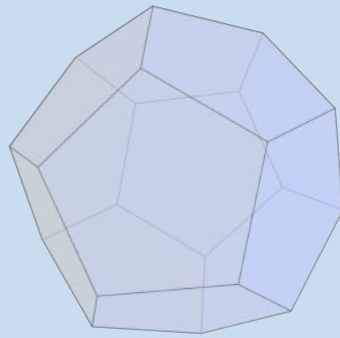


DODECAEDRO FLIPPED



**10 de las caras que componen
Flipped Classroom**

Raúl Santiago

1

Certificación sobre FLIPPED LEARNING en español

¿QUÉ ES? Un curso diseñado por la Flipped Learning Global Initiative (FLGI), una federación mundial de educadores, investigadores, tecnólogos, expertos y formadores.

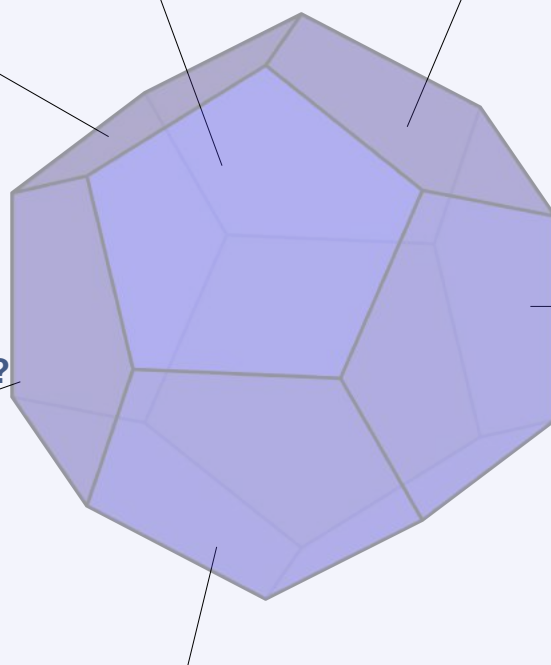
¿QUÉ VAS A APRENDER?

La mejor manera de planificar tus clases con FC, las prácticas más efectivas, herramientas para apoyar el trabajo, métodos de evaluación, selección de tecnología...

¿CUÁNTO VALE? 70\$

¿CUÁNDO SE HACE?

A tu ritmo y en el espacio que tú elijas.



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

Porque el movimiento Flipped Classroom se está difundiendo por todo el mundo gracias a su enorme potencial, y es esencial conocer las claves para ejecutarlo correctamente.

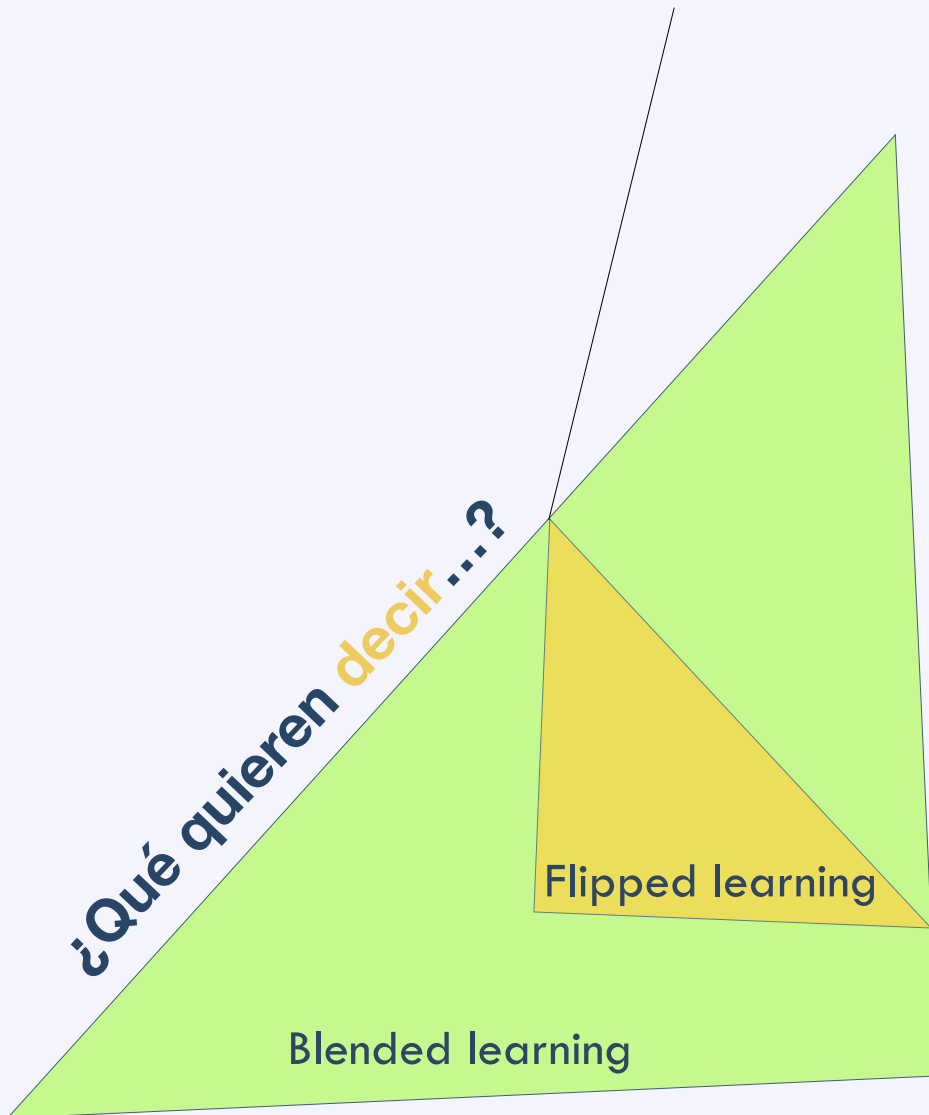
¿ESTÁ ACREDITADO?

