

Bizkaiako Campusa

.

Campus de Bizkaia

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

Nº de horas: 8

Código: FB2012

Introducción / Descripción del Curso

¿A quién no le gustaría ser más creativo/a? La creatividad es una herramienta básica en el trabajo de cualquier persona, tanto para quien trabaja en una cadena de montaje como para quien imparte docencia en la universidad. Tradicionalmente se ha pensado que la creatividad es una capacidad innata de las personas. Sin embargo, existen varias técnicas que permiten, de manera muy sencilla, mejorar nuestra creatividad para afrontar la solución a un determinado problema.

En este curso eminentemente práctico, se presentarán diferentes técnicas que permitirán a las personas participantes reflexionar sobre las causas del problema seleccionado y, sobre todo, generar muchas ideas en una fase de pensamiento 'divergente'.

Las personas participantes experimentarán con las técnicas mediante trabajo en grupo, enfrentándose a diferentes retos a lo largo del curso.

Objetivo del Curso

Descubrir y trabajar con una serie de técnicas de creatividad que permitan desarrollar todo nuestro potencial creativo, partiendo del análisis de un determinado problema y continuando con técnicas que permiten 'pensar más fluidamente'. El principal objetivo del curso es que la persona participante sea 'objetivamente' más creativa al finalizar el mismo.

Competencias a desarrollar durante el Curso

- Reflexionar sobre la creatividad: ¿qué es la creatividad? ¿se puede medir? ¿se puede mejorar?
- Utilizar técnicas de creatividad para analizar problemas, descubrir sus causas y generar muchas ideas para su posible resolución.
- Reflexionar sobre la utilidad de la creatividad para el personal docente e investigador universitario: investigación y docencia.

Temario

- Breve reflexión sobre el concepto de creatividad
- Midiendo la creatividad
- Diagrama de Ishikawa: causas de un problema
- Técnicas para pensar más fluidamente: Brainstorming, 5W1H, microtécnicas, SCAMPER ...
- Otras técnicas: 6 Sombreros, Da Vinci, Diagrama de fuerzas ...

Datos

Duración

8 horas

Fechas

14 y 15 de enero

Horario

10:00-14:00

Lugar

Edificio Biblioteca. 1ª planta, Sala de Juntas.

Nº de participantes

20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado

Adolfo Cobo (Grupo de Ingeniería Fotónica – Universidad de Cantabria)

Jesús Mirapeix (Grupo de Ingeniería Fotónica – Universidad de Cantabria)

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de diciembre de 2020, ambos incluidos

Condiciones de inscripción

La inscripción se hará a través de [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, la selección de las personas participantes se hará por campus, orden de inscripción y prioridad en la elección.

Anulación de matrícula

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

METODOLOGIA AKTIBOEN ERABILERARAKO TAILERRA

ECTS kopurua: 1

Kodea: EB2013

Hartzaileak

Metodologia aktiboen erabileran hasi edo sakondu nahi duten UPV/EHUko irakasleei zuzendutako ikastaroa da. Derrigorrezkoa da saio presentzial guztietara agertzea, teknikak eta dinamikak praktikan jarriko baitira aurrez aurre partaideen artean, eta esperientzia horren bitartez garatuko baita metodologia hauen ezagutza. Gainera, tailerra burutuko den lauhilekoan zehar partaideek irakasgaiaren bat esleituta izan behar dute, emango dituzten klaseetan aplikatu ahal izateko tailerrean ikasitako teknikak.

Sarrera / Ikastaroaren deskribapena

Metodologia aktiboen artean problemetan oinarritutako ikaskuntza, proiektuetan oinarritutakoa, Ikaskuntza kooperatiboa, edo kasuaren metodoak erabiltzen dira besteak beste goi mailako hezkuntzan. Metodologia hauek era askotako trebeziak garatzen dituzte, hala nola, ikasten ikastea, autonomia, taldean lan egitea, problemen ebazpena, analisia edo erabakiak hartzea. Hauek guztiek ikaskuntza eraginkorragoa eta esanguratsua izan dadin laguntzen dute.

Ikastaro honetan metodologia bakoitza landuko da, teknika eta estrategia desberdinak ikusiz, eta beraien abantaila eta zailtasunak ere aztertuz.

Partaideek ikasle eta irakasle rola hartuko dituzte, jarduera batzuetan ikasle rolaekin teknika desberdinak probatuz, eta ondoren, irakasle bezala, beraien ikasleentzat jarduerak diseinatuko dituzte, ikasitako teknikak erabiliz. Jarduera horiek gelan aplikatuko dituzte ondoren, lortutako emaitza eta aurkitutako zailtasunak aztertuz, aurretik egindako diseinuari hobekuntzak proposatuz.

Irakasle guztiek tutore bat izango dute gidari jarduera hauen diseinuan eta inplementazioan.

