

Didáctica de la Clase Invertida

Rucena Rodríguez Quiñones

Julio, 2020



Objetivo

- Aplicar Flipped Class en las clases por videollamadas, mediante el uso de estrategias guiadas por la taxonomía de Bloom para implementar en clases tanto virtuales como presenciales.

Pensemos

1. Actualmente ¿Qué piensan de nuestras clases nuestros estudiantes?
2. ¿Qué opinan de nuestras estrategias didácticas?
3. ¿Tenemos estrategias didácticas online?





1. Actualmente ¿Qué piensan de nuestras clases nuestros estudiantes?
2. ¿Qué opinan de nuestras estrategias didácticas?
3. ¿Tenemos estrategias didácticas online?



Marco Común de Competencia Digital Docente



LISTADO DE NECESIDADES

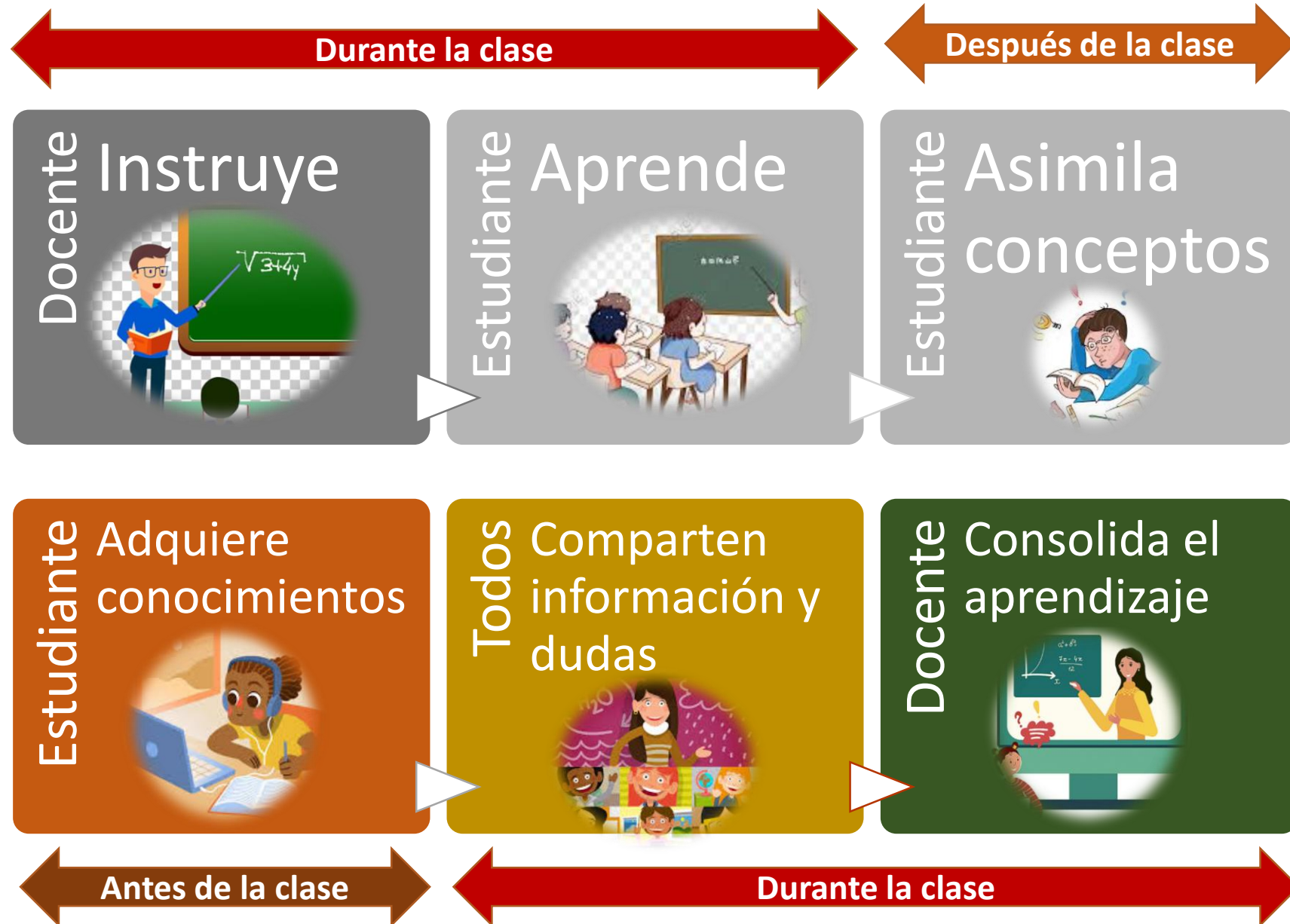
- Dactilografía
- Competencias de facilitación
- Mayéutica o método socrático