Sí, es un curso que está acreditado por la Fundación de la Universidad de la Rioja como actividad de formación continua.

[MÁS INFO](#)

2

Conceptos en relación: blended learning y flipped learning

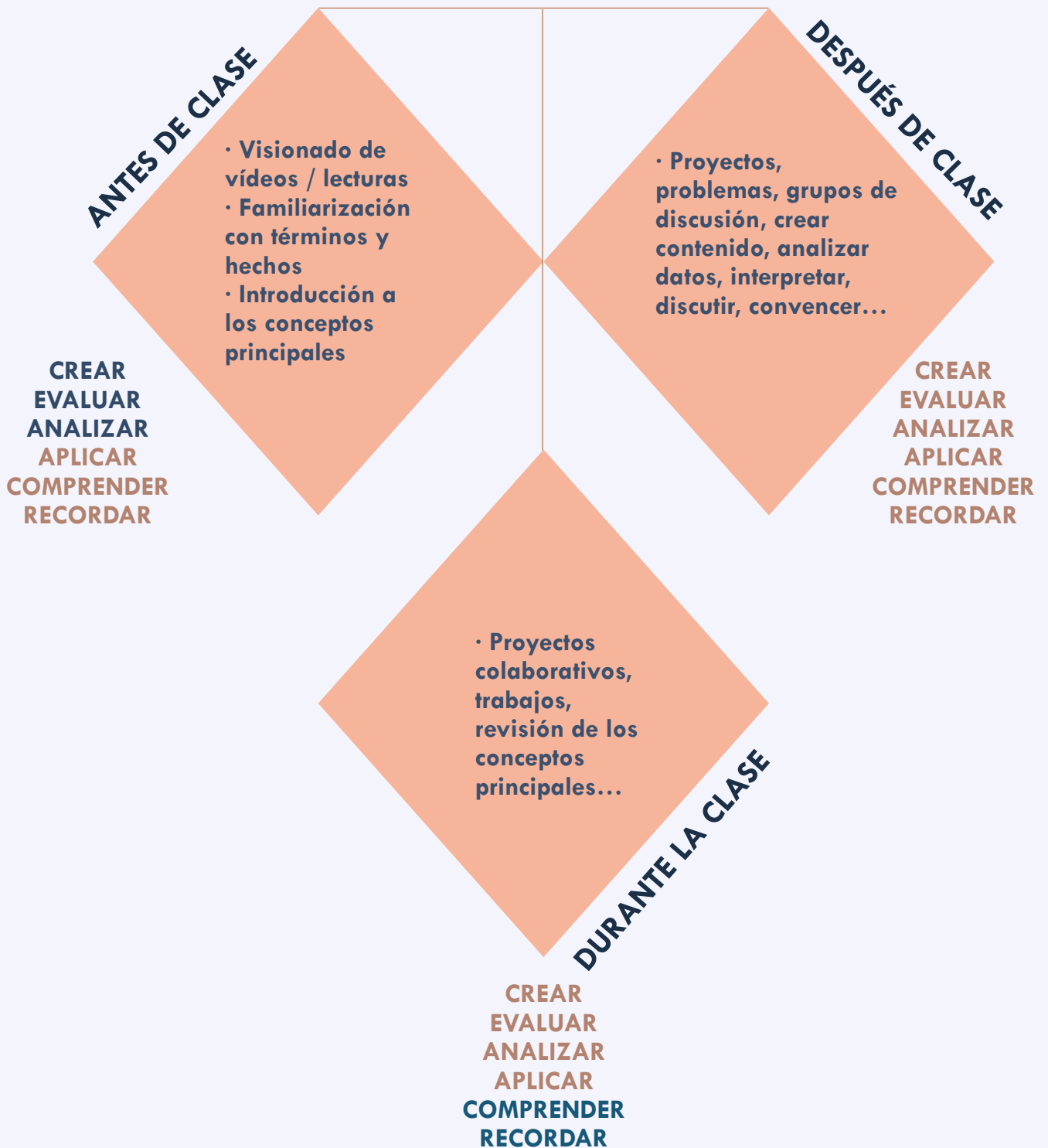


Dos de las **tendencias más conocidas y empleadas** en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de la tecnología son el aprendizaje mixto - **blended** - y el inverso - **flipped** - Ambos son efectivos aunque tienen enfoques distintos:

“**Todo lo FLIPPED es BLENDED pero no todo lo BLENDED es FLIPPED...**”

