

ANEXO I

**X CONVOCATORIA PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE FORMACIÓN DOCENTE EN CENTROS,
TITULACIONES Y DEPARTAMENTOS**

**Solicitud de para la realización de acciones de formación docente en Centros, Titulaciones y
Departamentos**

A. Datos generales de la actividad formativa.							
Título	(1) Aplicación de nuevas tecnologías para la mejora de la formación académica. Gamificación, Edutainment y Chatbots en el aula (3ª Edición)						
Coordinación	(2): Apellidos, Nombre	Mora García, Antonio Miguel					
	(3): Departamento	Teoría de la Señal, Telemática y Comunicaciones					
	(4): Email	amorag@ugr.es					
Tipología	(6): Tipología de la acción formativa.	Centro					
		Titulación					
		Departamento	X				
	(7): Línea de formación a la que corresponde.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia. • Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual. 					
	(8): Nivel de la formación.	Acciones de formación avanzadas					
	(9): Nº de plazas.	<ul style="list-style-type: none"> • 25 puestos físicos. • Podrían matricularse además 15 personas para asistir online, si tienen alguna restricción que les impide asistir en persona. En estos casos, la asistencia será activa (como los participantes en el aula). 					
	(10): Criterios de selección:	Actividad dirigida a personal docente o personal investigador con tareas de docencia de cualquier área o disciplina. El único requisito será tener conocimientos de informática a nivel usuario. El criterio será el orden de matriculación.					
	(11): Horas.	Totales	35	Presenciales (de impartición de docencia)	20	No presenciales (de trabajo autónomo del alumno)	15
	(12): Fechas de celebración.	<ul style="list-style-type: none"> • Del 30/01/2023 al 03/02/2023 – Sesiones presenciales (y online). Horario de 9:30 a 13:30 (4 horas por día) • Del 06/02/2023 al 10/02/2023 – Trabajo en casa 					
B. Planificación y metodología							
Origen	(13): La acción formativa se enfoca en varios problemas actuales. El primero, el cual es un problema endémico, se podría decir, es el bajo nivel de motivación y participación que suelen tener los alumnos de Grado y Posgrado en muchas asignaturas, así como la poca interacción que suele haber entre profesores y alumnos, más allá del aula y que deriva en una desconexión del alumno de la asignatura.						

	<p>A su vez, muchos profesores siguen un modelo de impartición de docencia y de seguimiento de la asignatura que está quedando obsoleto y que ha demostrado ser menos efectivo que antaño en relación a las nuevas generaciones de alumnos, que demandan un tipo de contenidos y un medio de transmisión de los mismos diferente. Del mismo modo, muchos profesores desconocen herramientas que les facilitarían muchas de sus tareas relacionadas con la planificación, el desarrollo y el seguimiento de la asignatura.</p> <p>Finalmente, la situación de pandemia global que hemos vivido (COVID 19) ha hecho que muchos profesores hayan tenido que “reciclarse” y utilizar herramientas para realizar su docencia no presencial (o semi-presencial) que les pueden resultar difíciles de manejar. Por todo ello, la presente actividad formativa pretende mostrar a los profesores herramientas informáticas que puedan facilitarles sus tareas docentes, al tiempo que sirven para mejorar la comunicación, el seguimiento de los alumnos e incluso su evaluación. Se incluirán, además, tanto aplicaciones de tipo mensajería, como el uso de agentes virtuales (<i>chatbots</i>).</p> <p>Igualmente, se les instruirá en otras técnicas existentes para su aplicación en el diseño y desarrollo de la asignatura, que han demostrado en la literatura ser muy efectivas para motivar y aumentar la participación de los alumnos e incluso mejorar su rendimiento académico, como son la gamificación y la educación a través de juegos (<i>edutainment</i>).</p>			
Objetivos	<p>(14) : Los objetivos principales de esta acción formativa son tres:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que los profesores que asistan descubran y aprendan a utilizar algunas herramientas informáticas que les faciliten su labor docente (máxime en esta época de docencia no presencial en la que seguramente nos veremos inmersos) y que consigan incluso mejorarla de cara a los alumnos. • Que dichos profesores vean diversas técnicas alternativas y novedosas para cambiar y mejorar su metodología docente, a fin de resultar más atractiva a los alumnos, aumentando su nivel de atención y participación en clase, así como el seguimiento de la asignatura, a fin de mejorar su rendimiento académico. • Que se consiga un mayor nivel de comunicación e interacción entre los profesores asistentes a la actividad y sus alumnos, creando una comunidad en torno a la asignatura, que resulte más beneficioso, tanto a nivel del docente (al recibir una retroalimentación más continua y fidedigna), como a nivel de los estudiantes (que podrán involucrarse y seguir con mayor facilidad el desarrollo de la asignatura). 			
Planificación y Contenidos	Sesión 1	(15): Fecha	30/01/2023	
		(16): Hora	9:30 a 13:30 (4 horas)	
		(17): Lugar de celebración	E.T.S. Ing. Informática y Telecomunicaciones (aula de prácticas) <i>NOTA: Si es posible realizar las sesiones online, se hará uso de un aula virtual usando la herramienta Google Meet.</i>	
		(18): Ponente	Juan José Ramos Muñoz	
		(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Nuevas tecnologías en el aula. Presentación de aplicaciones informáticas para docentes y alumnos, tanto para formación presencial, a modo de apoyo o simplificación de tareas, como para formación no presencial, para comunicación, seguimiento, evaluación, etc.	

