

the flipped classroom

newsletter



¿Creas, curas o enriqueces?

El tratamiento de la información
con FC

febrero 2016

Index

- 1 | Introducción
- 2 | Recursos para la clase inversa: consideraciones tecnológicas
- 3 | Los doce principios de la creación multimedia
- 4 | Recursos para la creación de contenido y gamificación
- 5 | EdPuzzle, un excelente recurso para *Flipped Classroom*
- 6 | Curación de contenido simplificada
- 7 | 24 apps para la creación y curación de contenido
- 8 | FC y Pinterest. ¿Cómo lo utilizo?
- 9 | Cómo apoyar Entornos de Aprendizaje Personalizado con FC: Symbaloo
- 10 | Symbaloo, un escritorio online con múltiples usos educativos

Coordinador del número: Araceli Calvo

Edición de la newsletter: Andrea Santiago

Autores de las entradas: Raúl Santiago, Alicia Díez, Domingo Chica, José Lloveres y Araceli Calvo

© *The Flipped Classroom* 2016 Registro de Propiedad Intelectual de SAFE CREATIVE tuvo lugar con fecha 28 de agosto de 2016 a las 17:39 UTC I sobre la obra "The Flipped Classroom Newsletter. Febrero 2017", registrada en SAFE CREATIVE con código 1608289020147

1 Introducción

Araceli Calvo

Con el Flipped Learning se pretende que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. Si relacionamos este modelo con la taxonomía de Bloom revisada, como hacen muchos autores, podemos observar cómo lo que se pretende es que el alumno pueda llegar a crear contenido propio, transformando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es aquí donde juegan un papel fundamental los tres conceptos que se enmarcan en el título de esta newsletter:

- Creación.
- Curación.
- Enriquecimiento.

Hoy día, debido desarrollo de la Sociedad de la Información y la Comunicación se tiene acceso a una cantidad impensable de información, mucha de la cuál no aporta nada, si no que, al contrario, puede llevar a descontextualiza la material. Es aquí donde juega una papel fundamental la **curación de contenidos** y el **tratamiento de la información**, puesto que permite recuperar aquella que es verdaderamente útil, darle

valor y compartirla con otros.

La curación de contenidos es un proceso compuesto de cinco fases:

Recuperar, que consiste en buscar y recopilar información.

Filtrar, que consiste en seleccionar el contenido que sea relevante de toda la información recuperada.

Revalorizar o aportar valor a la información filtrada, ya sea añadiendo



En la actualidad el alumno cuenta con numerosas herramientas que le facilitarán el realizar la curación de contenidos y que se detallan van a detallar a continuación. Toda la información que se recopila a través de internet puede clasificarse agrupándola por categorías jerárquicas (taxonomía) o utilizando etiquetas que identifiquen los contenidos, pero sin clasificarlos (folcsomía).

2 Recursos para la clase

inversa: consideraciones tecnológicas

Alicia Díez

El autor del artículo que vamos desgranando en pequeñas dosis, se centra a partir de ahora en cómo llevar a cabo el proyecto de la clase inversa. **Dan Spencer** comienza con un diagrama de flujo. En él nos apremia a considerar cuestiones básicas a cerca de el origen y gestión del contenido. En primer lugar, nos invita a cuestionarnos si utilizaremos contenidos que están ya creados, en cuyo caso plantea de dónde conseguirlos. Si creamos contenido qué medios necesitaremos.

Más adelante nos plantea dónde guardaremos el contenido, cómo lo organizaremos, cómo podrán acceder a él nuestros alumnos, y, finalmente, cómo asesoraremos a nuestros alumnos.

Un adelanto de lo que veremos:

1. ¿De dónde vas a sacar el contenido?
2. ¿Dónde guardarás los videos que vayas creando?
 1. Opciones.
 2. Diagrama de flujo.
3. ¿Cómo vas a organizar el contenido para tus estudiantes?
4. ¿Cómo accederán tus estudiantes al contenido de clase?
5. ¿Cómo vas a evaluar lo que tus estudiantes han aprendido?

