

# the flipped classroom

newsletter



Haciendo el Flipped Classroom  
cercano: Flipped Classroom en  
Educación Primaria

abril 2017

# Index

- 1        **Introducción**
- 2        **Flipeando nuestra programación**
- 3        **Siempre que trabajes un vídeo...**
- 4        **¿Cómo controlo que mis alumnos trabajen y visualicen los vídeos?**
- 5        **Flipeamos y gamificamos con Genially**
- 6        **Un proyecto de gamificación "Math Royale"**
- 7        **Con Cooperativo, triunfando...**
- 8        **Un experimento y una clase flipped en Primaria**
- 9        **¿Por qué es interesante el juego... y el premio?**
- 10       **Tú, yo y el mundo que nos rodea**
- 11       **Para empezar después de ver el video**
- 12       **Aprender el método científico... una actividad que funciona**
- 13       **Unidad didáctica de flipped classroom para 4º de E.P.**
- 14       **Lo importante es saber qué preguntar**

Coordinador del número: Francisco Javier Calmaestra

Autores de las entradas: Francisco Javier Calmaestra, Alicia Díez, Aarón Asencio, Mercedes Molina, Iñaki Fernández, Beatriz González

Edición de la newsletter: Andrea Santiago

© *The Flipped Classroom* 2017 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. Abril 2017", registrada en SAFE CREATIVE con código 1608289020147

# 1 Introducción

La etapa de Educación Primaria, según marca la LOMCE, tanto en su preámbulo, como en la modificación del artículo 16, estará fundamentada en poner al alumno como el centro de la vida escolar de un centro educativo. En este sentido, se indica directamente que la educación tendrá como fin principal fomentar aspectos tan necesarios como el pensamiento crítico, la autonomía personal y capacidad de decisión, así como fomentar las capacidades individuales de cada alumno, adaptando la metodología y la forma de evaluación a esas capacidades individuales.(LOMCE 8/2013, de 9 de diciembre)

Del mismo modo, el informe publicado por la UNESCO y dirigido por Jaques Delors, sobre la educación del siglo XXI, denominado “la educación encierra un tesoro”, señala, en su capítulo IV, cuáles son los 4 pilares que marcan la educación para los alumnos de hoy en día: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. (Delors y otros, 1996)

En Educación Primaria, además, la práctica docente, a tenor de lo que se puede obtener de las lecturas anteriormente recomendadas, se plantea como una etapa donde se forma en gran medida el carácter, las rutinas y la dinámica general que marcará la forma de enfrentarse a la vida escolar de los alumnos. Por este motivo, es tremendamente importante que aprovechemos el alto potencial y curiosidad innata de nuestros alumnos en esta etapa para crear en ellos hábitos y fomentemos rutinas positivas ante la vida escolar futura. Para ello es muy importante que los docentes que llevamos a cabo nuestra vida profesional en esta etapa seamos realmente conscientes de lo que ello implica y nos esforcemos por conseguir estos objetivos.

El objetivo principal de este número es, mostrar al lector cómo, a través de diversos artículos y experiencias publicadas en la web es posible alcanzar y crear dentro de nuestra aula un clima de aprendizaje real acorde a las necesidades de los alumnos que tenemos delante. De este modo, será fácil que cualquier profesor de Educación Primaria pueda entender el Flipped Classroom como un modelo educativo que le va a permitir articular mecanismos de programación, procesos, recursos, metodologías y dinámicas de aula para que esta se convierta en un Aula del siglo XXI, donde sus alumnos sean agentes activos de su propio aprendizaje y se fomenten las necesidades actuales para los hombres y mujeres que serán en el futuro.

Sí, en Educación Primaria... porque en este sentido, tal y como he comentado anteriormente, es la etapa perfecta para empoderarles en estos cuatro pilares fundamentales de la educación del siglo XXI.

El itinerario marcado para este número comenzará mostrando un modelo distinto para programar nuestras sesiones, unidades o asignaturas, de tal forma que también se modifique, desde el inicio, nuestra concepción como profesores a la hora de plantear nuestras sesiones; tras este primer paso, se mostrará la necesidad de enseñar a nuestros alumnos (esto se hace especialmente importante con los alumnos de Educación Primaria) cómo se tiene que trabajar un vídeo para que sea una herramienta eficaz de estudio previo; para concluir, se mostrarán una serie de experiencias llevadas a cabo en Educación Primaria que servirán a los lectores a "robar" ideas y adaptarlas a la realidad concreta de sus aulas.

Por último, solo me queda agradecer a todos los docentes que están dedicando su esfuerzo y dedicación a explorar y aplicar este modelo educativo, publicando sus experiencias, investigaciones y resultados obtenidos, de tal forma que pueda ser utilizado por otros tantos docentes que desean empezar y que se apoyan en otros que lo hicieron antes para aprender de ellos.

¡Comencemos nuestro viaje!

Francisco Javier Calmaestra Caracuel @franjc2

# 2 Flipeando nuestra programación

Francisco Javier Calmaestra

Cuando descubrí el modelo de programación en retrospectiva (backwards design), de la mano de Alfredo Prieto, en una de las asignaturas del Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes Aplicadas a la Educación, de la Universidad de La Rioja, al instante me di cuenta que este modelo podría ser considerado el modelo "Flipped" para llevar a cabo una programación de cualquier asignatura, en tanto en cuanto se produce una modificación del orden de algunos procesos que solemos hacer a la hora de programar nuestras asignaturas.

En esta primera entrada voy a intentar llevar a cabo una pequeña introducción al modelo y veremos cómo podemos realizar una similitud entre el Flipped Classroom y el propuesto en el libro Understanding by Design de Grant Wiggings y Jay Mc Tighe. En futuras entradas iré abordando cada uno de los pasos de este modelo "flipped" para programar.



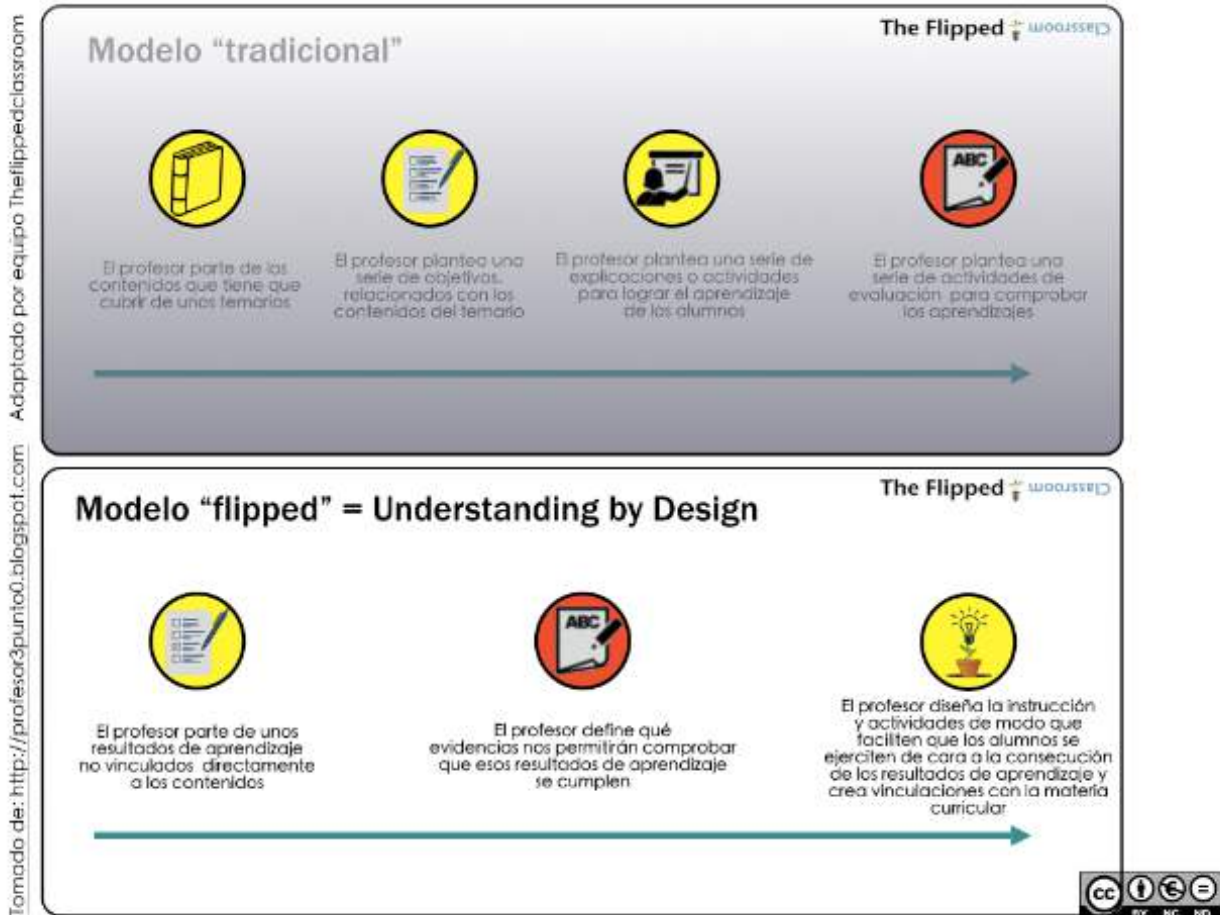
El modelo de programación que Grant Wiggings y Jay Mc Tighe nos plantean en su libro "Understanding by Design" parte de dos ideas importantes:

