

Flipped classroom: una propuesta para dinamizar la docencia en la Educación Superior

[<http://opn.to/a/ZdTYp>]

MODELO PARA DISEÑO SESIÓN FC

VARIABLES DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA SESIÓN FLIPP

1. IDENTIFICAR SESIÓN

Profesor/ra	Asignatura
Curso	Hora
Fecha	Unidad Didáctica/Temática
Título lección	

2. OBJETIVOS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE [Conceptuales, procedimentales, actitudinales, CCBB...]

Los estudiantes serán capaces de: [[ver TAXONOMÍA BLOOM](#)]

1. Aplicar...Poner ejemplos de..., Explicar..., Usar adecuadamente...
2. .
3. .

3. SELECCIÓN O CREACIÓN DE MATERIALES DE APRENDIZAJE

Selección [RREEA, CC], [Disanedu]	Creación [Hacer Licencia CreativeCommons]
- Tipo: vídeo, infografía , podcast, apuntes...	- Tipo: vídeo , infografía , podcast, apuntes ...
- Localización: lugar donde se encuentra	- Herramienta TIC: Vimeo , Educanon , Screencast ...
- Características: duración...	- Características: duración...

4. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

Debe quedar claro:

1. ACTIVIDAD A REALIZAR,
2. LUGAR DONDE SE ENCUENTRA EL MATERIAL,
3. PRODUCTO A ENTREGAR: FECHA Y CONDICIONES.

OPCIONAL: indicar el tiempo aproximado de realización

4.1. EN CASA

Nº	ACCIÓN	REFLEXIÓN	EVALUACIÓN	Tú
1	1.	1.	1.	
2				
3				

Ejemplo de actividades para casa (Acción-Reflexión)

Lectura de documentos, Ver [vídeos](#), Explorar [páginas WEB](#), Realizar un [trabajo individual](#) o en grupo, Participar en un foro de aula ([twitter](#), [Facebook](#)...), Elaborar mapa conceptual, una [infografía](#), un resumen, una línea de tiempo..., Responder a un cuestionario..., Preparar una exposición oral, Resolver o plantear un problema teórico o práctica, diseñar parte de un proyecto,...

Ejemplo de actividades para casa (Evaluación)

Preguntas de elección múltiple, Preguntas de verdadero/falso, Mapa conceptual, Resumen de las ideas más importantes, Rellenar una ficha bibliográfica, de términos, de recursos..., Preguntas de respuesta corta, Resolución de un problema concreto o caso, Traer una pregunta a clase, Diseñar actividad para exponer en clase, Escribir argumentos a favor y en contra, ...

4.1.1. DISTRIBUCIÓN: Procedimiento de envío y recogida de materiales “DEBERES” fuera de aula

Enviar a: email del alumnado, Aula Virtual: Edmodo, Moodle, Google classroom...; Alojador on line: [Drop Box](#), [PADLET](#)...; enlace web; BLOG o WIKI de aula...

Enviado fecha:

Entrega fecha: entrega trabajo o resumen de alumna/o

Otras condiciones:

4. 2. EN CLASE: Finalidad de la actividad, actividad a realizar, producto a entregar, cómo y con quién hacerlo, tiempo de actividad... de entrega, de evaluación

Nº	ACLARAR DUDAS	ACTIV. APLICACIÓN	OTRAS Refuerzo, ampliación, investigación...	Tº
1				
2				
3				

Ejemplo de actividades para clase

1. **Fomentar el trabajo en equipo y liderazgo:** *Discusión, Dilemas éticos, Estudio de casos, Incidente crítico, Seminario, Juego de roles, Phillips 6/6, Puzzle de Aronson, ...*

2. **Comunicarse eficazmente:** *Exposiciones orales, Redacción de informes, Debate, Flash o rueda de intervenciones, Técnica cuatro...*
3. **Practicar, analizar o resolver problemas:** *Prácticas de..., ABP, Problemas, Proyectos, Simulaciones...*
4. **Detectar la comprensión de los conocimientos:** *Técnica de colocar estructuras, Mapa conceptual, Taller directivo...*

6. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

TIPO EVALUACIÓN	HERRAMIENTA	INDICADORES O CRITERIOS
↑	↑	↑

1. **CONOCER/COMPRENDER/APLICAR:** Preguntas de elección múltiple, Preguntas de verdadero/falso, Mapa conceptual, Resumen de las ideas más importantes (podemos poner un límite al número de palabras y que la manden por twet o Facebook), Rellenar una ficha bibliográfica, de términos, de recursos..., Preguntas de respuesta corta, Resolución de un problema concreto, caso, que sólo requiera la aplicación “tal cual” de una fórmula concreta o procedimiento, Línea del tiempo con la herramienta Dipity, Traer una pregunta a clase, Escribir argumentos a favor y en contra a partir de un planteamiento..., Preguntas del minuto.
2. **APLICAR/ANALIZAR/EVALUAR/CREAR:** Problemas en grupo que requieren una “vuelta” en la aplicación de la fórmula, procedimiento..., Análisis de un caso, documento, artículo...Proyectos, Examen de aplicación de la teoría a un caso práctico y real en el que pueden llevar toda la documentación que necesite para su resolución, Debates, Mapa conceptual en grupo, Discusión de preguntas conceptuales, Actividades basadas en la investigación (WEBQUEST)

7. OBSERVACIONES SOBRE LA SESIÓN:

resultados conseguidos y pendientes, incidencias, notas grupales e individuales, propuestas de mejora, iniciativas post-sesión ...

En relación a los **objetivos** conseguidos:

Objetivos **por conseguir**

Propuestas de mejora

7.2. EJEMPLO DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PROF/ALUMNADO - CASA/AULA – DIFERENTES FASES ACTIVIDADES SEMANA

DÍA	ANTES DE CLASE PREACTIVA		DURANTE LA CLASE ACTIVA		DESPUÉS DE CLASE POSTACTIVA	
	PROFESOR	ALUMNO	PROFESOR	ALUMNO	PROFESOR	ALUMNO
1	Enviar correo día Enlace vídeo Cuestionario Guía con instrucciones Analizar resultados cuestionario	Responder al cuestionario tras visionar el video Hacer resumen Preparar actividad para exponer en clase	Recapitular rápidamente lo tratado en casa/resolver dudas Avanzar en el contenido. Proponer trabajo grupal para que el alumno muestre aprendido Observar evaluar el trabajo grupal	Completa su documentación con las dudas resueltas Realizar el trabajo individual o en grupo Ejecuta de forma individual o equipos...	Anotar las observaciones y evidencias obtenidas Contestar a posibles dudas a través de correo Activar tarea en... Revisar el proceso y programar siguiente sesión	Envía conclusiones por tarea
2	Corregir la tarea de ... Preparar el foro y los criterios de participación y evaluación. Activar foro Enviar correo día con instrucciones sobre Participación en foro	Participar en el foro con los criterios establecidos en clase	Aplicación práctica resolución problemas Explicación teórica conceptos relacionados o ampliación	Toma notas Consulta dudas Resolver en parejas un problema.	Revisar el proceso y programar siguiente sesión.	A partir del laboratorio virtual, resuelve problemas tipo.

8. Aplicaciones y recursos para Flipear tu clase

7.1. Crear video-lecciones o vídeos interactivos

Movenote. Permite seleccionar los materiales didácticos que necesitas de base y grabar tu propia imagen explicándolos. Puedes consultar un tutorial [aquí](#).

Screencast_o_Matic. Para capturar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y añadirle audio o video registrado a través de la webcam.

EDpuzzle. Permite seleccionar tus vídeos favoritos, editarlos, añadir un audio explicativo, asignarlos a tus alumnos y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado. Consulta un tutorial [aquí](#).

Educanon. Recurso para añadir a los vídeos imágenes, explicaciones, enlaces y actividades dinámicas, tanto de respuesta abierta como cerrada.