3

Momentos gamificables en el Flipped Classroom ft. Taxonomía de Bloom

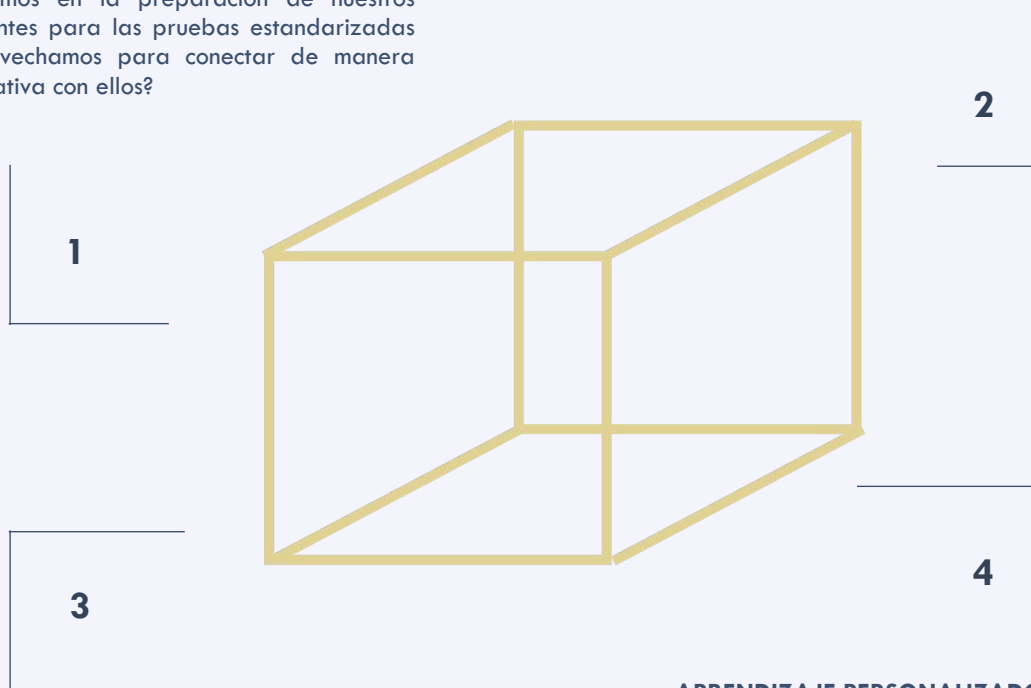


4

Señales de que tienes una auténtica Flipped Classroom

CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES

Con demasiada frecuencia, los responsables en el diseño de los planes curriculares ponen la mayor parte de sus esfuerzos en el establecimiento del programa de estudios o en ayudar a los estudiantes a prepararse para pruebas estandarizadas. Sin embargo, la investigación ha demostrado que los estudiantes que tienen relaciones positivas con sus profesores obtienen mejores resultados en los exámenes estandarizados y obtienen unas notas más altas. Entonces, ¿qué tal si utilizamos una parte del tiempo que empleamos en la preparación de nuestros estudiantes para las pruebas estandarizadas y aprovechamos para conectar de manera significativa con ellos?



APRENDIZAJE BASADO EN “LA PASIÓN”

Para que los alumnos comprendan profundamente los contenidos a aprender, tienen que implicarse. Eso significa que necesitamos para crear un ambiente donde pueden explorar a fondo las áreas que tengan mayor curiosidad por saber. El nivel de libertad que les otorgas puede variar en función de distintas variables.