Comprensión (Understanding): conseguir que nuestros alumnos alcancen una comprensión y un nivel de aprendizaje de orden superior, de tal forma que puedan realizar transferencias entre sus aprendizajes y nuevas situaciones que se les planteen.

Por el diseño (by design): el profesor tiene la responsabilidad de diseñar su asignatura de tal forma que sus alumnos consigan que esta comprensión profunda sea una realidad.

Si nos fijamos en la imagen superior, podemos ver a la derecha la ya conocida comparación entre el orden de los procesos de una clase en un modelo tradicional y un

En esta segunda entrada de la serie vamos a trabajar entorno al primer paso o estadio que tenemos que tener en cuenta si queremos “flippear” la programación de una de nuestras unidades didácticas a través del modelo en retrospectiva (backwards design presentado en el libro Understanding by Design)



Tal y como podemos observar en la imagen superior, el primer cambio importante que tenemos que llevar a cabo es no comenzar nuestra programación desde los contenidos que el libro de texto nos marca como conocimiento que nuestros alumnos deben aprender a lo largo de la unidad didáctica, curso, etc...sino que tenemos que plantearnos, como profesores, cuales son los grandes resultados de aprendizaje (observables) que nuestros alumnos tienen que lograr al finalizar la unidad, que les servirán para comprender los contenidos de asignatura y que serán capaces de transferir a nuevos aprendizajes. Como podemos ver, estos resultados de aprendizaje no tienen por qué estar (pero pueden si estarlo) intrínsecamente ligados a unos contenidos concretos.

Estos resultados de aprendizaje, a su vez, pueden catalogarse, según su nivel de profundización en:

Lo que el alumno es bueno que esté familiarizado, pero que no es fundamental para su comprensión y transferencia.

Adquisición: lo que los alumnos deben conocer o lo que los alumnos tienen que ser capaces de hacer.

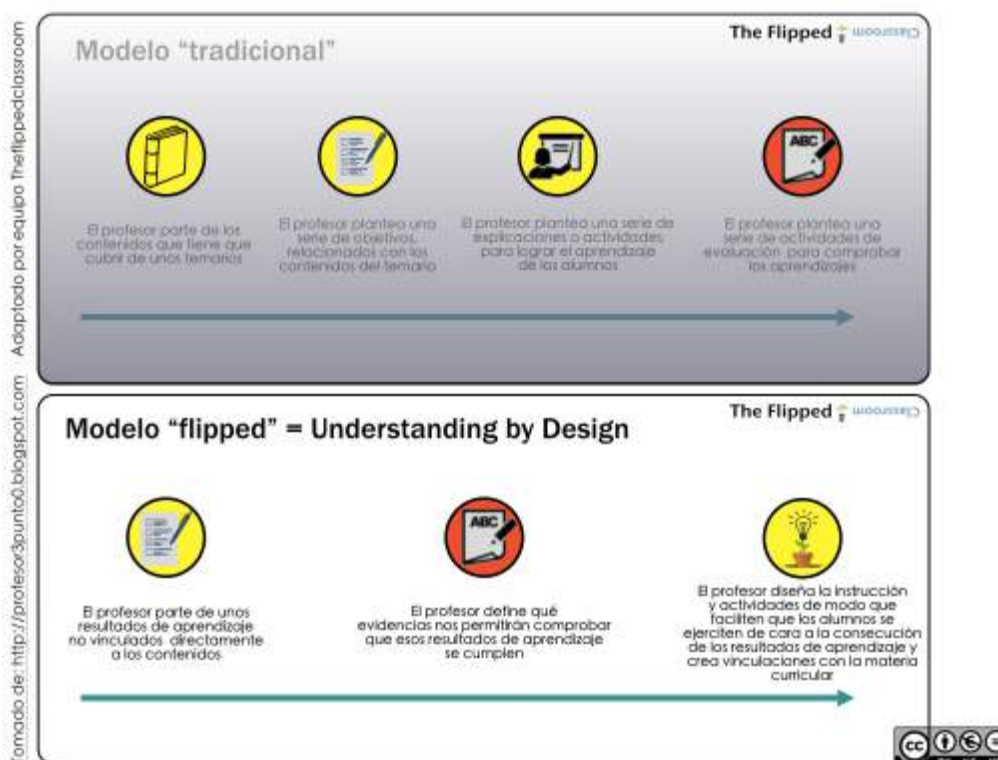
Extracción de significado: lo que los alumnos tienen que ser capaces de comprender o entender en profundidad.

Transferencia: Lo que los alumnos tienen que ser capaces de transferir, tras su aprendizaje, en cualquier otro nuevo aprendizaje o reto que se les presente.

Al principio nos puede resultar raro este cambio, ya que estamos acostumbrados a convertir contenidos curriculares en objetivos añadiéndoles un verbo delante, pero este es un error muy común en el diseño de unidades UbD que poco a poco y con la práctica podemos ir puliendo para llegar a encontrar esos resultados de aprendizaje imprescindibles y que abarquen los contenidos, pero que al mismo tiempo ayuden a la profunda comprensión y a la transferencia de aprendizajes futuros.

Si comparamos lo que hasta ahora hemos leído sobre el UbD con lo que solemos hacer en una programación tradicional, comenzaremos a entender por qué podemos denominar "flipped" a este modelo de programar, ya que invertimos algunos de los procesos para obtener un mejor resultado.

Llegamos al stage 2 o segundo paso dentro de nuestro modelo UbD.



Partiendo de nuevo de este gráfico comparativo que nos ha estado acompañando por las anteriores entradas, podemos observar cómo el siguiente cambio que tenemos que realizar en nuestra programación para adecuarla al modelo planteado por Grant Wiggings y Jay Mc Tighe está en, tras conocer los resultados de aprendizaje que trabajamos en el paso 1, plantear cómo será la evaluación y qué evidencias de aprendizaje tendrán que mostrar nuestros alumnos para que nosotros, como profesores podamos conocer el grado de consecución de cada uno de los resultados de aprendizaje. Volvemos a invertir el orden de los procesos, ya que la preparación de los controles, en los modelos tradicionales de programación, suele dejarse para lo último.

Es importantes que en este paso no nos situemos en el rol de profesor tradicional, sino que nos vayamos a algo más lejano...como si fuésemos los encargados de preparar las pruebas de evaluación externa a las que suelen enfrentarse nuestros alumnos (CDI, PISA, etc.). Es el momento de pensar y crear las herramientas de evaluación que utilizaremos con nuestros alumnos que nos sirvan para medir. Por tanto, tienen que estar diseñadas para ese fin: medir si el alumno alcanza, y en qué grado, la consecución de los resultados de aprendizaje. Por tanto, en este punto, siempre haremos referencia al tipo de evaluación sumativa.