Enfoques metodológicos, métodos y técnicas

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Método experiencial
- Estudio de caso
- Gamificación
- Narración Digital

El [Marco Común de Competencia Digital Docente](#) (MCCDD) es un documento elaborado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)

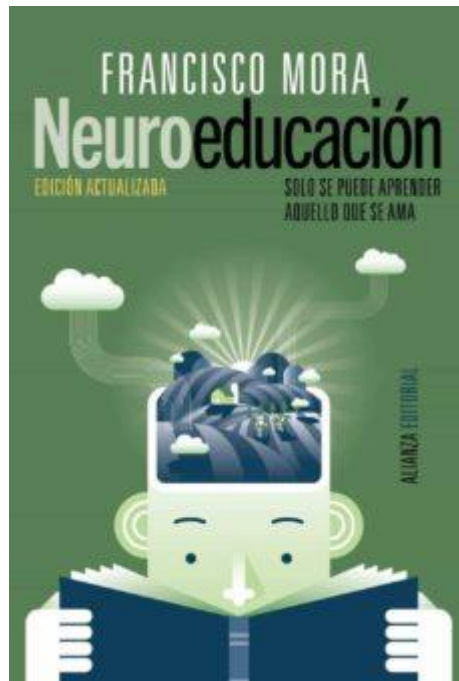
Cambio en el proceso



Ni tan difícil que se asuste, ni tan fácil que se aburra.



Albert Bandura



Francisco Mora

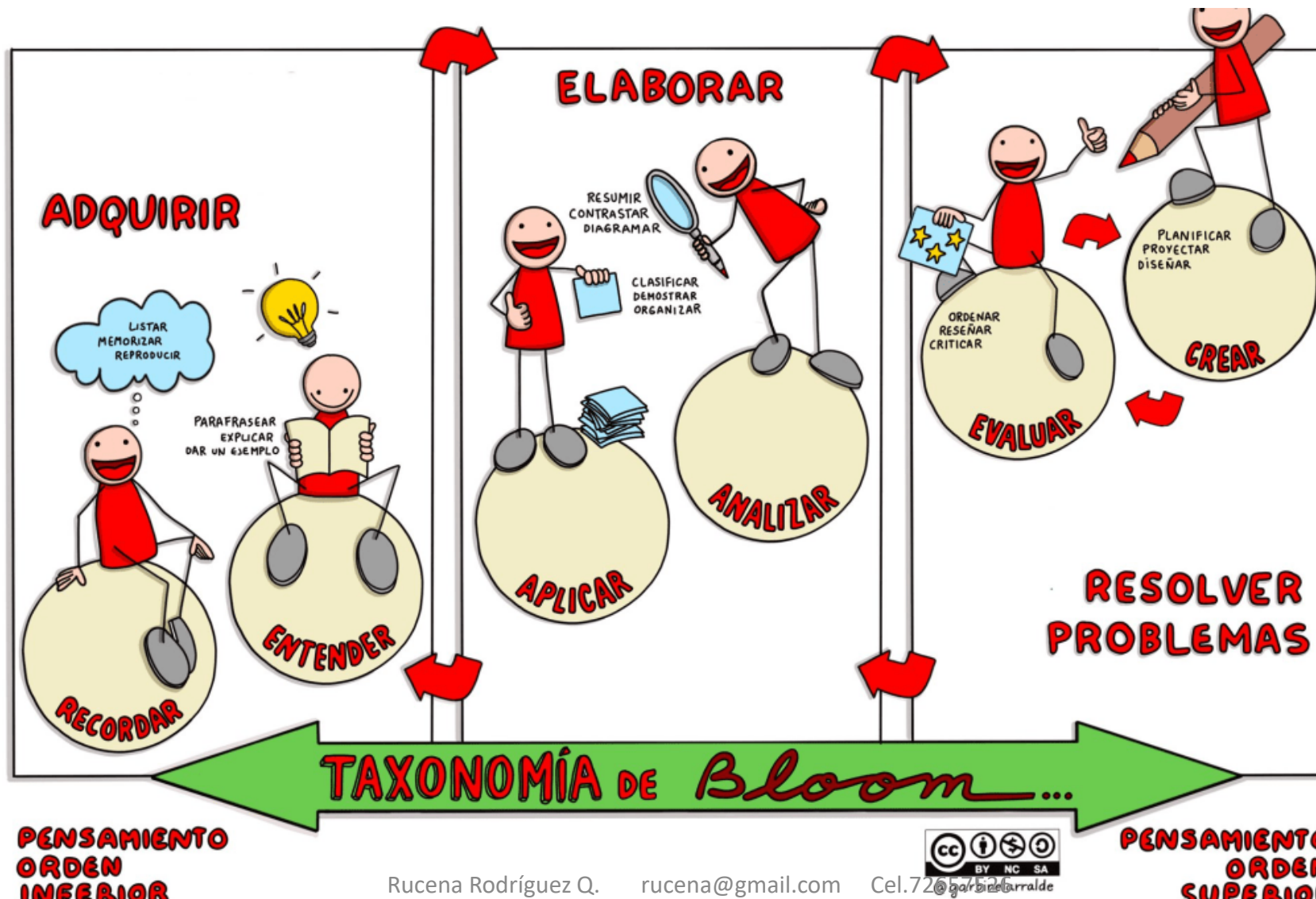
Rucena Rodríguez Q.