Ikastaroan lortzeko gaitasunak

1. Ikaskuntzarako jarduera aktiboak diseinatzea, beraien zailtasunak kontutan hartuz.
2. Gelan jarduera aktiboak egoki erabiltzea, lortutako emaitzak aztertuz, hobetzeko asmoz.

Edukiak

Proiektuetan Oinarritutako Ikaskuntza
Problemetan Oinarritutako Ikaskuntza
Kasuaren Metodoa
Ikaskuntza kooperatiboa
Gela iraulia (*Flipped classroom*)
Bikoteen arteko heziketa (*Peer instruction*)
Problemen ebazpena

Zereginak

Gaitasuna	Jarduera mota	Iraupena ¹
1	- Teknika aktiboen dinamikak probatu	12P
1	- Jarduera diseinatu	4P+6EP
2	- Diseinatutako jarduerak gelan erabili eta emaitza aztertu	3EP

¹ Ordu presentziala (P) eta ez presentziala (EP)

Ebaluazioa /Akreditazioa

Bete beharreko baldintzak:

-Saio presentzial guztietara agertzea.

-Egin beharreko jarduerak burutzea, ebaluaketa positiboa lortuz ondorengo irizpideen arabera.

Gaitasuna	Ebaluaketa tresna	Ebaluaketa erizpideak	Ehunekoa
1	Jardueren diseinua	Koherentzia metodologia edo teknikarekin Helburu, zeregin eta ebaluaketaren arteko lerrokatze egokia	70
2	Txostena	Aurkitutako zailtasunen azterketa Hobekuntza proposamenak	30

Datuak

Iraupena

16 ordu presentzial eta 9 ez-presentzial

Datak

Aurrez aurreko saioak: 2019 urtarrilaren 9, 16, 21 eta 28a

Jardueren diseinua eta gelan esku-hartzea: Bigarren lauhilabeteko

Ordutegia

10.00-14.00

Lekua

Leioan Liburutegiko eraikina, 1.solairua, 6A gela

Partaide kopurua

Gehienezkoa: 20

Hizkuntza

Euskeraz

Campus

Bizkaia

Irakaslea

Asier Aranzabal, Eva Epelde eta Urtza Garay (SAE/HELAZeko formatzaile taldea).

Izena emateko epea

2019ko azaroaren 27tik abenduaren 5era, biak barne.

Izena emateko baldintzak

Derrigorrezko baldintza: Tailerra burutuko den lauhilekoan zehar partaideek irakasgaiaren bat esleituta izan behar dute, klaseak ematerakoan aplikatu ahal izateko tailerrean garatutako jarduerak.

Metodologia aktiboetan trebakuntzarik gabeko irakasle atxiki eta agregatuek lehenetsuna izango dute, berriek batez ere.

Kontuan hartuko da baita ere eskatzaileak ikastaro hautaketari emandako lehenetsuna, izena ematean eskatzaileek jarraitutako hurrenkera.

Izen-ematea [Langileen Atariaren](#) bidez egingo da

Matrikula baliogabetzea

Lantegian izena eman eta onartua izan den norbaitek ezin izango balu bertara joan, 72 ordu aurretik jakinaraz dezan eskatzen diogu, sortutako hutsunea kanpoan geratu den beste pertsona bati eskaintzeko. Horrela egiten ez duenak ezin izango du parte hartu hurrengo UIPRE deialdian.

DISEÑO DE UN SISTEMA DE EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS PARA UNA ASIGNATURA

Nº de créditos ECTS: 1

Código: EB2014

Destinatarios/ as

Este taller está dirigido principalmente a coordinadores y coordinadoras de asignatura y de equipos docentes, con responsabilidad en la mejora de la planificación de los procesos de enseñanza – aprendizaje y, en particular, de los sistemas de evaluación por competencias de las materias de los grados.

Introducción / Descripción del Curso

La evaluación por competencias y/o resultados de aprendizaje es uno de los aspectos más sensibles del proceso de enseñanza – aprendizaje. La planificación de una asignatura requiere que exista coherencia entre las competencias a desarrollar, la metodología utilizada y el sistema de evaluación.

Este taller tiene como objetivo que los participantes diseñen un sistema de evaluación de una asignatura propia en el marco de IKD, que garantice la evaluación de todas y cada una de las competencias /resultados de aprendizaje, con indicación de la dinámica de dicha evaluación, los instrumentos, criterios y ponderación. Dicho sistema ha de incluir también la retroalimentación o comunicación de los resultados que informe al alumnado del nivel de desempeño alcanzado vinculado al desarrollo de las competencias. Todo ello puede quedar plasmado de un modo claro en la guía docente de la asignatura, cumpliendo los estándares de calidad de la UPV/EHU y los requisitos normativos establecidos.