Cuando pensamos en evaluación sumativa, siempre se nos viene a la cabeza el examen escrito "tipo", o el "test", pero existe una gran variedad de modelos que nos sirven para llevar a cabo una evaluación sumativa y debemos conocerlos y saber utilizarlos.

Controles escritos o Test.

Rúbricas de evaluación.

Portfolio o e-portfolio.

El usar uno u otro depende del resultado de aprendizaje que queramos medir, ya que cada uno de ellos puede adaptarse mejor a unos o a otros.

Por último, no puedo dejar pasar por alto hacer referencia al uso de la tecnología dentro del proceso de evaluación, para ello, podemos servirnos de herramientas como:

Kahoot!

Socrative.

GoConqr

Google Forms

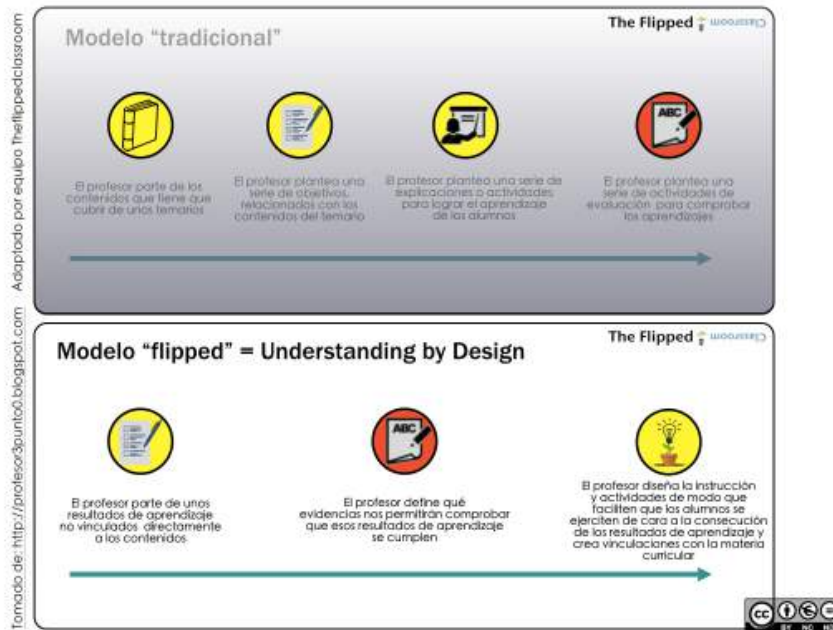
CoRubrics

Survey Monkey

ThatQuiz



A continuación vamos a aportar únicamente la conexión clara que tiene este modelo para programar nuestras asignaturas con el marco que nos brinda el Flipped Classroom para obtener el éxito y cerrar el círculo de aprendizaje.



Como siempre, comenzamos teniendo presente el gráfico donde podemos observar las inversiones que llevamos a cabo en los procesos a la hora de realizar nuestra programación.

Por repasar un poco lo que hemos tratado hasta ahora y para poder cerrar esta serie sobre el modelo de programación UbD con un breve resumen, tenemos que tener en cuenta que:

Hemos planteado nuestra programación partiendo de los resultados de aprendizaje observables que queremos que nuestros alumnos alcancen gracias a nuestra asignatura.

Hemos planteado la evaluación con la que queremos contrastar que estos resultados de aprendizaje se han alcanzado.

En este tercer paso o stage 3 de nuestra programación UbD lo que plantearemos serán las actividades de aula que sean necesarias para garantizar el éxito de nuestros alumnos a la hora de afrontar la evaluación planteada en el paso anterior, así de simple...

Para ello, qué mejor aliado que utilizar el Flipped Classroom como mejor aliado, ya que nos permitirá convertir el salón de clasventajasflippede en el lugar idóneo donde alcanzar esos aprendizajes de orden superior (HOTS), evitando que el tiempo de clase nos sirva únicamente para alcanzar aprendizajes de orden inferior (LOTS) según la Taxonomía de Bloom que tantas veces hemos abordado en esta web.

# 3 Siempre que trabajes un vídeo...

Francisco Javier Calmaestra

Cada vez somos más los profesores y maestros que nos valemos del Flipped Classroom para aprovechar con más intensidad cada minuto de la clase con nuestros alumnos y de esta forma ayudarles a que lleguen a aprendizajes más significativos.

Uno de los aspectos que más preocupan a los nuevos profesores que deciden lanzar a invertir su clase es que todos sus alumnos trabajen (no solo que lo vean) los vídeos antes de llegar al aula. Por esta razón es importante ayudarles a tener una serie de normas claras sobre cómo trabajar un vídeo y qué significa eso de "trabajar un vídeo".

En la siguiente infografía podéis observar 6 reglas muy claras y directas por las que empezar y que vuestros alumnos aprovechen el tiempo en casa (o en clase si realizáis el modelo dentro de vuestra propia aula) y sean conscientes de las principales ventajas que obtienen de seguir estos sencillos pasos.

The flipped classroom woossep®

## Siempre que trabajes un vídeo...

- Ten abierto tu cuaderno para tomar apuntes de lo más importante
- Escribe el título del vídeo que vas a trabajar
- Presta mucha atención a lo que se muestra y se dice en el vídeo
- Normalmente, las preguntas son pistas que te dicen que lo que se pregunta... ¡es importante!
- Contesta a las preguntas de forma correcta. La solución está en el vídeo o pensando un poco... si no sabes contestar, ¡vuelve a ver el vídeo otra vez!
- Apunta las dudas que hayas tenido o lo que no hayas entendido, al día siguiente... pregunta en clase.

**ask**

*Sigue estos consejos y...*

- ★ Serás miembro activo de tu propio aprendizaje
- ★ Podrás participar mejor en la próxima clase
- ★ Ahorrarás tiempo de estudio

**¡No lo desaproveches!**

franjc2

powered by **Piktochart**  
make information beautiful

CC BY NC SA

# 4 ¿Cómo controlo que mis alumnos trabajen y visualicen los vídeos?

Aarón Asencio

Mi nombre es Aarón Asencio, llevo 2 cursos implantando el modelo flipped classroom en mi clase mediante vídeos que subo a la web del aula de 5º de educación primaria. Os voy a presentar mi experiencia a la hora de controlar que mis alumnos vean los vídeos, expongan sus dudas y realicen las actividades interactivas.

Hasta el principio de este curso, utilizaba un caja de comentarios para saber lo que hacían mis alumnos. Pero me encontraba con problemas a la hora de saber si tenían dudas, comprendían los vídeos o hacían las actividades interactivas. imagen-de-comentariosYa que, no obtenía una información relevante para poder comenzar las clases partiendo de ella. Por lo tanto, volvía a explicarlo para quedarme tranquilo y de esa forma no realizaba correctamente lo que es la clase invertida y el aprovechamiento del tiempo de aula.

Después de darle muchas vueltas, me vino a la cabeza hablando con un compañero el poner un formulario de google forms en la web utilizando unas preguntas clave para poder identificar claramente qué alumnos ven los vídeos, si tienen dudas (en ese caso las tienen que escribir en su apartado) y si no tienen (escriben dos ejemplos de lo que han aprendido diferentes a los que aparecen en el vídeo). Lo bueno que tiene este tipo de formulario es que me llega la información de forma inmediata a mi correo y puedo saber con antelación los problemas que les han surgido. De esta forma, puedo utilizar el tiempo de clase para resolver dudas, trabajar de forma cooperativa, utilizar la gamificación... Además, estoy viendo que los estudiantes están más motivados e implicados en su propio aprendizaje.

Por último, os voy a dejar unas imágenes para que veáis como es el formulario que utilizo:

The image shows four screenshots of a Google Form titled "DAMOS LA VUELTA A NUESTRA CLASE". The form is designed to collect information from students about their video viewing and understanding. The first screenshot shows the title and a sub-header "¿Puedes explicar un apartado de la resolución de los vídeos de tus apuntes?". The second screenshot shows a question "¿Tienes dudas? (Si es que 'sí', vuelve a ver el vídeo parándote y rebobinando donde tengas dudas. Si después de verlo dos veces sigues teniendo dudas, escríbelas para resolverlas en clase. Si es que 'no' sólo escribe 'no').". The third screenshot shows a question "¿Quié has aprendido? Pon dos ejemplos de lo que has aprendido.". The fourth screenshot shows a question "¿Te has ayudado de las preguntas del vídeo (si tiene) o de las actividades interactivas para comprenderlo?". The form also includes a section for "Asignatura" with checkboxes for Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Naturales, and Ciencias Sociales, and a section for "Temas" with checkboxes for Unidad 1, Unidad 2, Unidad 3, Unidad 4, and Unidad 5.

