

Clic.udl.cat, l'eina de participació a l'aula sense límits

Amb el pas del temps, les eines més populars de participació a l'aula han anat limitant les seves funcionalitats, de manera que en aquests moments, en la seva versió gratuïta, cap d'elles proporciona una experiència completa per la docència:

- Kahoot limita les sessions a 10 participants.
- Socrative només permet crear 5 tests.
- Mentimeter té un límit de 5 diapositives per test.

Des de Suport i Assessorament a l'Activitat Docent hem creat una eina d'ús exclusiu pels membres de la comunitat universitària de la UdL que no té cap d'aquestes limitacions. Accedint a **clic.udl.cat** [<https://clic.udl.cat>] amb el mateix usuari de la UdL que feu anar pel campus virtual o pel correu electrònic teniu la possibilitat de crear un nombre il·limitat de preguntes, afegir-les a diferents tests, i fer anar aquests tests a una sessió que mostri a temps real els resultats a l'aula.

Per part dels assistents, només cal que escanegin un codi QR o entrin a la web un codi o enllaç directe. Un cop oberta la sessió, poden començar a respondre les preguntes de manera anònima o identificada amb el seu usuari UdL.

A continuació us oferim una petita presentació en format de vídeo per si voleu saber-ne més:

Eines com aquestes possibiliten aplicar el joc en els processos d'ensenyament i aprenentatge. Això afavoreix que els estudiants tinguin més curiositat i motivació i, conseqüentment, augmenti la seva atenció i concentració millorant l'adquisició i la comprensió de nous coneixements.

Si us interessa fer-la anar i voleu descobrir-ne més aplicacions pràctiques per treure-li el màxim partit amb metodologies més eficients a l'aula **contacteu amb Suport i Assessorament a l'Activitat Docent** [</sites/Saad/ca/localitzacio/>].

Noemí Verdú i Jaume Bitterhoff - Unitat SAAD