Este taller es el núcleo central de un conjunto de cursos sobre evaluación en los que se abordarán estrategias e instrumentos para evaluar competencias / resultados de aprendizaje (rúbricas, coevaluación, portafolio, etc.).

Competencias a desarrollar durante el Curso

1. Argumentar las claves que fundamentan el sistema de evaluación reflejado en la guía docente de una asignatura.
2. Identificar puntos de mejora en los elementos clave del sistema de evaluación
3. Reformular/Diseñar un sistema de evaluación coherente con las competencias y metodología desarrollada en la asignatura, que figure en la guía docente

Metodología

El taller tiene un carácter activo y dinámico, en el que se llevarán a cabo, en un entorno reflexivo, diversas actividades grupales e individuales dirigidas al análisis y mejora de los sistemas de evaluación.

Temario

- La evaluación por competencias en educación superior: conceptualización.
- Tipos de evaluación. La evaluación formativa.
- Estándares de calidad para el diseño del sistema de evaluación. Normativa de evaluación.
- El sistema de evaluación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. La coherencia entre competencias/resultados de aprendizaje, metodología/tareas y evaluación.
- Estructura y elementos del sistema de evaluación.
- Instrumentos de evaluación. Criterios.
- Comunicación de resultados y retroalimentación.
-

Tareas

Nº de Competencia	Tipo de Tarea	Tiempo del participante
1 y 2	- Participación en las sesiones. Elaboración de un informe.	4 P + 4 NP
3	- Elaborar un sistema de evaluación específico para una asignatura coherente con el planteamiento del taller, el marco IKD y la normativa de la UPV/EHU.	4 P + 13 NP

Evaluación /Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para conseguir la acreditación: asistencia al 100% de las horas presenciales, entrega de las tareas que se pidan en el curso.

Competencia	Instrumento de Evaluación	Criterios de Evaluación	Porcentaje sobre la nota final
-------------	---------------------------	-------------------------	--------------------------------

1 y 2	Informe nº 1: a) identificar la existencia del sistema de evaluación actual y fundamentarlo de acuerdo a: sus elementos clave, y la coherencia con las competencias/resultados de aprendizaje y la metodología. b) Proponer mejoras	Coherencia Factibilidad Utilidad	30%
3	Informe nº 2. Reformulación/Diseño de un sistema de evaluación por competencias/resultados de aprendizaje	Coherencia Adecuación Inclusión de los apartados requeridos Estructura y presentación formal	70%

Datos

Duración

8 horas presenciales y 17 no presenciales

Fechas

14 y 21 de enero

Horario

9.30 a 13.30

Lugar

Edificio Biblioteca, 1ª planta, 6 B

Nº de participantes

Máximo 25

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado:

Pilar Ruíz de Gauna y Teodoro Palomares (Red de Formadores del SAE/HELAZ)

Plazo de inscripción:

Del 27 de noviembre hasta 5 de diciembre de 2019, ambos incluidos

Condiciones de inscripción

La inscripción se hará a través del [Portal del Personal](#). Como el número de plazas es limitado tendrá prioridad el profesorado con contrato Tipo I. Además, la selección de participantes se hará por orden de inscripción, prioridad en la elección y campus.

Condiciones de inscripción

Si alguna persona inscrita no pudiera asistir al taller, se ruega que lo comunique con al menos 72 horas de antelación, para poder ofertar la vacante generada a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la siguiente convocatoria de cursos FOPU

CURSO NIVEL MEDIO ANALISIS DE DATOS CON SPSS

Nº de horas: 20
FB2015

Código:

Introducción / Descripción del curso

El análisis de los datos es un paso fundamental en la elaboración de resultados de la investigación en cualquier área. Este curso está concebido como continuación de del curso anterior "Introducción al manejo de SPSS" que estaba dedicado al conocimiento del entorno de trabajo en SPSS, la generación y manipulación de variables y bases de datos y la instrucción en estadística descriptiva. Se trata, por lo tanto, de dar un paso más en el acercamiento de las herramientas estadísticas a investigadores de diferentes áreas que quieren iniciarse en su uso. Se presentarán una serie de técnicas estadísticas inferenciales así como su cálculo con la ayuda del programa SPSS.

Objetivo

Este curso tiene por objetivos entender, desarrollar y aplicar a casos concretos algunos procedimientos de inferencia estadística bivariados y multivariados.

Temario

1. Pruebas comparación de medias para dos y más grupos, independientes o relacionados, paramétricas y no paramétricas, (T, ANOVA, ANCOVA, MANOVA, Friedman, etc.)
2. Análisis de asociaciones bivariadas (Ji-cuadrado, Pearson, Sperman, Parciales, Curvilíneas)
3. Análisis de regresión Lineal Múltiple.

Evaluación/ Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:

-Asistencia a todas las sesiones presenciales del curso.