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Dado que el FC pone énfasis en maximizar el tiempo de clase, muchos docentes han decidido integrar metodologías activas e inductivas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El ABP involucra a los estudiantes ya que les permite resolver problemas del mundo real. Este compromiso y la inmersión les ayuda a llegar a una comprensión más profunda.

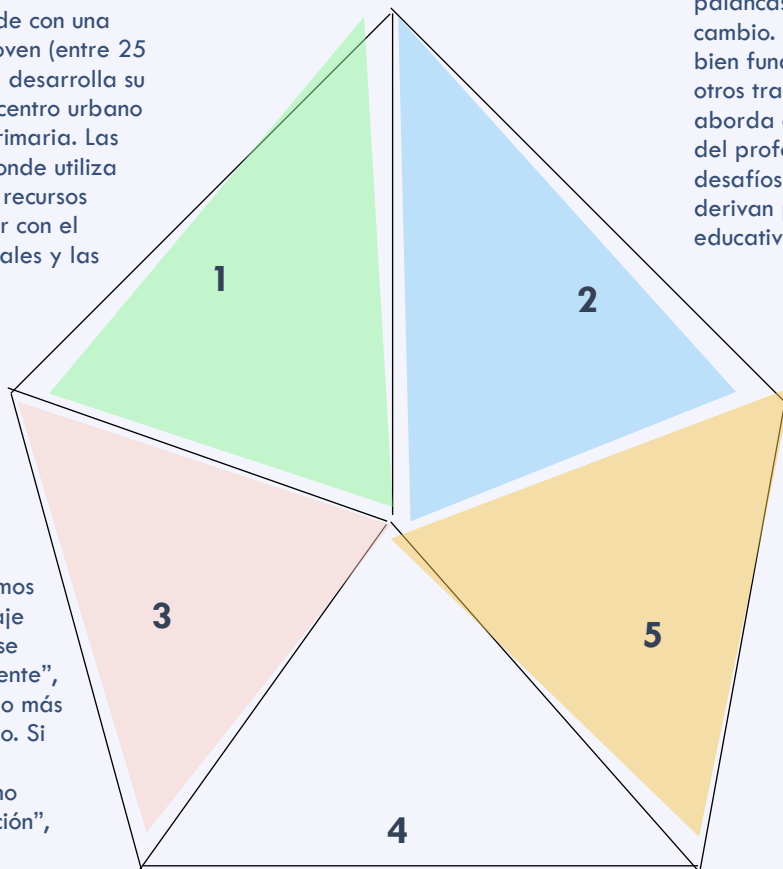
APRENDIZAJE PERSONALIZADO

En un ambiente de aprendizaje "flipped", los estudiantes deben de tener opciones para analizar cómo aprenden. Algunos estudiantes lo hacen viendo videos, otros leen el libro de texto y otros utilizan simulaciones interactivas para aprender el contenido. Para ello, los educadores necesitamos personalizar las actividades de aprendizaje a diversos estilos de aprendizaje de los alumnos, las estrategias y habilidades de trabajo, y proporcionar a los estudiantes una variedad de evaluaciones formativas y sumativas. No sólo los estudiantes necesitan más de una manera de acceder a contenido o aprender, si no también necesitan múltiples maneras de demostrar que han dominado.