“Sólo se puede aprender aquello que se ama”
“La curiosidad enciende la emoción y el aprendizaje”

Taxonomía de Bloom



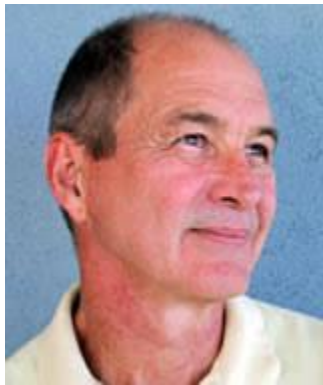
Benjamín Bloom



Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom

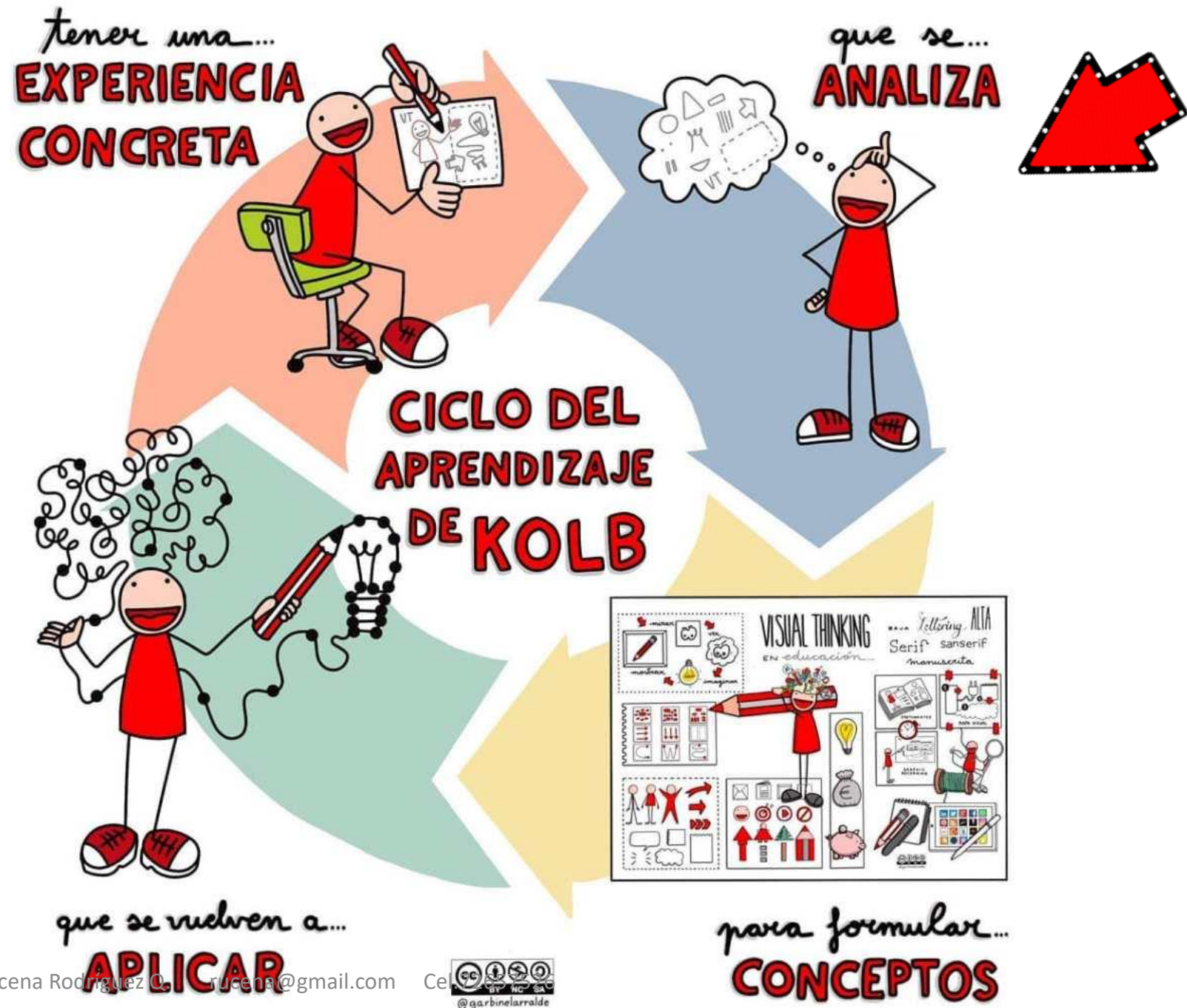
EVALUACIÓN

