



**Aplicación de nuevas tecnologías para la mejora de la formación académica.
Gamificación, Edutainment y Chatbots en el aula
(2ª Edición)**

Coordinador: Antonio M. Mora García (Profesor del Departamento de TSTC de la ETSIIT)

Contacto: amorag@ugr.es, 958240866.

Destinatarios: Personal docente e investigador.

Num. Plazas: 25 en modalidad presencial, 40 si se desarrolla online

Fechas: Del 31/01/2022 al 11/02/22 (primera semana presencial, segunda de trabajo en casa del asistente).

Horas: 35 horas totales (20 presenciales, 15 no presenciales). Es obligatorio asistir al 80% de las sesiones presenciales para superar la actividad.

Lugar y horario: ETSIIT (Universidad de Granada). De lunes a viernes de 9:30 a 13:30 (sólo primera semana).

Conocimientos previos: Informática a nivel de usuario.

OBJETIVOS

Los objetivos principales de esta acción formativa son tres:

- 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).

SESIONES

Sesión 1: 31/01/2022 – ETSIIT – 9:30-13:30. Profesor: Juan José Ramos Muñoz.

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: 01/02/2022 – ETSIIT – 9:30-13:30. Profesor: Antonio M. Mora García.

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.



Sesión 3: 02/02/2022 – ETSIIT – 9:30-13:30. Profesor: Nuria Medina Medina.

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.

Sesión 4: 03/02/2022 – ETSIIT – 9:30-13:30. Profesor: Pedro A. Castillo Valdivieso.

Aplicaciones de comunicación e interacción entre profesores y alumnos.

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.

Se practicará con la configuración de algunas de estas herramientas.

Sesión 5: 04/02/2022 – ETSIIT – 9:30-13:30. Profesor: Juan Julián Merelo Guervós.

Bots y chatbots para docencia.

Descripción y uso de asistentes virtuales para facilitar tareas al docente, así como para ayudar a los alumnos a diversos niveles: seguimiento de la asignatura, dudas sobre organización, preguntas sobre conceptos particulares de la asignatura, bibliografía, etc.

Se interactuará con dos chatbots diseñados exclusivamente para docencia (Edubots), en concreto Hubert y Differ.