			Se descargarán y configurarán algunas aplicaciones como ejemplos prácticos.
Sesión 2	(15): Fecha	31/01/2023	
	(16): Hora	9:30 a 13:30 (4 horas)	
	(17): Lugar de celebración	E.T.S. Ing. Informática y Telecomunicaciones (aula de prácticas) <i>NOTA: Si es posible realizar las sesiones online, se hará uso de un aula virtual usando la herramienta Google Meet.</i>	
	(18): Ponente	Antonio M. Mora García	
	(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	<p>Gamificación para la innovación docente. Descripción y muestra de técnicas, generalmente basadas en juegos o de corte divertido, que se pueden aplicar para fomentar la motivación y participación de los alumnos en la asignatura, así como su aprendizaje. Se propondrá diseñar un plan de aplicación de algunas de las técnicas aprendidas sobre una asignatura que imparta cada docente, abriéndose un debate para ver los posibles pros y contras de las propuestas.</p>	
Sesión 3	(15): Fecha	01/02/2023	
	(16): Hora	9:30 a 13:30 (4 horas)	
	(17): Lugar de celebración	E.T.S. Ing. Informática y Telecomunicaciones (aula de prácticas) <i>NOTA: Si es posible realizar las sesiones online, se hará uso de un aula virtual usando la herramienta Google Meet.</i>	
	(18): Ponente	Nuria Medina Medina	
	(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	<p>Edutainment y juegos serios. Conceptos principales y ejemplos de estas técnicas y aplicaciones, orientadas a la mejora de la participación y aprendizaje de los alumnos utilizando videojuegos cuyo objetivo principal es formar, a la par que entretienen o divierten. Se verán algunos ejemplos de juegos serios y se interactuará con ellos en la parte práctica de la sesión.</p>	
Sesión 4	(15): Fecha	02/02/2023	
	(16): Hora	9:30 a 13:30 (4 horas)	
	(17): Lugar de celebración	E.T.S. Ing. Informática y Telecomunicaciones (aula de prácticas) <i>NOTA: Si es posible realizar las sesiones online, se hará uso de un aula virtual usando la herramienta Google Meet.</i>	

Unidad de Calidad, Innovación Docente y
Prospectiva

	(18): Ponente	Pedro A. Castillo Valdivieso		
	(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	<p>Interacción entre profesores y alumnos. Aplicaciones de comunicación, bots y chatbots.</p> <p>Revisión de herramientas de mensajería instantánea. Configuración y uso de las mismas para crear comunidades en torno a la asignatura que faciliten la comunicación, pero también que ayuden a los alumnos a involucrarse en ella. Uso de bots y chatbots en para docencia.</p> <p>Se practicará con la configuración de algunas de estas herramientas.</p>		
Sesión 5	(15): Fecha	03/02/2023		
	(16): Hora	9:30 a 13:30 (4 horas)		
	(17): Lugar de celebración	<p>E.T.S. Ing. Informática y Telecomunicaciones (aula de prácticas)</p> <p><i>NOTA: Si es posible realizar las sesiones online, se hará uso de un aula virtual usando la herramienta Google Meet.</i></p>		
	(18): Ponente	Juan Julián Merelo Guervós		
	(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	<p>Nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>En este módulo explicaremos cómo usar nuevas metodologías de enseñanza, incluyendo la aplicación de tecnología, para que el estudiante consiga los objetivos de aprendizaje en la clase conectada. Además, se explicará cómo evaluar este desempeño usando métodos numéricos con el objetivo de hacer una enseñanza basada en el estudiante y mejorar nuestra forma de interacción con los mismos.</p>		
Trabajo autónomo	(15): Fecha	06/02/2023 – 10/02/2023		
	(16): Hora	-		
	(17): Lugar de celebración	A realizar en casa		
	(19): Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Trabajo propuesto		