3 Los 12 principios de la creación multimedia

Domingo Chica

Cuando planificamos el material con el que vamos a diseñar una unidad flipped se suele partir de varias opciones. Por un lado, existe la posibilidad de **usar material ya disponible en la red** y que puede servirnos para trabajar un determinado contenido con nuestros alumnos. Por otra parte, **se puede optar por la creación de material propio**, es decir, el diseño de nuestro propio vídeo con el que vamos a trasladar al **espacio individual** del alumnado un contenido que, posteriormente en el **espacio grupal**, vamos a trabajar de modo activo o insertándolo con otras metodologías activas. Personalmente, estoy a favor de la creación propia de vídeos y es a lo que he ido avanzando desde que comencé a implantar este modelo en mis clases. Y seguro que estarás de acuerdo conmigo en que lo que más demandan los alumnos es que quieren escuchar (y también ver) a su profe. Es entonces cuando se produce esa **conexión** (también relación) que es fundamental para que el estudiante **contextualice** el contenido y lo trabaje mejor.

En este sentido, los doce principios del aprendizaje multimedia de **Richard Mayer** pueden servirnos de guía para la creación de nuestros vídeos flipped. Una serie de apartados que, considero, tienen mucho que ver con el enfoque **flipped classroom**, debido a que no solo tiene en cuenta la calidad de los productos que diseñemos o creemos para los alumnos, sino que también pone el foco en el estudiante, quien se beneficia mucho del **aprendizaje profundo** que se persigue tanto en la herramienta que elijamos para los vídeos como el tipo de preguntas que trasladaremos. Así, obtendremos unos datos que nos servirán para diseñar actividades en clase, **potenciando** lo que se ha adquirido y **mejorando** aquellas debilidades que hayamos detectado. Para ello, he creado la siguiente infografía en la que se pueden visualizar los doce principios analizados por **Richard Mayer** y que puede servir de guión o referencia en la planificación, diseño y creación de tus vídeos *flipped*. Espero que os guste.

Los doce principios de la creación multimedia para flipped classroom

de Richard Mayer

Principio de coherencia



Se aprende mejor con imágenes simples

Principio de visualización



Se aprende mejor con evidencia visual

Principio de redundancia



Se aprende mejor narrando los elementos visuales

Principio de equilibrio espacial



Se aprende mejor con un buen diseño

Principio de equilibrio espacial



Se aprende mejor con la simultaneidad palabra-objeto

Principio de segmentación



Se aprende mejor con el control del contenido

Principio de introducción



Se aprende mejor avanzando el contenido multimedia

Principio de modalidad



Se aprende mejor insertando gráficos y narración

Principio multimedia



Se aprende mejor insertando otros clips de video

Principio de personalización



Se aprende mejor usando un lenguaje informal

Principio de la voz



Se aprende mejor escuchando la voz humana

Principio de la imagen



Se aprende mejor usando PIP



Adaptado por Domingo Chica Pardo para The flipped classroom.com

4 Recursos para la creación de contenido y curación

Araceli Calvo

Lo primero que necesitamos para invertir nuestras clases es tener una formación en Flipped Classroom. Este artículo se centra en diferentes recursos para crear presentaciones y videos así como el uso de la gamificación como técnica para incentivar el esfuerzo de los alumnos.

Como es sabido, en FC es fundamental la utilización de videos para dar las nociones básicas del tema. En cuanto a su duración, se recomienda que no sea superior a 5 ó 7 minutos. Si vamos a crear nuestro propio video podemos hacerlo utilizando presentaciones que hayamos hecho con distintas herramientas como iMovie, Genial.ly, [Tellagami](#) o [PowToon](#). Destacamos aquí Genial.ly, creada por dos jóvenes cordobeses recientemente y que ofrece la posibilidad de crear en la nube presentaciones, infografías, carteles o postales interactivos, bien a través de unas plantillas prediseñadas o bien mediante otras de creación propia por el usuario, y todo esto sin la necesidad de tener conocimientos de programación.

Tras ello deberemos enriquecerlo con una pregunta breve cada minuto o minuto y medio para que el alumno pueda reflexionar sobre el contenido que está visualizando. Para esto podemos servirnos de [EDpuzzle](#). Una vez nos hayamos dado de alta como usuario y hayamos subido el video e insertado las preguntas, nos dará un código para que facilitemos a los alumnos y que así puedan visualizarlo. Por último, y no menos importante es la distribución del contenido a través de una plataforma Moodle, Twitter, Vimeo, Youtube, iTunes U, etc.