# 5 Flipeamos y gamificamos con Genially

Aarón Asencio

Mi nombre es Aarón Asencio y voy a hablaros sobre como he flipeado y gamificado una unidad didáctica de ciencias naturales utilizando Genially.

Pero, ¿Qué es Genially? Es una herramienta online para crear contenidos interactivos y dinámicos como presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

¿Cómo me surgió la idea? Estas navidades al leer el libro digital "Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula" de Fernando Rodríguez y Raul Santiago. Se me ocurrió utilizar los vídeos que tenía del tema "el ser humano y la salud" para probarlo en mi aula, ya que al final del primer trimestre vimos una película llamada "Zootropolis" y me di cuenta que a mis alumnos de 5º de Educación Primaria les encantó. Entonces, empecé a pensar en una historia utilizando esos personajes.

¿Qué he hecho? Básicamente, cogí una imagen donde aparecían todos los animales de la película, la subí a Genially (cuenta gratuita) y numeré a los personajes principales. Después, cada número lo enlazaba con el siguiente mediante una flecha y le puse interactividad. Es decir, pulsas en la pestaña que lleva ese nombre, después presionas invisible y por último tocas en el número. Se abre una ventana y eliges el tipo de interactividad. Esta puede ser: etiqueta, ventana (está es la que utilicé yo), ir a página y enlace. Dentro de cada una de ellas puedes poner texto, imágenes, vídeos, formularios...

En este [vídeo](#) podéis ver que pasos he realizado para crear la imagen.

Por último, inventé una historia donde mis alumnos tienen que ir superando retos para conseguir pistas y así poder ayudar a los habitantes de Zootropolis. En este momento, vamos por el reto 2 y estoy viendo a mis estudiantes muy motivados e ilusionados.

Este es mi Genially:



# 6 Un proyecto de gamificación "Math Royale"

Aarón Asencio

Voy a presentaros a dos fantásticos maestros que nos han escrito un artículo para mostrarnos su maravilloso proyecto de gamificación para quinto de educación primaria en el colegio Humanitas Bilingual School Torrejón. Estos son: Daniel Rodríguez y Antonio Méndez, profes de matemáticas y lengua de dicho colegio.

Tanto Daniel como yo desde que comenzamos a trabajar juntos nos dimos cuenta que queríamos hacer algo distinto con nuestros cursos. Mano a mano, comenzamos a crear proyectos para intentar mejorar nuestro proceso de enseñanza aprendizaje porque creemos que los alumnos pueden aprender de muchas formas diferentes, no solo a través de una clase magistral o tradicional.

¿Cómo se nos ocurrió la idea de gamificar las matemáticas?

Surgió hace unos meses, cuando los alumnos comenzaron a jugar al juego Clash Royale. Nos dimos cuenta de que estaban todo el día en el colegio hablando de cartas, cofres, personajes, etc. Desde ese momento lo tuvimos muy claro. Los veíamos motivados con el juego, así que comenzamos a hablar con ellos para que nos explicaran en qué consistía. Después de hablar muchas veces con ellos vimos que lo que más les gustaba del juego era el ganar batallas, conseguir gemas y demás. Nosotros por otro lado, también nos convertimos en jugadores del juego durante una temporada para conocer en primera persona aquello que les gusta a nuestros estudiantes.

Aquí, ya comenzamos a plantar la semilla porque les contamos a nuestros pupilos que estábamos dentro del juego. A partir de ahí, todo el día nos preguntaban que cómo nos llamábamos dentro del juego para luchar contra nosotros o nos pedían por favor formar parte de su clan.

Una vez que ya conocíamos el funcionamiento del juego, comenzamos a diseñar el proyecto y a ir dejando algunas pistas por twitter, por el colegio... para que los alumnos comenzasen a sospechar que algo se estaba cocinando.



Empezamos a diseñar las cartas, el sistema de puntuación y contextualizamos las actividades de matemáticas en el juego en sí. Para ello diseñamos la web, decoramos los pasillos con los personajes del juego y como no, aparecieron los cofres con las cartas dentro de clase. Entonces se dieron cuenta de todo y empezamos a disfrutar.

## ¿Por qué lo hacemos?

Nuestro objetivo es que nuestros chicos aprendan, lo pasen bien, pero sobre todo que se queden con ganas de más. En la realización de nuestros proyectos nos dimos cuenta de que podíamos, partiendo de lo cotidiano, crear un centro de interés que les llegase. En ese momento comienza MATH ROYALE.

También utilizamos diferentes metodologías según nos venga mejor en cada momento e intentamos que los alumnos tengan tiempo para trabajar de forma individual, parejas o grupos (clanes) a través de retos contra otros clanes para conseguir más gemas.



### Actividades de capacidad

#### Descarga

El hechizo de la descarga va en un tarro de cristal cuya capacidad es de 5 litros. Por cada rayo que suelta el hechizo se consumen 0,250 de ese hechizo.

¿Cuántos rayos podré lanzar hasta consumir el hechizo entero?

Si he lanzado 7 rayos. ¿Que cantidad de decilitros queda dentro del tarro de cristal?



También para nosotros como profes, es más divertido (aunque más laborioso) el salir de la zona de confort, hacer cosas nuevas y ver hasta dónde, junto con nuestros alumnos, somos capaces de llegar y aprender, siempre cumpliendo el currículo y sin abandonar la programación. No decimos con esto que haya

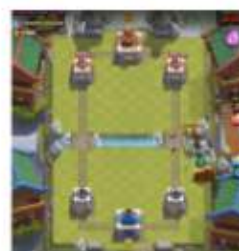
## ¿Cómo lo hacemos?

Por cada sesión de matemáticas que tenemos a la semana se les otorga una gema a cada alumno si cumplen una serie de objetivos mínimos en clase, como son: respetar a sus compañeros, trabajar en equipo, prestar atención cuando se requiera y cumplir con sus tareas.

Las tareas de nuestros alumnos en clase, no son muy diferentes a las que puedan hacer otros en cualquier lugar, lo único que todas están basadas en el propio juego. Desde la primera hasta la última.

### Actividades de longitud

#### El camino del gigante:



La distancia entre la torre azul de la izquierda y la torre roja de la izquierda es de 1,736km.

Imagina que el gigante aparece justo en la torre azul y va en línea recta hacia la torre roja.

Ahora mismo lleva recorrido 0,47km.

¿Cuántos kilómetros tiene que recorrer para llegar a la torre roja?

Expresa ahora el resultado en centímetros.

¿Qué resultados estamos obteniendo?

No llevamos mucho tiempo con Math Royale en funcionamiento, pero ya empezamos a poder ver los primeros resultados:

En primer lugar, hemos visto que la motivación y el interés de los alumnos en las matemáticas ha aumentado de forma exponencial. Ahora, todos quieren participar en clase ya sea de forma individual o grupal. Demandan información para poder resolver las tareas, retos y así conseguir gemas. Además, se ha reducido el nivel de estrés dentro del aula. Estamos 100% seguros de que su aprendizaje mejorará así como sus resultados a medio-largo plazo dentro de la asignatura.

Por otro lado, estamos comprobando cómo ha disminuido la falta de entrega de tareas realizadas en casa, sea el tipo de actividad que sea la que le proponamos.

Los niños están tan contentos que nos están pidiendo gamificar otras asignaturas como Lengua o Sciences, de hecho, estamos manos a la obra e inmersos en nuevos proyectos de gamificación.

Por último, estamos muy contentos de que otros profes se hayan fijado en nuestro proyecto y nos pregunten por él, cómo lo estamos llevando a cabo... De hecho, estamos compartiendo todo el material que tenemos con todo aquel que lo solicite pues para eso estamos.

# 7 Con cooperativo, triunfando

**Mercedes Molina**

La mayor satisfacción de un profesor es ver cómo los alumnos que ha guiado, llegan al triunfo.