Datos

Duración

20 horas presenciales

Fechas

6, 10, 12 y 14 de febrero

Horario

9:00 a 14:00

Lugar

Facultad de Ciencia y Tecnología (Campus Bizkaia)

6 de febrero: aula AI4

10 de febrero: AI1

12 de febrero: AI3

14 de febrero: AI9

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado

Paola Bully

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de enero de 2020, ambos incluidos

Condiciones de inscripción

Poseer nociones teóricas sobre las pruebas estadísticas a implementar y manejo básico del programa estadístico SPSS. La inscripción se hará a través del [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, además se tendrá en cuenta la prioridad en la elección y orden de inscripción.

Anulación de matrícula:

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

ANÁLISIS DE LAS PROPIEDADES MÉTRICAS DE LOS CUESTIONARIOS: VALIDEZ Y FIABILIDAD CON SPSS Y AMOS

Nº de horas: 20

Código: FB2016

Introducción / Descripción del curso

Las puntuaciones que se obtienen a través de cuestionarios tienen implicaciones de suma importancia sobre el resultado final de cualquier investigación que haga uso de ellos. Es necesario asegurar la calidad técnica de los cuestionarios y garantizar un uso adecuado de los mismos para que las inferencias derivadas a partir de ellos sean válidas.

Objetivo

Introducir a los asistentes en la utilización de SPSS y AMOS para el análisis de las propiedades métricas de un instrumento de medida/evaluación.

Temario

1. Análisis de los ítems: análisis de frecuencias, índices de tendencia central, variación y forma.
2. Análisis asociación entre ítems: análisis de correlaciones
3. Análisis de la estructura interna del cuestionario mediante análisis factoriales exploratorios (AFE) y análisis factoriales confirmatorios (AFC)
4. AFE en SPSS
5. Breve introducción al AFC
6. Pasos para construir e interpretar un AFC
7. Representación y estimación de un AFC en AMOS
8. Evaluación e interpretación de los resultados en términos de ajuste
9. Análisis de la fiabilidad: consistencia interna mediante el alfa de cronbach, test de dos mitades, fiabilidad compuesta y varianza extraída promedio.

Evaluación/ Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:
-Asistencia a todas las sesiones presenciales del curso.

Datos

Duración

20 horas presenciales

Fechas

27, 29 y 31 de enero y 4 de febrero

Horario

9:00 a 14:00

Lugar

Facultad de Ciencia y Tecnología ZTF/FCT, aula AI1

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado

Paola Bully

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de enero de 2020, ambos incluidos

Condiciones de inscripción

Poseer un manejo básico del programa SPSS y poseer algunas nociones teóricas sobre validación de cuestionarios. La inscripción se hará a través del [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, además se tendrá en cuenta la prioridad en la elección y orden de inscripción.

Anulación de matrícula:

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

CIBERSEGURIDAD

Nº de créditos ECTS: 1
EB2017

Código:

Personas destinatarias

Curso dirigido al profesorado de la UPV/EHU preocupado por la seguridad de su información, sus dispositivos, etc. No es necesario tener conocimientos técnicos de informática.

Introducción / Descripción del Curso

¿Cuándo podemos fiarnos de una página web? ¿Es suficiente con que aparezca un candado verde en la barra del navegador? ¿Podemos navegar de manera segura conectados a una wifi? ¿Cómo debe ser una contraseña para ser considerada segura? ¿Qué es la Ingeniería Social?

El objetivo de este curso es fomentar la educación en el ámbito de la ciberseguridad promoviendo actitudes seguras, tanto en el entorno profesional, como en el personal. En el curso se explicarán los aspectos básicos de la seguridad informática y se darán una serie de pautas al alcance de cualquiera para proteger nuestra información e intentar evitar ser víctima de un ataque informático o de una estafa.

También se darán a conocer herramientas que puedan ayudarnos, tanto a prevenir los ataques, como a recuperarnos lo antes posible si hemos sufrido uno.

Competencias a desarrollar durante el Curso

1. Conocer los principales aspectos a tener en cuenta a la hora de navegar por internet de manera segura.
2. Conocer las principales medidas que se pueden tomar para evitar ser víctimas de un ataque informático y/o estafa.
3. Conocer herramientas básicas que ayudan a prevenir ataques y/o a recuperarse de los ataques sufridos.
4. Tomar medidas básicas de protección de la información.

