot y Socrative



CERTIFICACIÓN

- Asistencia completa al taller (3 horas)
- Participar activamente en el taller
- Realizar el trabajo encomendado por el facilitador











REFLEXIONEMOS...

Comparte con el/la colega de tu costado las siguientes preguntas:







- ¿Todos los estudiantes suelen participar activamente en sus clases? ¿De qué manera lo hacen?
- Conoce alguna(s) aplicación(es) que se puede(n) utilizar para promover la participación de los estudiantes en clase? ¿Cuál es(son)?















APLICACIONES PARA PROMOVER La participación







APLICACIONES PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN

Soogle Classroom -> Foro

Google Drive -> Trabajos grupales



Socrative

Kahoot!

*

Google Formularios -> Realizar pruebas

Socrative -> Realizar preguntas y/o evaluaciones en tiempo real

Kahoot! -> Realizar preguntas y/o evaluaciones en tiempo real

Herramienta online que funciona como gestor de la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real.

APP: SOCRATIVE

- Permite realizar test, evaluaciones, actividades, etc. Asimismo, dichos datos pueden ser manejados fácilmente por el docente.
- Existen dos apps para su respectivo acceso: una para el docente y una para el estudiante.



VENTAJAS DE USAR SOCRATIVE

Todo estudiante que cuente con Smartphone puede responder a las preguntas.

> Promueve la competitivid ad entre los estudiantes.

Permite dar feedback inmediato a los estudiantes.

> Fomenta el interés y motivación hacia la participación en clase.



PASOS PARA UTILIZAR SOCRATIVE



Siga las indicaciones del facilitador y del manual enviado a su correo electrónico previamente.

PASOS PARA UTILIZAR SOCRATIVE





ACCESO A SOCRATIVE

Ingresar a: www.socrative.com

Introducir **Usuario y contraseña**



Google

Selecciona una cuenta

Añadir cuenta





GESTIÓN DE CLASE











GESTIÓN DE PRUEBA

1]

#1	Formatting:	💾 GUAR	DAR	ŵ	
¿Cómo se llama el taller?				Ŷ	
				4	
OPCIONES DE RESPUESTA		¿COR	RECTO?	ළ	
A Taller UIE		×			
B Taller de app para organizar la información		×			
C Taller app para promover la participación		×			
D Taller herramientas para promover la particip	pación	×			G
E		×			
+ AÑADIR RESPUESTA					
Explicación				C.	2



123656789 2005879010 A5DF649K 22678NM*		GESTIÓN DE PRUEBA	19	
+	RESPUESTA CORTA		° = •	
	#3	Formatting:	â	
	Consid	dera que existen app online que pueden ser utilizadas en el proceso de E-A? ¿Cuáles y por qué?	1	
			↓ La	-
	Respuestas correctas (opcional)			
	+AÑADIR -ELIMINAR			
	Explicación:			1
			j di	7
\square				X
				2
$ \mathbf{\nabla} $				







APLICACIÓN DE PRUEBA

Seleccionar el método de entrega de la prueba y comenzar

1 Elegir prueba		Prueba <u>Cambiar</u>
2 Elegir método de entrega y a	justes	Paso 2 de 2
Feedback instantáneo	Ō	Se necesitan nombres Ordenar aleatoriamente las
Abrir navegación	(i)	Ordenar aleatoriamente las respuestas Mostrar feedback de la
Ritmo moderado por el profesor		Mostrar puntuación final









🗌 то	DO NOMBRE 🗸	FECHA 🦊	CLASE \downarrow	TIPO 🕹
	Prueba Taller UIE	11/28/19 2:43 PM	TALLERUIE	Prueba

2							
Prueba - Tue Nov 19 2	019				INFORMES		
Mostrar nombres Mostrar respuestas							
Nombre 🛧 [Puntuación (%) 🔻	1	2	3				
***** 100%							
Total de clase	100%	100%					
Pincha en los números de las preguntas o los porcentajes totales de clase para vistas más detalladas							













Crear una prueba utilizando el programa Socrative, utilizando los diferentes tipos de respuesta que se presentaron anteriormente.



Es una plataforma gratuita que le permite al docente la creación de cuestionarios de evaluación. En ese sentido, se pueden crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

APP: KAHOOT

Actúa como un juego donde el participante obtendrá recompensas, a medida que responde las preguntas de forma correcta, y aquel que obtenga un mayor puntaje será ubicado en lo más alto del ranking.





VENTAJAS DE USAR KAHOOT

Todo estudiante que cuente con Smartphone puede responder a las preguntas.

> Sirve como herramienta de refuerzo.

Promueve la competitivid ad entre los estudiantes.







Siga las indicaciones del facilitador y del manual enviado a su correo electrónico.























GESTIÓN DE PRUEBA















APLICACIÓN DE PRUEBA

1	Selecci	onar la prueba a utilizar
	My kahoots	Team space

30	Prueba rosacz		
		<u>S</u>	<u>ee all (1)</u>





APLICACIÓN DE PRUEBA



Compartir el código del aula con los estudiantes.

Join at www.kahoot.it with Game PIN: 344324



Guardar las respuestas al término de la prueba.























www.lamolina.edu.pe/innovacioneducativa

VICERRECTORADO ACADÉMICO



• •

5 🖂 7

Unidad de