Dimensión del Conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parafrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVOS	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar



David Kolb

Ciclo experiencial



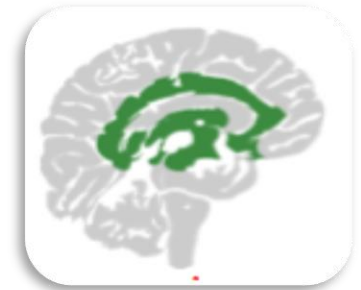
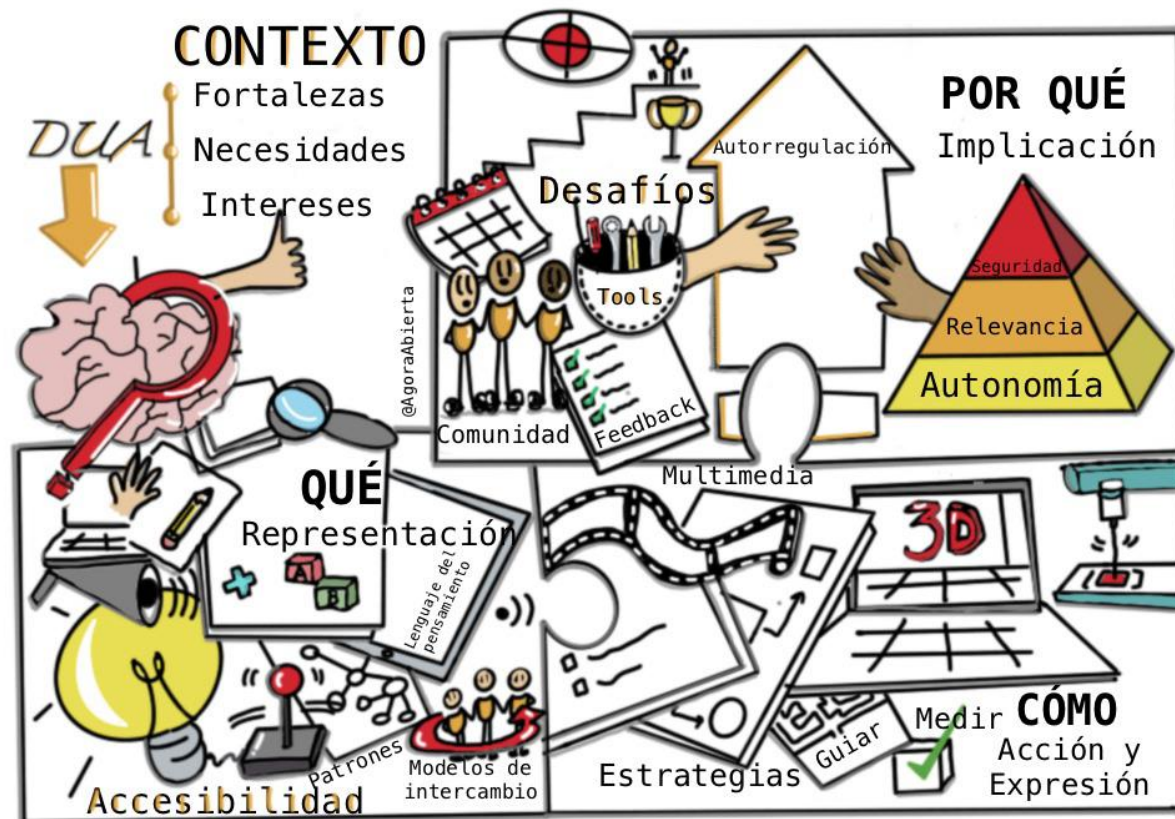
DUA – Diseño Universal de Aprendizaje