[Icecren Screen Recorder \(Windows\)](#)

7.2. Crear murales virtuales

Padlet. Para crear murales virtuales de forma colaborativa.

Mural.ly y Glogster. Para elaborar y compartir murales digitales capaces de integrar todo tipo de contenidos multimedia.

7.3. Crear presentaciones

SlideShare. Popular herramienta para crear y compartir presentaciones online. Permite incrustarlas en webs y blogs.

7.4. Generar cuestionarios interactivos

Socrative. Brinda la posibilidad de realizar los tests con los alumnos en tiempo real y a través de cualquier dispositivo.

Google Drive. Crear formularios interactivos es una de las muchas posibilidades que ofrece esta herramienta de Google. Consulta este [enlace](#) para saber cómo crearlos.

7.5. Desarrollar actividades individuales y colaborativas

JCLic. Para crear actividades interactivas atractivas para los alumnos. Admite la inclusión de audio y fotos.

Hot Potatoes y Educaplay. Programa para crear ejercicios de respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.

7.6. Fomentar el aprendizaje colaborativo

Drive. Entorno colaborativo de Google enfocado a los centros educativos que integra herramientas como Google Drive, Google Calendar o Google Sites entre otros.

Edmodo. Plataforma que permite crear grupos donde los alumnos pueden debatir, trabajar en equipo, compartir documentos, elaborar y participar en encuestas etc.

7.7. Evaluar a los alumnos a través de rúbricas

RubiStar. Permite crear y consultar rúbricas de otros usuarios.

Rubrics4Teachers o RubricMaker. Además de las herramientas necesarias para elaborar rúbricas, ofrece un amplio repositorio que puede servir de inspiración al docente.

7.8. Publicar o divulgar los trabajos

Blogger. Para crear de manera sencilla un blog de aula donde compartir contenidos, recomendar recursos, fomentar la participación y divulgar las experiencias realizadas.

WordPress. Permite crear blogs de aula y sites para compartir, divulgar y organizar contenidos.

Otras herramientas que facilitan la aplicación de la técnica FC

7.10. Optimizar el uso del ordenador, realizar tareas sencillas

ELIMINAR PUBLICIDAD de los vídeos: [VIEWPURE \[http://viewpure.com/\]](http://viewpure.com/)

ACORTAR URLs...Las direcciones demasiado largas pasan a tener una longitud mucho menos extensa y, de esta forma, visualmente son más "amigables" y, en caso de tener limitación de caracteres, esta es una buena opción.

ENVIAR ARCHIVOS QUE "PESAN" MUCHO...Puedes utilizar Dropbox (en esta caso, debes registrarte o descargarte el programa) o más fácil: [We transfer](#) que usas sin descargarte nada.

PARA PLANIFICAR EVENTOS... [Doodle: http://doodle.com](http://doodle.com) Si sólo queremos planificar una fecha, podemos usarlo sin registrarnos.

[123apps](http://123apps.com/es/) Herramienta sencillas para cortar pegar audio, vídeos, etc. [<http://123apps.com/es/>]

CONVERSOR DE ARCHIVOS ONLINE: [DOCPAL \[http://www.docspal.com/\]](http://www.docspal.com/)

8. RECURSOS QUE FACILITAN EL DISEÑO, APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL FLIPEED CLASSROOM (FUENTE: <http://multimediaeducic.blogspot.com.es/>)

1. PARA REALIZAR ACCIONES SENCILLAS
2. PARA BUSCAR...
3. PARA PUBLICAR,
4. PARA ORGANIZAR...
5. PARA CREAR ...
6. PARA CREAR MUROS DE CONTENIDOS
7. PARA EDITAR IMÁGENES...
8. PARA CREAR Y EDITAR VÍDEOS
9. PARA CREAR DEBATES Y ENCUESTAS
10. PARA CREAR MULTIMEDIA

MIS NOTAS SOBRE EL FLIPEED CLASSROOM