Para comprobar si los alumnos han visualizado los videos en casa, al día siguiente suelo hacer una actividad de gamificación con [Kahoot](#) o [Socrative](#). El uso de mecánicas del juego en el aula favorece su motivación, así como su capacidad de concentración, esfuerzo y afán de superación.

Aunque este artículo está dirigido a docentes, todas estas herramientas pueden ser igualmente utilizadas por los alumnos. ¡Y no os podéis imaginar cómo!

5 EDpuzzle: un excelente recurso para FC

Raúl Santiago

Jordi González Arriola, de EDpuzzle nos explica en qué consiste su herramienta. Agradecemos este tipo de iniciativas y animamos a nuestros lectores a probarlas.

El video se ha convertido en el mejor escudero del profesor. Permite que cada alumno repita tantas veces como desee la lección y es un recurso visual y atractivo para el estudiante. Su punto débil: hacer un video que encaje con mi lección y sea efectivo es realmente complicado.

EDpuzzle permite **convertir cualquier video en tu propia lección educativa de una forma rápida e intuitiva**. Un herramienta ideal para hacer funcionar la “flipped classroom”.

¿Cuántas veces hemos querido utilizar sólo una parte de un video? Con EDpuzzle podemos **cortar** un video y quedarnos sólo con la parte que nos interesa.

Además, podemos **grabar nuestra propia voz encima del video**. Por ejemplo, podemos añadir una breve introducción, para conectar con nuestra clase.

Finalmente, si queremos saber si nuestros alumnos prestan atención, podemos **añadir preguntas abiertas o test a lo largo del video**.

En pocos minutos, conseguimos hacer le video más interactivo e interesante para el alumno. Una vez lo asignamos a nuestra clase, EDpuzzle me facilita las respuestas correctas de los alumnos, los malentendidos generales y quién ha visto el video. Pueden ver un ejemplo resultado de utilizar EDpuzzle clicando [aquí](#).

6 Curación de contenido simplificada

Raúl Santiago

“La curación de contenidos o filtrado de contenidos (content curation) consiste en recopilar, filtrar y compartir contenidos de valor sobre un tema concreto... pero se trata de **contenidos que no son propios**, si no de terceras personas o empresas. El responsable de esta tarea es el *content curator* y su criterio y selección manual es lo que marca la estrategia de curación.”

En este [infográfico](#) podemos analizar algunas herramientas para “hacerlo simple”.

Proviene del inglés, “*content curation*”, y si lo aplicamos al mundo de Internet y los medios sociales consiste en el proceso de filtrar, agrupar y compartir toda la información proveniente de estas fuentes para quedarse con la mejor, la más completa y la que más puede interesar al usuario.



7 24 apps para la creación y curación de contenido

Raúl Santiago

Hemos recogido una lista de las aplicaciones iPad y Web frecuentemente empleadas por los profesores para desarrollar los contenidos de aprendizaje con Dispositivo Móvil. Agradeceremos en comentarios versiones de estas aplicaciones o con similares funcionalidades para Android o Windows.