Temario

- Principios básicos de ciberseguridad
- Navegación y comunicaciones seguras
- Dispositivos y contenidos seguros
- Contraseñas
- Herramientas útiles: prevención y recuperación

Tareas

Nº competencia específica	Tipo de tarea	Tiempo del participante ²
	- Informe con reflexión sobre las necesidades de protección	2NP
1	- Comprobación de seguridad en distintas webs de uso habitual	2NP
2	- Comprobación legitimidad de imágenes y correos electrónicos	2NP
3 y 4	- Realización de copias de seguridad de contenidos	3NP
4	- Búsqueda y uso de gestores de contraseñas	3NP
1,2,3 y 4	- Realización de test sobre seguridad informática	1NP

¹ Horas presenciales (P) y no presenciales (NP)

Evaluación /Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:

- Asistencia a todas las sesiones.
- Realización de todas las tareas planteadas en el curso

Competencia	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje sobre la nota final
1 y 2	Informes	Corrección de las comprobaciones realizadas	25
3 y 4	Proceso de realización de copias de seguridad	Corrección del proceso de copias de seguridad realizado	15
4	Informe	Informe sobre los gestores de contraseñas usados	10
1,2,3 y 4	Test	Corrección de las respuestas	50

Datos

Duración

12 horas presenciales y 13 no presenciales

Fechas

9, 16 y 23 de enero

Horario

10:00 – 14:00

Lugar

Bilboko Hezkuntza Fakultatea 0S010G

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado

Mikel Villamañe

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de diciembre de 2019, ambos incluidos.

Condiciones de inscripción

La inscripción se hará a través del [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, además se tendrá en cuenta la prioridad en la elección y orden de inscripción.

Anulación de matrícula:

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

Título: Activando el aprendizaje activo en el aula: El método de Flip Teaching/Aula Invertida

Nº de créditos ECTS u horas: 8 horas
FB2018

Código:

Personas destinatarias

PDI que desee conocer el alcance del método del aula invertida en su aplicación para aumentar la participación activa del alumnado, a través de buenas prácticas de innovación educativa. Se recomienda que los participantes tengan conocimientos básicos del uso de Moodle

Introducción / Descripción del Curso

Es muy habitual que en nuestras aulas el alumnado no coopere ni sea partícipe de su propio aprendizaje. Para solucionar esta situación surgen los métodos activos como Flip Teaching / Aula Invertida.

FlipTeaching (FT) es un método para que el alumnado participe de forma activa y cooperativa en el aula. Básicamente consiste en cambiar el lugar donde se imparten las dos principales actividades académicas: la lección y los deberes. Es decir, la lección se toma en casa (por ejemplo, a través de un video), y en clase se hacen los deberes.

Competencias a desarrollar durante el Curso

- Identificar los procesos más relevantes en el método de Aula Invertida.
- Identificar indicadores que permitan medir el incremento de participación activa del alumnado.
- Distinguir los diferentes modelos de Aula Invertida.
- Diseñar y aplicar una experiencia de innovación educativa basada en el método de Aula Invertida.
- Diseñar una experiencia de innovación educativa para que sea publicable en contextos científicos.

Temario

- Qué es y qué no es Flip Teaching / Aula Invertida.
- Indicadores para medir la participación activa del alumnado.
- Una receta para aplicar Aula Invertida en la actividad docente.
- Un ejemplo utilizando la plataforma Moodle.
- Diseño de experiencias de innovación educativa para su divulgación en contextos científicos.

Tareas

Las dos sesiones combinarán la exposición por parte del profesorado con trabajo colaborativo entre los participantes y prácticas tutorizadas en los ordenadores de la sala.

Evaluación /Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:

Datos

Duración

8 horas

Fechas

20 y 21 de enero

Horario

10:00 – 14:00

Lugar

Aula 7, Edificio de la Biblioteca, Campus Leioa

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado

Ángel Fidalgo Blanco. Universidad Politécnica de Madrid.

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de diciembre de 2019, ambos incluidos.

Condiciones de inscripción

La inscripción se hará a través del [Portal del Personal](#). Como el número de plazas es limitado tendrá prioridad el profesorado con contrato Tipo I. Además, la selección de participantes se hará por orden de inscripción, prioridad en la elección y campus.

Anulación de matrícula:

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

EL DISEÑO DE SIMULACIONES Y JUEGOS DE ROL PARA USO DOCENTE

Nº de créditos ECTS: 1,5

Código: EB2019

Personas destinatarias

Profesorado Universitario de cualquier área de conocimiento.

Introducción / Descripción del Curso

Los Juegos de Rol y las Simulaciones permiten acceder al conocimiento de forma significativa y, más allá de la adquisición de conocimientos, contribuyen a la adquisición tanto de herramientas de reflexión crítica (análisis, síntesis, generación de ideas, toma de decisiones) como de habilidades interpersonales que han sido destacadas entre las competencias generales y transversales de las nuevas titulaciones (trabajo cooperativo, liderazgo, responsabilidad individual, autocrítica, comunicación efectiva).

En diferentes diseños y modalidades, estas metodologías activas se caracterizan por situar a los alumnos y alumnas dentro de un escenario y en unas circunstancias que activan –para cada uno de los roles expresados– un proceso cooperativo de aprendizaje basado en problemas.