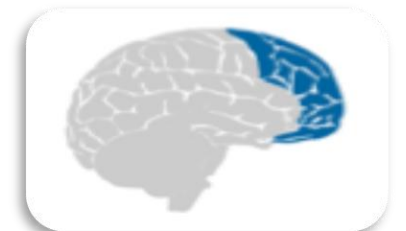
David Rose



¿QUÉ APRENDER?



¿POR QUÉ APRENDER?



¿CÓMO APRENDER?

• NOW WHAT/ EXPERIMENTAR

- Aprendizajes generados. El cómo



Proyecto creativo personalizado

Aporte social

Redes estratégicas

Demostrando y aplicando

Simulación, juegos interactivos

Experimentos

Redes afectivas

Compromiso experiencia

Aprendizaje basado En proyectos ABP

Actividades artísticas



• WHY / EXPERIENCIA

- Docente como dinamizador
- La necesidad de aprender

Clase invertida – Bloom – DUA - Aprendizaje experiencial

HOW/
NUEVA INFORMACIÓN

Blogs

Dando sentido

Podcast reflexión

Redes sociales

Test Word/online Kahoot, Socrative

Exploración de conceptos

Videos

Audios, podcast

Contenido rico WEB

Chats online

Redes del conocimiento



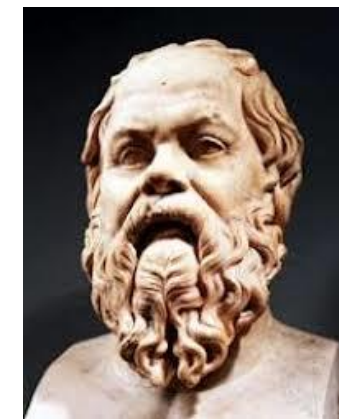
- Aprendizaje generados. El cómo

• SO WHAT/ APLICAR

- El por qué del aprendizaje
- Docente dinamizador

• WHAT/ NUEVA INFORMACIÓN

La mediación: Método Socrático



Sócrates



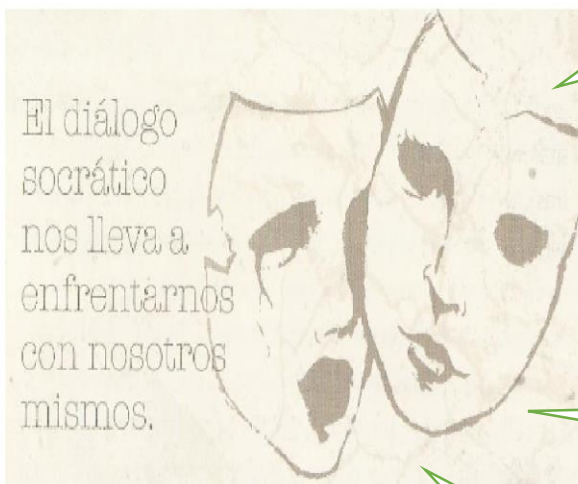
¿Qué opinas?