- ¥ **Educreations** (iOS): Pizarra Digital y video
- ¥ **Explain Everything** (iOS): Pizarra Digital y video
- ¥ **Haiku Deck** (iOS): Presentaciones
- ¥ **Google Drive** (Web & iOS): Documentos, hojas de cálculo, Dispositivas, & Cuestionarios
- ¥ **Nearpod** (iOS): Presentaciones, plataforma interactiva, evaluaciones.
- ¥ **PearDeck** (Web): Presentaciones, plataforma interactiva, evaluaciones.
- ¥ **iBooks** (Mac): Libros interactivos
- ¥ **iMovie** (Mac & iOS): Creación de videos con plantillas
- ¥ **Screencast-o-matic** (Web): Screencasting
- ¥ **Touchcast** (iOS & Web): Video y contenido web en un solo formato
- ¥ **Knowmia** (iOS): Creación de video, Pizarra, cámara, etc.
- ¥ **Adobe Voice** (iOS): Creación simple de video
- ¥ **Adobe Slate** (iOS): Convierte imágenes en texto y en una historia visual.
- ¥ **FlipHTML5** (PC & Mac): Creación de libros, revistas...
- ¥ **ChatterPix Kids** (iOS): Convierte una imagen en una imagen interactiva.
- ¥ **PicPlayPost** (iOS): Combinación de diferentes elementos multimedia
- ¥ **Videolicious** (Web): Creación de video
- ¥ **Shadow Puppet** (iOS): Creación de video
- ¥ **Scratch Junior** (Web): Creación de historias con programación
- ¥ **HopScotch** (iOS): Creación de historias con programación
- ¥ **Smore** (Web): Revistas
- ¥ **Padlet** (Web): Curación de contenido y colaboración
- ¥ **Baibaord** (iOS & Mac): Pizarra colaborativa
- ¥ **Canva** (iOS & Web): Infográficos y diseño

8 FC y Pinterest. ¿Cómo lo utilizo?

Alicia Díez

Pinterest es una herramienta estupenda para la clase, no sólo por permitir al profesor tener una serie de recursos de muchos tipos “a mano”, seleccionados a los que echar un vistazo cuando hace falta, sino también como herramienta de trabajo con los alumnos. Como cualquier otra plataforma, permite clasificar los recursos en tableros, lo cual nos permite hacer “unidades”, temas, proyectos, un sin fin de cosas que quedan a disposición del alumno.

Podemos pensar los recursos que utilizaremos en nuestra clase, desde el **vídeo** que verán en casa, páginas con ideas para trabajar en el tópico, experimentos, juegos, actividades... Así, se trataría de un repositorio de actividades, lo cual los permite tener una oferta de recursos de distinta dificultad pensando en las características de nuestros alumnos, no sólo nivel o habilidades, sino también gustos o preferencias de aprendizaje. Este ejemplo de uso se desarrollaría de la siguiente forma:

- ¥ Trabajaríamos con **tableros** que contienen un abanico de actividades que se presentan para que el alumno alcance unos objetivos concretos, opciones de actividades individuales o en equipo con material a mano en el propio pin, o no, dependiendo del **nivel** de **dificultad** o los **medios** tecnológicos de los que disponemos.
- ¥ Buscamos que cada estudiante **elija** el **recorrido** que mejor le encaja a su forma de aprender.
- ¥ Así, podríamos clasificar los tableros en **niveles**, pediremos a los estudiantes que trabajen una actividad de cada nivel a su elección; en cada tablero incluiríamos una oferta de actividades en las que se trabajan los mismos contenidos pero de formas distintas, entendiendo que todas esas actividades cubren los mínimos que se requiere para pasar al siguiente nivel, tablero 2. En todos los casos, la oferta tiene en cuenta, pues: distintas preferencias de aprendizaje, niveles de complejidad, posibilidades diversas de acceso a otros medios, actividades de distinta duración, trabajo individual o en equipo, inteligencias diversas. La ventaja es que cada curso podemos ir ajustando, añadiendo o eliminando aquellas que no han funcionado.

Por otro lado, Pinterest es un sitio ideal para trabajar con nuestros estudiantes la curación de contenidos, animando así al sentido crítico y fomentando la síntesis de la página que recomiendan añadiendo una reseña.

Una opción más sería trabajar por equipos y pedir a los estudiantes que produzcan recursos que compartimos con otros grupos, trabajando la coevaluación y formando a los estudiantes en la utilización de rúbricas u otras formas de evaluación que aporten datos más completos y con otros puntos de vista distintos del del profesor.

9 Cómo apoyar entornos de aprendizaje personalizado: Symbaloo

Raúl Santiago

En el mundo digital que nos rodea, se demanda una gran variedad de tareas de aprendizaje por parte de los estudiantes. Es tarea de los docentes enseñarles cómo funcionar en la dinámica propia de los sistemas organizacionales. Habilidades que implican desde acomodarse a ajustes invariables que “vienen de arriba”, al establecimiento de prioridades, la realización de tareas multidimensionales (muchas veces fuera de los horarios de trabajo) ajustando calendarios y tareas secuenciando unas y otras, son ejemplos de lo que podemos calificar de una radiografía de un “trabajador del siglo XXI”.