Presentar qué son los Juegos de Rol y las Simulaciones y cómo se usan en la docencia universitaria es uno de los objetivos del curso. Al efecto se realizará una aproximación que complementa la teoría con las prácticas de aula y atiende tanto al diseño como a la implementación y posterior evaluación de los procesos de aprendizaje. Como complemento de ello se tutorizará a los participantes en el diseño de una herramienta de estas características que pueda emplearse en sus respectivas asignaturas.

Competencias a desarrollar durante el Curso

1. Identificar la potencialidad de las simulaciones y juegos de rol dentro de las asignaturas impartidas por el/la profesor/a participante.
2. Experimentar procesos de aprendizaje basados en juegos de rol y simulaciones.
3. Analizar aspectos teóricos y prácticos de distintos modelos de aprendizaje basados en juegos y simulaciones.

Temario

- 1.- Introducción a las simulaciones y juegos de rol. Principales tipos de juegos con fines docentes. Trabajo personal: identificar qué tipo de juego podría ser usado en una asignatura para trabajar alguna de las competencias de la misma.
- 2.- Sesiones de juego con posterior análisis conjunto del potencial educativo de estas herramientas, centrándose en las fases de planificación, implementación y evaluación.
- 3.- Trabajo en equipo: diseño (esbozo) de una simulación o juego de rol con fines de docencia universitaria.
4. - Exposición de las herramientas diseñadas y análisis conjunto de éstas.
- 5.-Valoración final de las ventajas y limitaciones de los juegos y simulaciones con fines docentes.

Tareas

Nº competencia específica	Tipo de tarea	Tiempo del participante ³
1. Identificar la potencialidad de las simulaciones y juegos de rol dentro de las asignaturas impartidas por el/la profesor/a	Elaborar un pequeño informe en la que se detallen: <ul style="list-style-type: none">- Asignatura- Simulación o juego propuesto (que puede ser un diseño original o la aplicación de uno existente)- Explicar dónde encajaría dicha simulación o juego de rol y para trabajar qué competencia de la asignatura elegida	3h P/ 5,5H NP
2. Experimentar procesos de aprendizaje basados en Simulaciones y Juegos de Rol	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y analizar críticamente algunos juegos de rol y simulaciones- Jugar una sesión de prueba con una simulación y/o juego de rol	4hP/ 1h NP
3. Analizar aspectos teóricos y prácticos de distintos modelos de aprendizaje basados en Simulaciones y Juegos	<ul style="list-style-type: none">- Clase Magistral- Trabajo en grupo (diseño de Simulaciones o Juegos de Rol)- Exposición oral- Análisis crítico/ reflexivo en grupo- Redacción de un breve informe sobre una simulación	8h P/ 16 h NP

¹ Horas presenciales (P) y no presenciales (NP)

Evaluación /Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:

Competencia	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje sobre la nota final
1. Identificar la potencialidad de las simulaciones y juegos de rol dentro de las asignaturas impartidas por el/la profesor/a	Informe con la propuesta de integrar un juego de rol o simulación	-Comprensión de las técnicas de juego de rol y simulación - Correcto diseño del juego en función de la competencia que se quiere trabajar	35%
2. Experimentar procesos de aprendizaje basados en juegos de rol y simulaciones	Desempeño de la sesión de juego y análisis crítico de sus diferentes elementos.	- Logro de los objetivos del juego - Calidad participación, implicación	25%
3. Analizar aspectos teóricos y prácticos de distintos modelos de aprendizaje basados en Simulaciones y Juegos de Rol	Diseño de un juego o simulación en equipo, y presentación oral.	Calidad de la reflexión - Participación activa - Capacidad de aplicar lo aprendido en el juego diseñado en equipo	40%

Datos

Duración

15 horas presenciales y 22,5 horas no presenciales

Fechas

15 y 22 de enero

Horario

De 9:30-13:30 y de 15:00 a 19:00

Lugar

Edificio Biblioteca 1ª planta, aula 6 B

Nº de participantes

Máximo 16

Idioma

Bilingüe (lengua vehicular castellano; las tareas entregables podrán ser entregadas en castellano, euskera o inglés)

Campus

Bizkaia

Profesorado

Leire Escajedo San Epifanio (Facultad de Relaciones Laborales y Trabajo Social. UPV/EHU)

Igor Filibi López (Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación. UPV/EHU)

Plazo de inscripción

Del 17 de noviembre hasta el 5 de diciembre, ambos incluidos

Condiciones de inscripción

Poseer un manejo básico del programa SPSS y poseer algunas nociones teóricas sobre validación de cuestionarios. La inscripción se hará a través del [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, además se tendrá en cuenta la prioridad en la elección y orden de inscripción.

