

## **QUIZZES EN TIEMPO REAL UTILIZANDO HERRAMIENTAS WEB 2.0: SOCRATIVE Y CÓDIGOS QR**

M<sup>a</sup> José Mayorga Fernández

Profesora de la Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Universidad de Málaga.

Fabián Núñez Avilés

Maestro en Educación Primaria del CEIP Mare Nostrum de Torrox (Málaga).

### **-OBJETIVOS GENERALES:**

- Aprender a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación a través de una aplicación web 2.0 llamada Socrative.
- Aplicación de los códigos QR en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar el aprendizaje colaborativo.
- Potenciar una actitud crítica hacia el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación.

### **-OBJETIVO ESPECÍFICO DEL TALLER:**

- Crear un juego de preguntas o enigmas en red adaptables a cualquier nivel educativo y área curricular para jugar en tiempo real.

### **-RESUMEN DEL TALLER:**

En este taller se experimentará la utilización de “Socrative”, una herramienta online multiplataforma con la que conseguimos que todo el alumnado se involucre activamente en una clase, provocando la motivación desde cualquier dispositivo: ordenador, tablet o smartphone. La utilidad en el aula, en el caso de que tu alumnado pudiera utilizar dispositivos móviles, es bastante atractiva, ya que se podría usar para realizar pruebas de tipo opción múltiple de evaluación de contenidos, aunque quizá de forma más "tradicional", la interactividad seguiría existiendo. Pero no sólo para hacer una evaluación un poco diferente a un test tradicional, sino también para llevar a cabo concursos de preguntas, quizzes, enigmas...incluso no sólo con un grupo de alumnos, sino una competición entre grupos, entre clases, o a nivel de centro, una gymkana a tiempo real, etc. Se pueden crear las preguntas, preparándolo todo con antelación antes de trabajar con Socrative en el aula, y una vez que todo el alumnado ha respondido y la actividad se ha terminado, también podemos generar un informe de actividad, con las calificaciones obtenidas, en un archivo de Excel.

El desarrollo del taller constará de cuatro fases:

- a. En la primera fase, se informará sobre los objetivos del taller y qué herramientas online se van a utilizar para su desarrollo: Socrative Teacher y códigos QR.
- b. En la segunda fase los asistentes formarán grupos para buscar información sobre una temática determinada. Al mismo tiempo, crearán el juego de preguntas o enigmas a través de Socrative.

- c. En una tercera fase, se ampliarán las propuestas de aplicación práctica de los cuestionarios o enigmas utilizando los códigos QR, para crear por ejemplo Gymkanas, carreras de orientación, visitas a campus universitario, etc.
- d. Por último, se hará una puesta en práctica de un cuestionario creado por un grupo.