Primera semana de clase. 12:00 a.m., 30 alumnas de 5° de E.P. Aula de Lengua Castellana. Éste era el escenario. El objetivo: trabajar la expresión escrita, con descripciones de personas.

Tenía en mi mano 30 descripciones de mis alumnas sobre sí mismas. Ellas las habían redactado en clase el día anterior. Tras comunicarles que ya las había leído y que cada una tenía su nota individual, comencé a explicarles en qué consistiría la dinámica de la clase siguiente.

Haríamos trabajo cooperativo, y por ello tenían que hacer equipo de 4 alumnas elegidas al azar. Movieron sus mesas de manera rápida. Cada una leería su descripción a las demás del equipo y, comprobaría cuál de las 4 descripciones cumplía la rúbrica de las descripciones de personas, que yo había escrito en la pizarra.

Les anuncié que el equipo que encontrara la mejor descripción (que cumpliera la rúbrica) ganaría cada participante un positivo. La portavoz del equipo saldría a explicar delante de todas el por qué de esa elección.

Me quedé impresionada por muchos motivos:

1. Pese al número de alumnas, trabajaron con orden.
2. Se escuchaban unas a otras. (Inteligencia Interpersonal)
3. Supieron elegir las mejores redacciones, comparándolas con la rúbrica, olvidándose si habían elegido la suya personal. (Inteligencia Lógico-Matemática)
4. Unas a otras se explicaban sus fallos. Aprendieron de las demás.
5. Aprendieron de memoria la rúbrica (era el objetivo) para hacer bien una descripción de personas. (Inteligencia Lingüístico-Verbal)
6. Disfrutaron mucho y se conocieron entre ellas. (Inteligencia Interpersonal)
7. Supieron explicar el por qué de su elección. (Inteligencia Lógico-Matemática)

Si la mayor satisfacción de un profesor es ver cómo los alumnos que ha guiado, llegan al triunfo, ese día en clase, las alumnas triunfaron.



# 8 Un experimento y una clase flipped en Primaria

**Iñaki Fernández**

Dos profesoras de mi colegio, Miss Laura Kiani y Miss Alex Vilella, han trabajado los hábitos saludables en la asignatura Science utilizando el modelo Flipped Classroom en todas sus clases de 1º de Primaria. Os dejo su experiencia. Gracias por compartirla, Miss Laura y Miss Alex.

Pan sucio a la izquierda y limpio a la derecha

En la asignatura de Science, estamos trabajando los hábitos saludables. Hemos realizado un experimento en clase relacionado con la importancia de lavarse las manos. El experimento comenzó llevando al patio a todos los niños para que se ensuciasen las manos lo máximo posible. Una vez en clase, dimos a cada grupo dos rebanadas de pan. En una de ellas, restregaron sus manos sucias y tosieron lo más cerca posible del pan. Una vez la habían guardado en una bolsa térmica, la colgaron en la ventana y fueron al lavabo a lavarse las manos, tal como les habíamos enseñado anteriormente. Ya en clase de nuevo, repitieron la misma operación con la segunda rebanada, pero esta vez con las manos limpias. La depositaron en la bolsa y la colgaron en la ventana.

El experimento dio sus frutos un mes más tarde, pues había que comprobar si crecían o no los microorganismos. El pan de las manos sucias había cambiado su blanco color a verde oscuro (casi negro en algunos casos), mientras que el de las manos limpias permaneció intacto. La idea que nos planteamos es que fueran ellos mismos los que sacaran las conclusiones del experimento e intentaran explicar qué había pasado.

Y dimos la vuelta a la clase

Para ello, mientras esperábamos los resultados del experimento, realizamos una Flipped Classroom: los niños debían ver el vídeo y contestar a las preguntas que iban apareciendo durante el mismo gracias a la aplicación Playposit. Para practicar mejor el Listening, los alumnos tenían que hacer clic en el audio que muestra la aplicación; así, escuchaban la pregunta. Una vez terminaron de ver el vídeo, realizaron una actividad en papel que debían llevar a clase al día siguiente para comentarla con el resto de compañeros. Este experimento, junto con la Flipped Classroom, les permitió entender que los gérmenes sí existen, aunque no puedan verlos, y la importancia que tiene lavarse las manos.

Ha sido una actividad muy enriquecedora para ellos y todos hemos disfrutado mucho.

# 9 ¿Por qué es interesante el juego... y el premio?

**Alicia Díez**

Somos conscientes de que queda feo decir que fomentamos la competición en clase, sabemos que no es políticamente correcto que unos estudiantes, visiblemente mejor dotados para determinadas cosas, siempre ganen. Fomentamos la baja autoestima, estamos facilitando al fanfarrón sentirse como pez en el agua...

El error está en pensar que sólo los que tradicionalmente se han considerado muy buenos podrán conseguir las mejores distinciones. Es un gran error pensar que lo que en la clase tradicional funcionaba al 100% es lo que hoy, con el cambio metodológico que estamos tratando de llevar a cabo, funciona de la misma forma.

Hoy valoramos otras cosas; a diario encuentro en mis clases personas capaces de pensar con imágenes, hacer un esquema o trabajar en equipo, ayudar a la persona que tienen al lado, crear algo diferente, abordar temas desde otro punto de vista, conectar ideas que parecen muy diferentes e inconexas, presentar un trabajo con gracia, fomentar la participación de todos los miembros de su equipo, traer a clase, porque sí, una célula hecha con plastilina o una bola de corcho convertida en la Tierra, con sus partes interiores, con sus continentes; la misma que trajo la planta que había germinado de una pipa de melón. Yo pago con pegatinas más pequeñas que la uña de mi dedo meñique... bromeo con lo caro que me sale ir a clase, muchas risas y se rompen la cabeza con qué hacer para conseguir a sticker. Luego hay que presentarlo en clase, aprovechar para repasar, anticipar, conectar ideas, intentar aprender a la vez que disfrutamos..

Creedme que es la oportunidad de reconocer méritos a "los otros", los que no están acostumbrados a las alabanzas en público. Ver esa cara de orgullo y emoción cuando se le enaltece en clase no tiene precio.

No olvidemos animar las distintas formas de aprender, de fomentar el entusiasmo, de dar herramientas a nuestros estudiantes, de que piensen en mañana. De que se sientan especiales, porque lo son. Personaliza, juega, dales premios, guía, que acaben sabiendo mucho más que tu. Que tengan iniciativa, ideas, ganas. Ese es tu triunfo como profesor.

# 10 Tú, yo, y el mundo que nos rodea...

Lola Millán

Lola Millán, del colegio San Gabriel de Zaragoza, nos comparte este proyecto interdisciplinar que ha realizado con sus alumnos de 3º de Primaria, a lo largo de todo el primer trimestre de curso.

La finalidad del proyecto era que los alumnos conozcan su cuerpo (los sentidos, los huesos, los músculos) y el mundo que les rodea partiendo, para ello, de su entorno más directo, su calle, su pueblo, su país, su tierra, para llegar hasta el descubrimiento del Universo.

Busca también favorecer estrategias de aprendizaje, el tratamiento de la información y el conseguir que cada uno de ellos sea capaz de construir su propio aprendizaje.

Se trata de un proyecto interdisciplinar en el que han participado las áreas de Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales, Inglés y Natural Sciences.

Aquí podemos ver más en detalle los objetivos del proyecto:



**TÚ, YO Y EL MUNDO QUE NOS RODEA**

1. Aprender, descomponer y operar con números de hasta cinco cifras.
2. Relacionar los números ordinales y relacionarlos con los cardinales.
3. Reconocer los términos de la multiplicación y su mecanismo y aplicarlos junto a las otras operaciones para resolver problemas matemáticos relacionados con el tema del proyecto.
4. Reconocer los distintos tipos de comunicación y su aplicación en distintos momentos.
5. Utilizar los adjetivos para describir a las personas y a los personajes de sus creaciones.
6. Distinguir las partes de una narración y aprender a escribir textos con esta estructura utilizando diferentes soportes.
7. Identificar los sentidos y los órganos correspondientes para conocer mejor el propio cuerpo.
8. Experimentar las sensaciones a través de los cinco sentidos para obtener información del entorno.
9. Aprender el nombre de los principales huesos y músculos del cuerpo.
10. Utilizar los hábitos de higiene y prevención para mantener la salud de nuestro cuerpo.
11. Aprender sobre su propia localidad y la diferencia entre los pueblos y la ciudad, saber las ventajas e inconvenientes de cada uno a través del debate.
12. Reconocer y aprender que la tierra es el planeta donde vivimos y que forma parte del universo.
13. Ser capaz de presentarse de forma oral y escrita: nombre, edad, dirección, familia, donde vive, aficiones favoritas...
14. Aprender a usar adjetivos básicos sobre el físico para hacer breves descripciones.
15. Aprender vocablos de acción para mostrar habilidades y aprender la estructura "I have got...". De forma oral y escrita.