5

Conclusiones de un estudio sobre el papel de la tecnología en educación

En términos generales, el perfil del profesorado investigado que utiliza con mayor frecuencia los recursos de la Escuela 2.0 se corresponde con una maestra, relativamente joven (entre 25 y 34 años de edad), que desarrolla su actividad docente en un centro urbano de Educación Infantil y Primaria. Las áreas de conocimiento donde utiliza con mayor frecuencia los recursos analizados tienen que ver con el idioma, las ciencias naturales y las matemáticas.



De los datos obtenidos podemos concluir que un buen porcentaje (34%) entiende que las TIC “se emplean de modo independiente”, no como soporte de un cambio más profundo a nivel metodológico. Si a esto le sumamos los que manifiestan “En ningún caso, no existe ningún tipo de integración”, el número de directivos que afirman que “Existen esas metodologías, pero no están integradas con las TIC”, sumaríamos más de un 50% que no ven una relación o directamente consideran que las TIC no constituyen recursos de apoyo a la innovación metodológica. Un grave error conceptual a nuestro juicio.

En cuanto a los recursos más utilizados, los datos obtenidos nos permiten señalar los siguientes con una mayor presencia en el ámbito de la Educación Primaria: sala de ordenadores, rincón del ordenador, conexión WIFI y cañón de proyección (considerados en el estudio dentro de la categoría de “tradicionales”). Si junto a estos datos tenemos presente aquellos otros que nos indican el poco dominio o bajo nivel de competencia que el propio docente manifiesta tener con relación al uso específico de las herramientas de autor o de la web 2.0, así como las finalidades que los mismos profesores se plantean al utilizar los recursos tecnológicos en los procesos educativos del centro, podemos presumir que la implantación del Programa Escuela 2.0 en el contexto educativo investigado no ha tenido todavía los efectos didácticos deseados en el modo de organizar y gestionar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La práctica mayoría de los encuestados (90%) manifiestan que los recursos y herramientas TIC tienen un Muy Alto/Alto potencial como palancas para la innovación y el cambio. Una concepción docente muy bien fundamentada y contrastada en otros trabajos similares donde se aborda como tema central la actitud del profesorado ante las TIC y los desafíos y posibilidades que se derivan para el cambio e innovación educativa.

Por último y en estrecha relación con todo lo anterior, nos parece importante destacar la necesidad formativa que reconocen los docentes investigados respecto a cuestiones de carácter pedagógico-didáctico de las TIC, frente a otros aspectos técnicos u organizativos también indicados en el cuestionario administrado. Como estrategia más adecuada para satisfacer dicha necesidad docente, los profesores prefieren que se adopten modelos mixtos de formación del profesorado online y presencial. Tales manifestaciones nos llevan a considerar la formación didáctica del profesorado en el uso de las TIC como clave fundamental para una integración efectiva de los recursos de la Escuela 2.0 en los centros educativos analizados.

6

Elementos: juego y pedagogía

**LOS
ELEMENTOS
DEL JUEGO
ATRAEN AL
CONTENIDO**

**AUMENTAN LA
MOTIVACIÓN
Y LA
SATISFACCIÓN
PERSONAL**

**PERMITE
ADQUIRIR
HABILIDADES
Y LOGRAR
OBJETIVOS**

**VALORA LOS
CAMINOS
ALTERNATIVOS**

**MIDE EL
APRENDIZAJE
A TRAVÉS DE
COMPETENCIAS
Y ES
ATRACTIVO**

**DEMUESTRA
QUE EL
APRENDIZAJE
ES UN
PROCESO DE
ENSAYO Y
ERROR Y
REPETICIÓN Y
PRÁCTICA**

7 Métodos y técnicas pedagógicas centradas en el estudiante

COOPERATIVOS

El aprendizaje cooperativo implica pequeños grupos trabajando juntos para completar una tarea o reto.

TORMENTA IDEAS

Para los “pensadores creativos” a trabajar. Presenta una situación y pide a los estudiantes que respondan creativamente.

CREACIÓN DE MEDIOS

Por ejemplo, plantea un asunto y pide a tus estudiantes que creen un vídeo o podcast como “servicio público”.

ROMPECABEZAS

Divide a los estudiantes en grupos dando a cada miembro una tarea distinta. Luego hay una puesta en común.

