



HERRAMIENTAS DIGITALES PARA DINAMIZAR EL AULA

SOCRATIVE



**Universidad
Zaragoza**



1

¿PARA QUÉ SIRVE SOCRAATIVE?

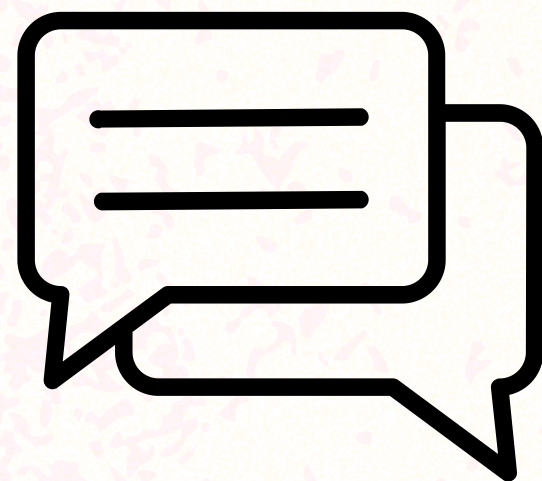


- Para activar los **conocimientos previos** al inicio de un tema.
- Para comprobar la **comprensión de un concepto clave** antes de avanzar en el temario.
- Para fomentar la **participación anónima** de los estudiantes más tímidos (rompe la barrera del miedo al error público).

2

FUNCIONALIDADES DE SOCRATIVE EN LA VERSIÓN GRATUITA

**Lanzamiento
rápido
(Quick Questions)**



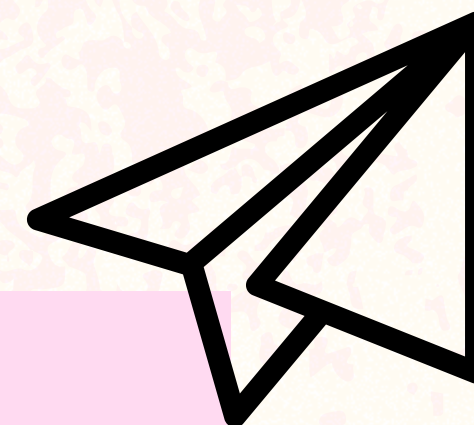
**Cuestionarios
guiados
(Quizzes)**

**Ticket de Salida
(Exit Ticket)**

**La "Carrera Espacial"
(Space Race)**

3

BENEFICIOS PARA EL APRENDIZAJE



Feedback (retroalimentación) inmediato

Metacognición y autorregulación

Gamificación: aprender jugando

4

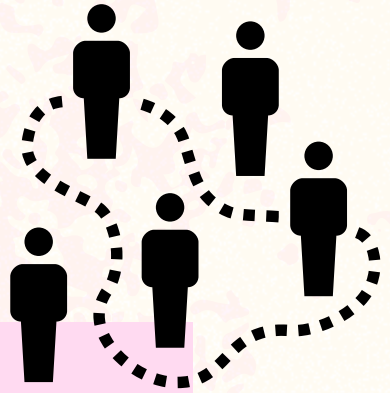
LIMITACIONES DE SOCRATIVE

- La versión gratuita solo admite **50 estudiantes simultáneos por sala**. (Solución: pedir que respondan por parejas o pequeños grupos usando un solo dispositivo).
- Límites de almacenamiento: Permite guardar un **máximo de 5 cuestionarios** activos en tu cuenta gratuita.
- Solo conserva los resultados del alumnado durante **30 días**.



5

PERSPECTIVA CRÍTICA



- **La tecnología no salva una mala pedagogía:** Un test de Socrative con preguntas de pura memorización solo evalúa la retención a corto plazo, no el aprendizaje profundo.
- Usar la Space Race constantemente **puede generar fatiga o premiar la velocidad** de respuesta (impulsividad) por encima de la reflexión crítica y pausada.
- **Dependencia del dispositivo:** Exige que los alumnos tengan batería, datos o buena conexión WiFi en la facultad. Hay que prever qué hacer con el alumno que no puede conectarse para no dejarlo fuera de la dinámica.



HERRAMIENTAS DIGITALES PARA DINAMIZAR EL AULA

SOCRATIVE



Universidad
Zaragoza