**Genialy**

Los contenidos de esta obra "I have got..." De forma oral y escrita.

Y aquí podemos comprobar los contenidos del currículum que se trabajaron:  
RELACIÓN CURRÍCULUM

Nos hemos basado en el enfoque Flipped y la teoría de las Inteligencias Múltiples, procurando realizar actividades que fomenten cada una de estas inteligencias.

Para trabajar los contenidos más teóricos, se elaboraron vídeos con Doceri de cada una de las áreas que trabaja el proyecto y que los alumnos recibían a través de Showbie (aplicación que utilizamos para el envío de tareas) y que visionaban desde su casa.

La búsqueda de información y documentación también se trasladaba, en algunas ocasiones, a casa para después en clase trabajar la puesta en común en el equipo, la toma de decisiones y la elaboración del producto final.

En realidad, al ser un proyecto que ha durado todo el primer trimestre, se ha tratado más bien de un conjunto de miniproyectos que agrupamos dentro del título "Tú, yo y el mundo que nos rodea". Nuestro hilo conductor es el personaje de Matilda, una niña muy especial que nos ha acompañado durante todo el trimestre a través de diferentes aventuras.

En lo primero que comenzamos a trabajar fue en el conocimiento del propio cuerpo. Partimos del conocimiento más cercano para después comenzar a explorar otros entornos más lejanos.

Para empezar, creamos un libro viajero que se titulaba "Me conozco, me conocen". Este libro iba pasando por cada niño para que lo llevara a casa y, con ayuda de sus padres, se describiese a sí mismos utilizando, para ello, todo tipo de recursos: imágenes, texto, diferentes materiales, etc.

Cuando volvía a clase, tenía que exponerlo a sus compañeros. De este modo, conseguíamos que el grupo se conociera mejor y conociera también a sus compañeros nuevos.



Trabajamos también otro tipo de actividades encaminadas a los mismos objetivos, como hacer un autorretrato en Arts, conocer nuestros sentidos y nuestro cuerpo en Natural Science...

Todo esto nos ayudó a tomar conciencia de nosotros mismos y conocernos más y mejor.

Después continuamos trabajando nuestro entorno más cercano. En nuestro centro tenemos alumnos de distintas localidades de la comarca, por lo que, aprovechando esa circunstancia, creamos equipos de trabajo que se tenían que encargar de hacer una exposición sobre las características de su zona: gráficos de población, características más destacables de la localidad o barrio, descripción del paisaje, entornos rurales y entornos urbanos, etc.

Cada equipo tenía que hacer la búsqueda de información, elaborar el contenido que iban a presentar y crear un producto final para hacer la exposición en clase. Para ello, contaban con la rúbrica que la profesora les facilitaba para saber exactamente qué es lo que se les iba a valorar. EJEMPLO RÚBRICA

En clase, se trabajaron también las diferencias entre el entorno rural y el entorno urbano, porque dada la situación de nuestro centro, la procedencia de nuestros alumnos varía mucho, desde los que viven en el centro de Zaragoza, hasta los que viven en un pueblo cercano al colegio. Esto nos permite trabajar de forma sencilla las diferencias entre los pueblos y las ciudades y nos ayudó a la hora de preparar el debate en clase sobre las ventajas y desventajas de vivir en un entorno rural y en uno urbano.

Otra actividad que realizaron fue la de crear un Kamishbai sobre la historia del campo y la ciudad.

Tras haber trabajado cómo es nuestro entorno más cercano, ya estábamos en disposición de idear nuestra ciudad ideal. Por equipos, tuvieron que crear una ciudad que para ellos contara con todo lo necesario para ser la mejor ciudad del mundo. Crearon los edificios más importantes, el mobiliario urbano..., ¡dando rienda suelta a su imaginación! ...Y basándose en la rúbrica de la actividad, ¡claro!

Lo siguiente que hicimos fue aprender a desenvolvemos de forma autónoma por la ciudad. Entre otras cosas, trabajamos las compras a través de Matilda, a la que su padre ha decidido darle un presupuesto limitado para que se compre toda la ropa que va a necesitar a lo largo del curso, para ello, Matilda pide ayuda a nuestros alumnos, para que le ayuden a saber qué debe comprar, cuánta cantidad, dónde encontrar las mejores ofertas...

Para lograr aconsejarle de la mejor manera posible, cada equipo debía de prever qué tipo de ropa va a necesitar Matilda para cada momento, comparar precios, buscar ofertas, hacer todos los cálculos utilizando las operaciones aprendidas (suma, resta y multiplicación), y para terminar, presentar una factura con todos los gastos y detalle de la compra.

También es importante descubrir que más allá de nuestro barrio, nuestro pueblo o nuestra ciudad, existe todo un mundo por descubrir y explorar, y que debemos conocer. Por ese motivo, iniciamos el proyecto Flippeando con las noticias. En este momento, se les enviaba a los niños, a través de Showbie, una noticia relacionada con el mundo, la sociedad, etc., que los niños debían leer en casa con sus padres. A continuación, tenían que rellenar la Ficha de Pensamiento Crítico, que busca fomentar en el alumno la reflexión, el pensar en posibilidades, el análisis, ..., a través de preguntas como: , "¿qué hubiera pasado si...?" "¿qué sabías de...?", "¿en qué se parece y se diferencia...?" Para, posteriormente, ponerlo en común en Asamblea en clase.

El último miniproyecto que pusimos en marcha tenía como objetivo descubrir nuestro entorno más lejano, el Universo. Realizamos distintos tipos de actividades, tanto en casa como en clase, y, para terminar, elaboraron un Lapbook con su propio sistema solar con diferentes materiales. ¡Algunos fueron auténticas obras de arte!

Para hacer el seguimiento de todas estas actividades y de los resultados obtenidos, así como, por qué no, para gamificar la evaluación, utilizamos ClassDojo. No sólo para atribuir puntuaciones a los alumnos, conseguir premios en función de los puntos y motivar a los alumnos, sino también como herramienta de comunicación con los padres, que han podido seguir muy de cerca todas estas actividades que hemos realizado a través del blog de la aplicación.



# 11 Para empezar después de ver el vídeo

Alicia Díez

El último post de Jon Bergman nos acerca a una forma sencilla de involucrar a los alumnos en clase. Una de las trabas que nos encontramos en ocasiones es la seguridad del visionado del vídeo, más fácil de controlar en unas edades que en otras.

Recuerdo que una de las preguntas que se hicieron en las sesiones de formación del pasado mes de agosto era sobre el modelo en primaria; Jon comentaba que si hay más dificultad en conseguir que se vean los vídeos en casa, podemos hacerlo en clase ya sea por turnos con algunos ordenadores y hacer todas actividades con el resto de los alumnos o en momentos diferentes pero en el colegio. En mi caso esto es habitual, no es raro que en primaria no se tenga un dispositivo que poder utilizar en cualquier momento. Me ha gustado cómo Jon explica la forma en que un profesor comienza la clase preguntando a los estudiantes qué es lo que han aprendido del vídeo y cómo varios salen a explicar al resto de sus compañeros, generando momentos de aprendizaje, refuerzo o profundización. Esta forma de empezar da mucha información al profesor, además de mejorar las habilidades relacionadas con la expresión oral. Y luego a las actividades más centradas en cada uno de los estudiantes, ya sea de forma individual o por grupos. Si además tratamos a dar protagonismo a distintos alumnos cada vez (todos sabemos cómo generar momentos interesantes para fortalecer autoestima o ayudar a superar timidez que mejoren el clima de clase) y les premiamos con un sello o sticker, seguro que conseguimos más voluntarios la siguiente sesión.