Anulación de matrícula:

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

EDUKIAK KUDEATZERAKOAN KONTUAN HARTZEKO GAKO JURIDIKOAK

Ordu kopurua: 10

Kodea: FB2020

Ikastaroaren sarrera/ Deskribapena

Online tresnak edo Interneten bitartez gauzatutako hezkuntzan, bete beharreko araudiak eta baldintzak aztertu egingo dira ikuspegi juridiko baten bitartez. Horretarako, moodle plataforma erabiliz, zein baliabide eta zein egoeretan erabili daitezkeen azalpena emango da. Oro har, moodle plataforma edo Interneteko plataforma ezberdinak erabiltzen dituen edozein pertsonari bideratuta dago kurtsoa.

Ikastaroaren lortzeko gaitasunak

Plataforma ezberdinak erabiltzerakoan trebezia eta jakintza juridiko minimo bat barneratzea. Hainbat eduki argitaratu edo erabili aurretik, juridikoki dauden ezarpenak eta baldintzak ezagutzea. Hezkuntzan, edukiei eta beste IKT zuzenbideko araudi eta bete behar eta ezarpenak pixka bat gehiago ezagutu, aztertu eta praktikoki aplikatzea.

Metodologia

Ikastaroak bi atal nagusi izango ditu:

1. Atal teorikoa, aztertuko dira aplikagarri izan daitezkeen legeak.
2. Kasu praktikoak, bertan, eguneru suertatu daitezkeen kasuak landuko dira. Esate baterako, nola aplikatu ikusitako teoria juridikoa eta gaurkotasuneko ekintzak jorratuko dira. Horretarako, adibideak eta ariketa praktikoak, moodle plataforma erabiliz gauzatuko dira.

Gaiak

Hainbat legedi eta araudiek ezarritakoaren arabera, zein motako edukiak erabili ditzakegun edo zein motako jarduera egin daitezkeen juridikoki aztertuko dira.

Besteak beste hurrengoak kontutan hartuz:

- Jabetza intelektuala.
- Jabetza intelektualeko erregistroak/ erroldak.
- Lizenziak (Creative Commons lizenziak eta abar).
- Patente eta marken araudia.
- Jabetza industrial.
- Datuak babesteko araudia.
- Araudi orokorra.
- Ohar legalak eta pribatutasun politikak.

•

Datuak

Iraupena

10 ordu

Data

Otsailaren 27 eta 28a

Ordutegia

09:00-14:00

Lekua

Edificio Biblioteca 6^a planta, 6A 2

Partaideen kopurua

20

Hizkuntza

Euskara

Campus

Bizkaia

Irakaslea

Ion Turrillas Sabalza

Izena emateko epea

2019ko azaroaren 27tik abenduaren 5era, biak barne

Izena emateko baldintzak

Izen-ematea [Langileen Atariaren](#) bidez egingo da. Plaza kopurua mugatua denez, I mailako kontratua duten irakasleen izango dute lehentasuna. Horrez gain, parte hartzaileen hautaketa izen-emate ordenaren, hautaketa lehentasunaren eta kanpusaren arabera izango da.

TALLER: CLAVES PARA LA CREACIÓN DE CURSOS ONLINE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Nº de créditos ECTS: 1,5
EB2021

Código:

Destinatarios/as

El taller va dirigido principalmente a aquellas personas que deseen abordar la creación y desarrollo de unidades formativas en modalidad online: cursos, módulos, asignaturas, itinerarios, etc. Deben contar, además, con experiencia previa en: i) la utilización avanzada de las plataformas de apoyo a la docencia de la UPV/EHU (eGela y eGelaPI) ii) la elaboración de guías docentes de acuerdo con el modelo IKD.

Introducción / Descripción del Curso

El objetivo de este taller intensivo es conocer los aspectos más importantes a tener en cuenta al adentrarse en la docencia online o semipresencial, desde un enfoque eminentemente práctico. Partiendo de las herramientas disponibles para el profesorado de la UPV/EHU, se inicia una dinámica de diseño que permite analizar el desarrollo de un curso en su conjunto y entender las claves fundamentales inherentes a la docencia online.

El taller se realizará en modalidad semipresencial. Se realizan tres sesiones presenciales, complementadas con dos reuniones virtuales utilizando el sistema Blackboard Collaborate (disponible en todas las aulas virtuales). Además, el taller se apoyará en el uso de las plataformas eGelaPI (Moodle), eGelaX (Open edX) y/o eGelaPortfolio (portafolio electrónico basado en Mahara).

El eje fundamental del taller será la reflexión sobre las implicaciones de la modalidad online en nuestra práctica docente. Cada participante abordará la planificación de una unidad docente, seleccionando el entorno de aprendizaje online más indicado y abordando el diseño de las correspondientes actividades. Antes de finalizar el curso, cada participante recogerá todos estos elementos en su proyecto Plan Docente Online. Tras su presentación, la evaluación de las propuestas se realizará por los propios participantes, mediante el sistema de evaluación por pares.