DISCUSIÓN

Plantea un asunto y pide a tus estudiantes que discutan sobre el tema. Si necesitan información adicional, que localicen la relevante.

PANEL/EXPERTOS

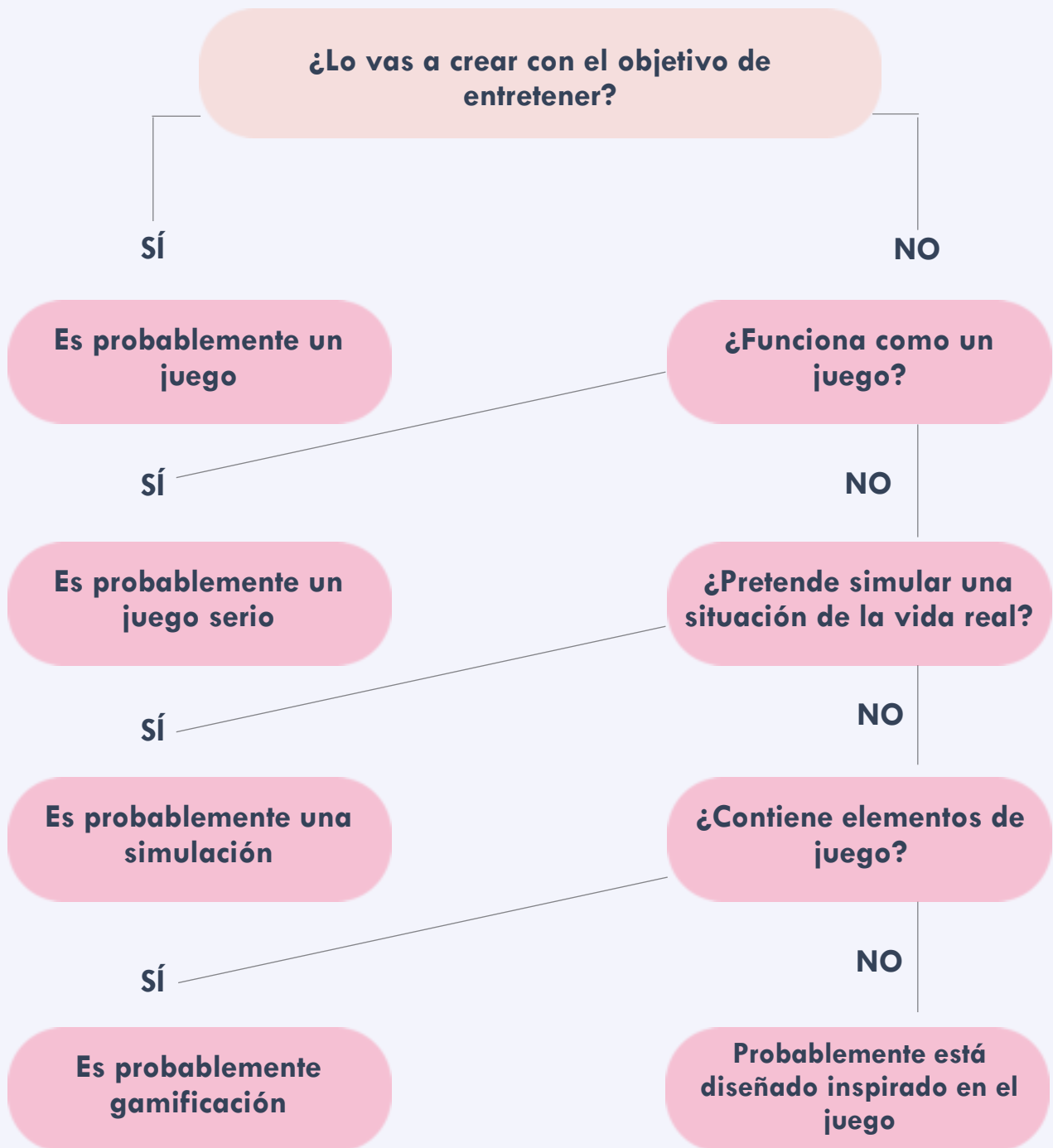
Los paneles son una sencilla manera de incluir opiniones y plantear y dar soluciones sobre un tema o debate.

SIMULACIÓN

Emplea la tecnología-simulación para estimular la práctica sin miedo al error o al fracaso.