# 12 Aprender el método científico... una actividad que funciona

**Alicia Díez**

Como sabemos, existe una creciente preocupación por no matar talentos para las ciencias; cada vez más se habla de cultivar el pensamiento científico desde los primeros años. El plan de estudios STEM, del que todos hemos oído hablar, se basa en la idea de educar a los estudiantes en cuatro disciplinas específicas – ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas – en un enfoque interdisciplinar y aplicado. Si antes se abordaban las cuatro disciplinas como materias individuales, STEM las integra en un paradigma de aprendizaje coherente basado en aplicaciones del mundo real.

La asignatura de Ciencias Naturales (o Science, para aquellos que nos toca trabajarla en inglés) en primaria es un buen momento para tratar de “enganchar” a los alumnos en la experimentación científica que, en realidad, es para ellos un juego. Los niños son investigadores naturales, están aprendiendo desde su nacimiento a conocer el mundo que les rodea, así que ofrecerles un poco más de lo que vienen haciendo movidos por la curiosidad será, en la mayoría de los casos, algo muy estimulante para ellos.

La actividad que propongo se centra en el conocimiento y la comprensión del método científico. Esta actividad se ha llevado a cabo en 5º y 6º de EP en inglés y en ambos cursos ha funcionado.

En primer lugar, los alumnos ven en casa el vídeo que explica las fases del método científico. Para la sesión de clase, los alumnos deberán traer completada una ficha que hemos preparado que consiste en emparejar la explicación de cada paso del método con su término.



En clase completamos dicha ficha con las fases en un ejemplo concreto que puede ser algo muy cercano a los estudiantes como objetos que caen por la fuerza de la gravedad o evaporación de agua en un vaso que dejamos en la ventana. Se trataría de hacer la descripción de la investigación e ir añadiendo cada paso al lado de la explicación de cada uno de ellos. Nos hemos asegurado de que se comprende en clase, tenemos la idea básica.

El siguiente paso sería agrupar a los alumnos y ofrecerles un vídeo en el que deben elegir un "truco" que sea posible hacer y del que deberán extraer las fases del método científico. De esta forma se realiza un análisis de cada uno de los trucos que verán, deben seleccionar el más adecuado y accesible, para lo que tienen que tener varias variables en cuenta.

Los vídeos de los que seleccionan un truco son muy divertidos, no falta sentido del humor, motivación asegurada.

No es necesario repetir vídeo, cada grupo puede tener uno diferente, así no hay interferencias.

Una vez seleccionado el truco que quieren hacer (es ciencia en todos los casos), se dedican a diseñar en clase el método por pasos, describiendo en cada uno lo que ocurrirá. Una vez revisado por el profesor, se ponen en marcha para hacer una presentación por escrito y se reparten lo que deberá traer cada miembro del equipo. Una vez comprobado que el truco sale, presentación en clase, previa descripción.

[Vídeo aquí](#)

# 13 Unidad didáctica de flipped classroom para 4º de E.P.

**Francisco Javier Calmaestra**

Tras varias aproximaciones al FC con algunas sesiones propuestas mediante FC y tras ver que las veces que lo había puesto en práctica había sido muy provechoso para otros alumnos (con contenidos concretos y en sesiones concretas), en esta ocasión me decidí a introducir FC en Conocimiento del Medio con mi clase de 4º de Primaria que nunca había trabajado así y de una forma muy directa: Toda la unidad seguiría una estructura invertida.

Esto me iba a servir para poder ver la acogida que tiene en los alumnos (nuevos totalmente en esta forma de trabajar) y para ver cómo mejora la dinámica de la clase, el aprendizaje de los alumnos y sobre todo, la motivación y la responsabilidad ante su propio aprendizaje por parte de los alumnos.

Anteriormente al inicio de la unidad, el trabajo por mi parte fue estructurar temporalmente todo el contenido y preparar el material necesario para dar la vuelta a la clase. Una vez que todo este trabajo estuvo listo, la unidad quedó de este modo, que comparto con todos vosotros:

## **SESIÓN 1:**

### INTRODUCCIÓN A LA NUEVA UNIDAD.

- Explicación de la dinámica de las clases (previamente tendremos que crear la clase con la cuenta EDpuzzle del profesor y tener la cuenta de Socrative de profesor)
  - Explicación breve sobre Flipped Classroom.
  - Introducción a EDpuzzle y a Socrative
  - Introducción clave EDpuzzle. (para que todos los alumnos puedan acceder a los vídeos y contenidos que trabajarán en clase)

- Cuestionario inicial del tema: Ideas previas, con Socrative. SOC: #14023790 (os dejo también todos los cuestionarios compartidos en Socrative para que los podáis reutilizar y mejorar)
- Puesta en común de las respuestas. (Nos servirá para hacer hincapié en la necesidad de aprender cosas que no sabemos o que no sabemos bien y poder sentar las bases del FC)
- Deberes:
  - Ver videos de EDpuzzle sobre el eje de La Tierra y los Polos de La Tierra.
  - <https://edpuzzle.com/media/5479a259ee0a7af713eb91aa>
  - <https://edpuzzle.com/media/5479e177ee0a7af713eb92a7>

**SESION 2:** (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.
  - Ejes de La Tierra y polos de La Tierra. SOC: #14024627
- Discusión de los resultados
- Respuesta a las preguntas planteadas por parte de los alumnos
- Trabajo en pequeño grupo:
  - Actividad : Giramos inclinados, realizar el dibujo de la Tierra donde se dejen muy claros los conceptos aprendidos en clase
- Subir actividad, de forma individual a Google Classroom.
- Discusión de los trabajos en gran grupo, votación sobre el mejor enfoque.
- Deberes:
  - Ver vídeos sobre: Movimiento de rotación y movimiento de traslación.
  - <https://edpuzzle.com/media/5479faa9ee0a7af713eb9414>
  - <https://edpuzzle.com/media/5479fda8a0efef4c39b978b3>

### **SESIÓN 3: (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)**

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.
  - Los movimientos de La Tierra. SOC: #14024956
- Discusión de los resultados
- Respuesta a las preguntas de los alumnos
- Trabajo en pequeño grupo:
  - Actividad : Organizador gráfico: Compara y contrasta movimientos de La Tierra.
- Subir actividad, de forma individual a Google Classroom.
- Discusión de los trabajos en gran grupo, votación sobre el mejor enfoque.
- Deberes: Ver vídeo estaciones, solsticios y equinoccios.
  - <https://edpuzzle.com/media/547a0683ee0a7af713eb9538>

### **SESIÓN 5: (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)**

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.
  - Puntos cardinales y fases lunares. SOC: #14025769
- Discusión de los resultados
- Respuesta a las preguntas de los alumnos

- Trabajo en pequeño grupo:
  - Actividad : Mindomo puntos cardinales y fases lunares
  - Subir actividad, de forma individual a Google Classroom.
- Discusión de los trabajos en gran grupo, votación sobre el mejor enfoque.
- Deberes: Ver vídeo "paralelos, meridianos, latitud y longitud"
- <https://edpuzzle.com/media/54846c418002284a1a66d6ec>

### **SESIÓN 6: (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)**

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.
  - Paralelos, meridianos, latitud y longitud. SOC: #14141732
- Discusión de los resultados
- Respuesta a las preguntas de los alumnos
- Trabajo en pequeño grupo:
  - Actividad : Situar los puntos dados en un mapa.

Imagen utilizada: [http://globalbackend.educ.ar/repositorio/Imagen/ver?image\\_id=39af4a1f-1375-11e1-806c-ed15e3c494af](http://globalbackend.educ.ar/repositorio/Imagen/ver?image_id=39af4a1f-1375-11e1-806c-ed15e3c494af)

- Subir actividad, de forma individual a Google Classroom.
- Discusión de los trabajos en gran grupo, votación sobre el mejor enfoque.

## Bibliografía:

Delors, J. y otros,(1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana. Ediciones UNESCO.