Si bien la participación en el taller es a título personal, se podrán abordar y desarrollar proyectos que impliquen a equipos docentes completos.

Competencias a desarrollar durante el Curso

- Conocer los principales aspectos a tener en cuenta en la creación e impartición de un curso online.
- Tomar conciencia de los roles que deben asumir los miembros de un equipo docente online.
- Conocer las actividades que mejor se adaptan a las características de la formación online.
- Conocer cuáles son los principales contenidos educativos online y cómo se integran en las plataformas.

Temario

- **Bloque 1.- Introducción:** La formación online en la UPV/EHU. Competencias y Objetivos de aprendizaje. Actividades y Evaluación en la docencia online.
- **Bloque 2.- Diseño de un Plan Docente Online:** Definición de casos en la docencia online. Equipo humano y roles a desempeñar. El Plan Docente Online y el Plan de Elaboración de Contenidos.
- **Bloque 3.- La creación e impartición del curso online:** El storytelling. Recursos para la interacción y el seguimiento del alumnado. Creación del material didáctico. Despliegue y seguimiento de la formación. Balance, revisión y mejora.

Tareas

Nº competencia específica	Tipo de tarea	Tiempo del participante (1)
1 y 2	- T1 Reflexión sobre el proyecto a desarrollar.	3NP
3 y 4	- T2 Diseño de un Proyecto de formación online.	10P + 11NP
3 y 4	- T3 Evaluación por pares de los proyecto de formación online elaborados.	3NP
	- P1 / P2 Actividad en la plataforma escogida y secuenciación de contenidos (recursos y actividades).	5P + 5NP

(1) Horas presenciales (P) y no presenciales (NP)

Evaluación /Acreditación

Requisitos que se han de cumplir para optar a la acreditación:

- Asistencia a todas las sesiones presenciales.
- Realización de las tareas y entregables planteados en el curso y lograr evaluación positiva según estos criterios

Competencia	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje sobre la nota final
1 y 2	Plan Docente Online (T1,T2yT3)	Coherencia docente y viabilidad de la propuesta. Adecuación a los contenidos del Taller.	70

3 y 4	Contenidos desarrollados en la actividad práctica (P1)	Coherencia docente y viabilidad de la propuesta. Adecuación a los contenidos del Taller.	30
-------	--	---	----

Cronograma

- **Primera sesión** (17 de enero, 4P): Presentación de los asistentes. Contenidos de los Bloques 1 y 2. Acceso a la plataforma online. Presentación de las tareas a realizar durante el taller. Tarea 1.
- **Entrega de la tarea 1** (24 de enero) sobre la plataforma online (3NP). Reflexión sobre el Proyecto de formación online que se deberá realizar durante el en el Taller.
- **Sesión virtual 1** (27 de enero, 1P): Tutoría virtual grupal de seguimiento. Resolución de dudas.
- **Entrega de la primera práctica (29 de enero)** (2,5NP)
- **Segunda sesión** (31 de enero, 4P): Análisis y discusión del trabajo realizado por los asistentes. Contenidos de los Bloque 3 y 4. Presentación de las Tareas 2 y 3.
- **Entrega de la segunda práctica (5 de febrero)** (2,5 NP)
- **Reunión virtual 2** (7 de febrero, 1P): Tutorías grupales de seguimiento.
- Elaboración del proyecto de formación online (T2) (11NP). Entrega de proyectos el 14 de febrero.
- Entre el 17 y 20 de febrero, **evaluación por pares** de los proyectos elaborados por los participantes (T3) (3NP).
- **Tercera sesión** (21 de febrero, 4P): Presentación, análisis y discusión de los proyectos presentados. Debate abierto. Conclusiones del Taller.

Datos

Duración

15 horas presenciales y 22 horas no presenciales

Fechas

Sesiones presenciales: 17 y 31 de enero, 21 de febrero

Videosesiones: 27 de enero y 7 de febrero

Horario

10:00-14:00

Lugar

Aulas sesiones presenciales: Edificio de la Biblioteca, 6ª planta Aula 6A2 (Campus de Bizkaia).

Reuniones virtuales: Se realizarán utilizando el sistema Blackboard Collaborate (UPV/EHU).

Nº de participantes

Máximo 20

Idioma

Castellano

Campus

Bizkaia

Profesorado:

Mikel Villamañe, José Luis Pizarro y Ramón Ovelar (Ecampus)

Plazo de inscripción

Del 27 de noviembre al 5 de diciembre, ambos inclusive.

Condiciones de inscripción

La inscripción se hará a través del [Portal de Personal](#). Como el número de plazas es limitado, además se tendrá en cuenta la prioridad en la elección y orden de inscripción.

Anulación de matrícula

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera. De no hacerlo así, no se podrá participar en la próxima convocatoria.