8

Toma de decisiones sobre el juego



9

Maneras de utilizar los dispositivos móviles en el aula

Como herramienta de comunicación... con los compañeros, con los profesores, con expertos externos o con otros estudiantes del mismo o distinto país.

2

Como herramienta de investigación - Que pueda sustituir a los ordenadores portátiles o fijos permitir el trabajo en cualquier espacio.

Como herramienta para la creación... de contenido didáctico, para la presentación de los hallazgos o la síntesis de una tarea o proyecto, o para evidenciar lo aprendido.

Como herramienta para la colaboración... sincrónica o asincrónica en el mismo o distinto espacio; con los propios compañeros o con otros.

4

Como herramienta para la interacción...
dentro o fuera del aula, para auto-evaluarme, para evaluar de modo rápido y motivante a un grupo, para participar en un juego o actividad online.

6

Como herramienta para la individualización
determinando las actividades que CADA alumno puede trabajar en el aula, ajustándonos a su nivel, estilo de aprendizaje, intereses...

Como herramienta para configurar un Entorno Personalizado de Aprendizaje
orientando el trabajo del alumno a sus objetivos personales.

8

Como herramienta de gestión de los contenidos, de fechas clave, de los contactos, de tareas, de materiales didácticos...

Como un contenedor de contenido multimedia
gestionando los textos, vídeos, imágenes, ePubs, herramientas de aprendizaje y de manera ordenada y localizable.

10 Consejos para utilizar bien la tecnología en el aula

1

La tecnología es sólo una herramienta en el aula - No te dejes llevar por la herramienta, por interesante que sea. La herramienta sólo debe utilizarse al servicio del aprendizaje. Como el tiempo de instrucción es precioso, aprende a desarrollar actividades que se ajusten a la herramienta en su lugar.

La tecnología no puede reemplazar a una gran enseñanza - No importa lo interesante que sea la tecnología, un buen diseño didáctico eficaz siempre es necesario para atender a una amplia gama de estudiantes y estilos de aprendizaje.

3

Establece los objetivos de aprendizaje - Cuando trates de aprender más acerca de la tecnología, establece metas que sean realistas. No te pongas en una posición en la que te sientas abrumado y frustrado por la falta de experiencia en el uso de las TIC.

La diversidad tecnológica es parte del aprendizaje - ¡Bienvenido al aula BYOD! Con tantos fabricantes de hardware y sistemas operativos, hay que animar a los estudiantes a descubrir respuestas a los problemas empleando sus propios dispositivos.

5

Diviértete y aprende de los demás - ¡Siempre es sorprendente lo mucho que podemos aprender de nuestros estudiantes! Como nativos digitales, los estudiantes tienen experiencias y maneras de usar la tecnología que los adultos ni siquiera han imaginado.

Emplea recursos existentes utilizando BYOD - No disponer de suficiente tecnología para innovar es un problema real en nuestro sistema educativo. Trata de usar dispositivos personales como los smartphones o tablets para complementar la falta de tecnología disponible. Muchas aplicaciones están disponibles para **complementar el software de escritorio.**

7

Barato es bueno, libre es mejor - El precio de la tecnología sigue cayendo. Evita hacer compras costosas cuando las aplicaciones gratuitas y el software basado en la nube están disponibles. Los teléfonos inteligentes han bajado considerablemente en el precio, por lo que con WIFI gratuito, todo es posible...

Extiende el aprendizaje fuera del aula - Trata de adoptar las herramientas de los medios sociales (por ejemplo, Twitter) que nuestros estudiantes estén familiarizados. Permite que los estudiantes continúen las "conversaciones" fuera del aula usando herramientas basadas en la nube. Esto ayuda a aumentar la calidad de las ideas porque el estudiante está asumiendo la propiedad de su propio aprendizaje.

9

Si la tecnología falla, sé paciente - ¡Respira hondo y no te rindas! Hay una multitud de recursos en Internet y colegas que te pueden ayudar.

Comparte tu pasión y conocimiento - No seas tímido, y defiende tus ideas con otros. Esto puede lograrse mediante sesiones de conversación informal, reuniones de personal y comunidades profesionales de aprendizaje.

Autor de las entradas: Raúl Santiago
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. Septiembre 2016", registrada en SAFE CREATIVE con código 1608289020147