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, nº 295, 2013, 10 diciembre.

- Deberes: Ver vídeo Descubrimiento de que la Tierra es redonda

· <https://edpuzzle.com/media/548483eae2f977c27a8dd92c>

· <https://edpuzzle.com/media/5484809d8002284a1a66d833>

## **SESIÓN 7: (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)**

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.

· La Tierra es Redonda SOC: #14142062

- Discusión de los resultados

- Respuesta a las preguntas de los alumnos

- Trabajo en pequeño grupo:

· Actividad : Preparar cada grupo otra propuesta parecida a la aprendida para corroborar que la Tierra es redonda.

· Puesta en común de algunos grupos y votación del mejor enfoque.

## **SESIÓN 8: (antes de llegar a clase, hay que revisar los datos de EDpuzzle)**

- Comienza la sesión con un cuestionario básico sobre lo aprendido, desde Socrative.
  - Cómo funciona un telescopio. SOC: #14152506
- Discusión de los resultados
- Respuesta a las preguntas de los alumnos
- Trabajo en pequeño grupo: Poner cronómetro en la pizarra.
  - Actividad : Realizar esquema viajes espaciales en Mindomo.
  - Subir actividad, de forma individual a Google Classroom.
- Discusión de los trabajos en gran grupo, votación sobre el mejor enfoque. (10-15 minutos)

Tras estas 8 sesiones de trabajo y como resumen de los resultados obtenidos señalaré:

- Por la visualización de las actividades de clase y correctas contestaciones de las mismas, otorgué un 10% de la nota de la unidad, algo que me sirvió para gamificar y premiar a los que realizaban bien las actividades en casa.
- El primer día, gran parte de la clase vieron el vídeo, pero no prestaron atención, contestando a las preguntas del propio vídeo de forma inexacta o incorrecta. Por lo tanto, al día siguiente en clase, ellos mismos se dieron cuenta de que era muy importante prestar atención a los vídeos y contestar con el mayor rigor posible las preguntas planteadas en EDpuzzle, para poder afrontar la clase con soltura...y poder participar en el debate de clase sin que se notase en exceso que no habían trabajado.
- De varios alumnos que cursos anteriores y durante este curso habían sido muy poco constantes a la hora de realizar deberes en casa, todos poco a poco se fueron uniendo a la realización de las actividades en casa. Al final de la unidad, todos se habían puesto al día a la hora de ver todos los vídeos y contestar a las preguntas planteadas en los mismos, siendo, alguno de ellos, de los más activos durante las clases.

- Varios alumnos con dificultades de aprendizaje podían participar muy activamente en la clase, al igual que de las actividades en pequeño grupo.
- Según iban avanzando los días de unidad, las participaciones eran mucho mas ricas, aportando valor al aprendizaje de sus compañeros y creando un clima de ayuda y aprendizaje que anteriormente no era tan fácil lograr.
- Los resultados académicos han sido notoriamente mejores que en unidades anteriores, facilitando la consecución de objetivos a los alumnos con alguna dificultad de aprendizaje y favoreciendo la profundización para los que los objetivos eran mas sencillos.
- La cantidad de notas y elementos de evaluación que he obtenido durante esta unidad ha sido notablemente mayor a las obtenidas con anterioridad.
- Los alumnos que habían tenido algún problema técnico para ver el vídeo en casa, venían a clase muy disgustados por tener que llegar así a clase, ya que les hubiera gustado poder realizarlo (Muchas veces hay que contar con visitas al médico donde no hay wifi, cumpleaños de abuelos donde se llega tarde a casa....etc.)
- Muchos alumnos agradecían el feedback por mi parte de las contestaciones realizadas en la visualización del vídeo...el vínculo de aprendizaje entre alumnos y profesor se extiende más allá de las aulas (también es bueno enseñarles que no siempre puede ser así y que si no les contestas a un email durante la tarde, es lo normal....no podemos estar 24h disponibles...pero si les llega una respuesta, ellos lo agradecen)
- No solamente hemos cubiertos los objetivos de la unidad, sino que además se ha profundizado en ellos y se han alcanzado otros que de otro modo, no hubiera sido posible.
- No todo has sido un camino de rosas, ya que en esta introducción he encontrado algunos puntos en los que hay que prestar especial atención y con los cuales se tiene que contar a la hora de dar la vuelta a la clase:
- Los alumnos no están acostumbrados a trabajar así y los primeros días puedes pensar que estas perdiendo tiempo de aprendizaje, pero es un paso que hay que superar y un tiempo que no es perdido, es una inversión.



- Hay alumnos a los que "la comodidad" les puede al principio y les cuesta entrar en la dinámica de "poder participar" en clase...para algunos es mas cómodo realizar ó ejercicios tradicionales a tener que plantear su punto de vista y sus conocimientos, sabiendo que pueden ser preguntados por algún compañero o por el profesor para llegar a un aprendizaje de un nivel superior...pero también es un paso que hay que dar.
- Las tiempos de clase tienen que estar muy bien medidos, si te despistas...no llegas a la parte final de la clase (tal vez en la que los alumnos alcanzan un nivel de aprendizaje superior), desde mi punto de vista, los bloques de 45-50 minutos son insuficientes con alumnos tan pequeños....si hubiera tenido 1h y 15minutos de clase...otro gallo cantarí.

Definitivamente, aunque el trabajo previo sea mayor, definitivamente la asignatura de Conocimiento del Medio de 4º de Primaria, será FC hasta final de curso.

# 14 Lo importante es saber qué preguntar

Francisco Javier Calmaestra

Para todos los que utilizamos vídeos como parte del proceso de aprendizaje de nuestros alumnos, son de gran ayuda herramientas de enriquecimiento de vídeos como EDpuzzle o Educanon, pero en esta ocasión no vamos a tratar sobre cómo utilizar estas herramientas, sino que vamos a profundizar en el fin de enriquecer nuestros vídeos con preguntas. Cuando nos planteamos enriquecer con preguntas nuestros vídeos es muy importante tener un fin claro que ayude a nuestros alumnos a sacar el máximo partido del tiempo que dedican, por poco que sea, al trabajo de ese vídeo y que nos ayude a nosotros como profesores a tener datos, antes de nuestra clase, para poder plantear pequeñas modificaciones en nuestras clases para atender a las necesidades concretas del alumnado (Just in time teaching). Para ello es de gran ayuda seguir algunos de estos consejos:

- Guía a tu alumno, mediante las preguntas, hacia lo esencial e importante de ese vídeo. No hagas preguntas sobre detalles o contenidos no fundamentales, si lo haces (sobre todo con alumnos más pequeños) les estarás confundiendo.
- Utiliza preguntas durante el vídeo, no las dejes todas para el final...de este modo mantendrás la atención de tus alumnos y les resultará más fácil repetir esa parte concreta del vídeo para encontrar la respuesta a tu pregunta en caso de no saberla.
- Plantea preguntas que tengan relación con los primeros niveles de aprendizaje según la Taxonomía de Bloom: recordar, comprender y aplicar.
- Al finalizar el vídeo, añade una pregunta en las que les preguntes cuál ha sido la parte más difícil de entender de ese vídeo (aunque la hayan entendido) y por qué (esto les ayuda a pensar sobre su proceso de aprendizaje y a ti te da ideas sobre cómo van evolucionando tus alumnos)

- Añade otra pregunta en la que les plantees si tienen alguna pregunta urgente.

Siguiendo estos consejos, estaremos estructurando el conocimiento de nuestros alumnos y les estaremos guiando hacia un aprendizaje eficaz, que nos ayudará a fijar, en casa, los primeros pasos de los aprendizajes y podremos plantear en nuestras clases actividades de aprendizaje de orden superior: analizar, evaluar y crear.

Todo esto nos sirve para preparar a nuestros alumnos antes de llegar a clase, pero el arte de preguntar no se detiene ahí, sino que es fundamental saber cómo y qué preguntar en nuestras clases, planteando procesos de indagación, como podemos leer en esta entrada: ¿Le das importancia al “arte” de saber preguntar?

#### *Bibliografía:*

*Delors, J. y otros,(1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana. Ediciones UNESCO.*

*Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, nº 295, 2013, 10 diciembre.*