Tradicionalmente, los docentes han enseñado habilidades de organización en un sistema estático y en un formato relativamente estructurado. Este “formato” de instrucción tuvo su máximo exponente en el actividades como “la descomposición de tareas” y el hecho de solicitar a los estudiantes que completasen explícitamente unidades muy definidas de la información: “Haga vd lo que yo hago y aprenderá”.

Las aulas del futuro, especialmente cuando nos movemos hacia (ya estamos) una sociedad globalizada, multicultural, diversa... deben ofrecer un enfoque más diverso para el desarrollo de habilidades de organización, sobre todo cuando se trabaja en un entorno digital. En este portal disponemos de una sección de herramientas de selección y “curación” cuyo objetivo es proporcionar información sobre los recursos y aplicaciones, entre otros, aquellos que están diseñados para ayudar a los alumnos a organizar sus propios ambientes de aprendizaje digitales. Un ejemplo de aplicación que parece proporcionar respuesta a la organización en el mundo digital es Symbaloo .

‘**Symbaloo**’ es un verbo griego que significa ‘montaje’. [Symbaloo](#) se sirve de un tablero muy sencillo de manejar para marcar los recursos que deseemos tener accesibles. Los estudiantes o los profesores pueden personalizar su propio conjunto de herramientas de la Web 2.0 como un carpintero mantendría las suyas en una caja de herramientas. [Symbaloo](#) también puede servir como una herramienta para ayudar a los estudiantes a mantener sus recursos organizados. Cada vez que a un estudiante se le enseña cómo utilizar un nuevo recurso de la Web 2.0, puede publicar un vínculo interactivo a su tablero de navegación [Symbaloo](#). Como ejemplo, hemos “curado” 14 apps (Android e iOS) para [crear mapas mentales](#).

10 Symbaloo: un escritorio online con múltiples usos educativos

José Lloveres

[Symbaloo](#) es un escritorio online, es decir, un escritorio al que podemos tener acceso desde cualquier ordenador, teléfono móvil o tableta con conexión a internet, sin necesidad de instalar nada, con solo acceder a la web de Symbaloo. Es muy útil para tener organizadas todas las páginas web o URLs que nos interesen en un tablero o webmix, de manera muy visual y atractiva. También sirve para seguir las novedades de las páginas web que queramos, mediante RSS.

Una función, muy importante hoy en día, es la de compartir conocimiento, pues bien, con [Symbaloo](#) podemos compartir nuestros webmixes con las personas que queramos, o con el público en general; y al revés: nosotros podemos buscar y acceder a webmixes que otras personas han querido compartir. Dicho esto, enseguida se vislumbran los usos educativos de esta herramienta; estos son los que yo me planteo:

- Los alumnos y profesores pueden usar [Symbaloo](#) para “curar” contenidos, es decir, “guardar” todas las páginas o URLs que les interesen, pudiendo organizarlas por temáticas en cada pestaña.
- Los profesores pueden compartir un webmix con sus alumnos, en el que estén los enlaces a tareas y recursos para un trabajo concreto a realizar.
- Los profesores pueden encargar a los alumnos hacer un webmix de recursos sobre un tema o para un trabajo, para que luego se lo presenten; y también pueden encargarles que lo compartan públicamente en la galería, prestando así un servicio a los demás.
- Los alumnos o profesores pueden usar la galería de webmixes públicos para encontrar o “curar” contenidos o recursos.
- Los profesores podrían usar [Symbaloo](#) para hacer un webmix con los enlaces a cada portfolio del alumno (u hoja de calificaciones, o de asistencia, etc), con la foto de cada alumno como icono.

Seguro que hay más usos educativos interesantes de [Symbaloo](#), ¿cuáles se te ocurren a ti?. Anímate a compartirlo con los demás dejando comentarios a este artículo.

Si ya has creado muchos webmixes y te resulta incómodo desplazarte por ellos, pues riza el rizo y créate un “meta-webmix”, es decir, un webmix que contenga los enlaces a tus webmixes.