¿Por qué piensas eso?

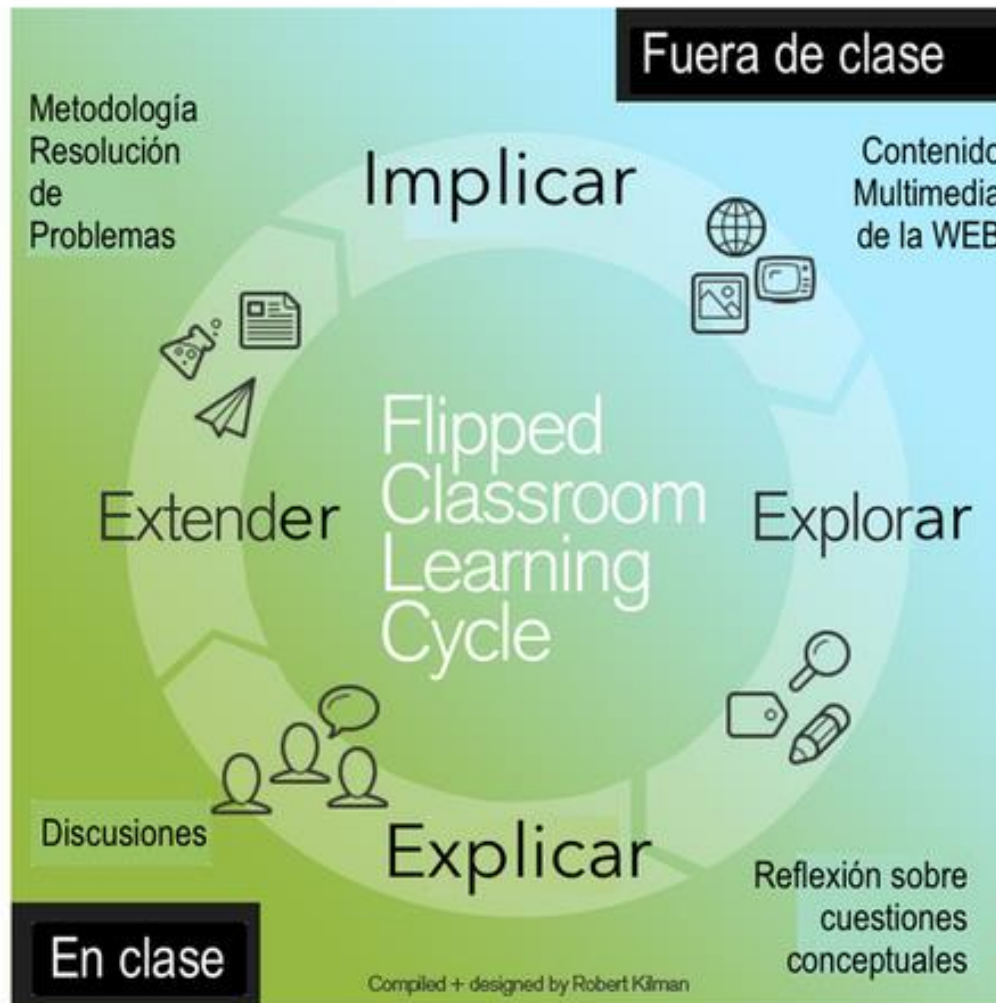
¿Cómo lo sabes?

¿Puedes decirme algo más?

¿Te quedan dudas?



Una clase invertida



EL USO DEL TIEMPO

CLASE TRADICIONAL



VS.



FLIPPED CLASSROOM

Los cuatro pilares de la clase invertida

Flexible environment. Learning culture, Intentional content, Professional Educators



AMBIENTES FLEXIBLES



- Espacios diversos
- Diversidad de medios
- Seguimiento individualizado



CULTURA DE APRENDIZAJE

- Protagonismo de los estudiantes
- Valoración de contenidos aportados
- Aprendizaje gradual por niveles
- Superación personal



CONTENIDOS Y OBJETIVOS DIRECTOS

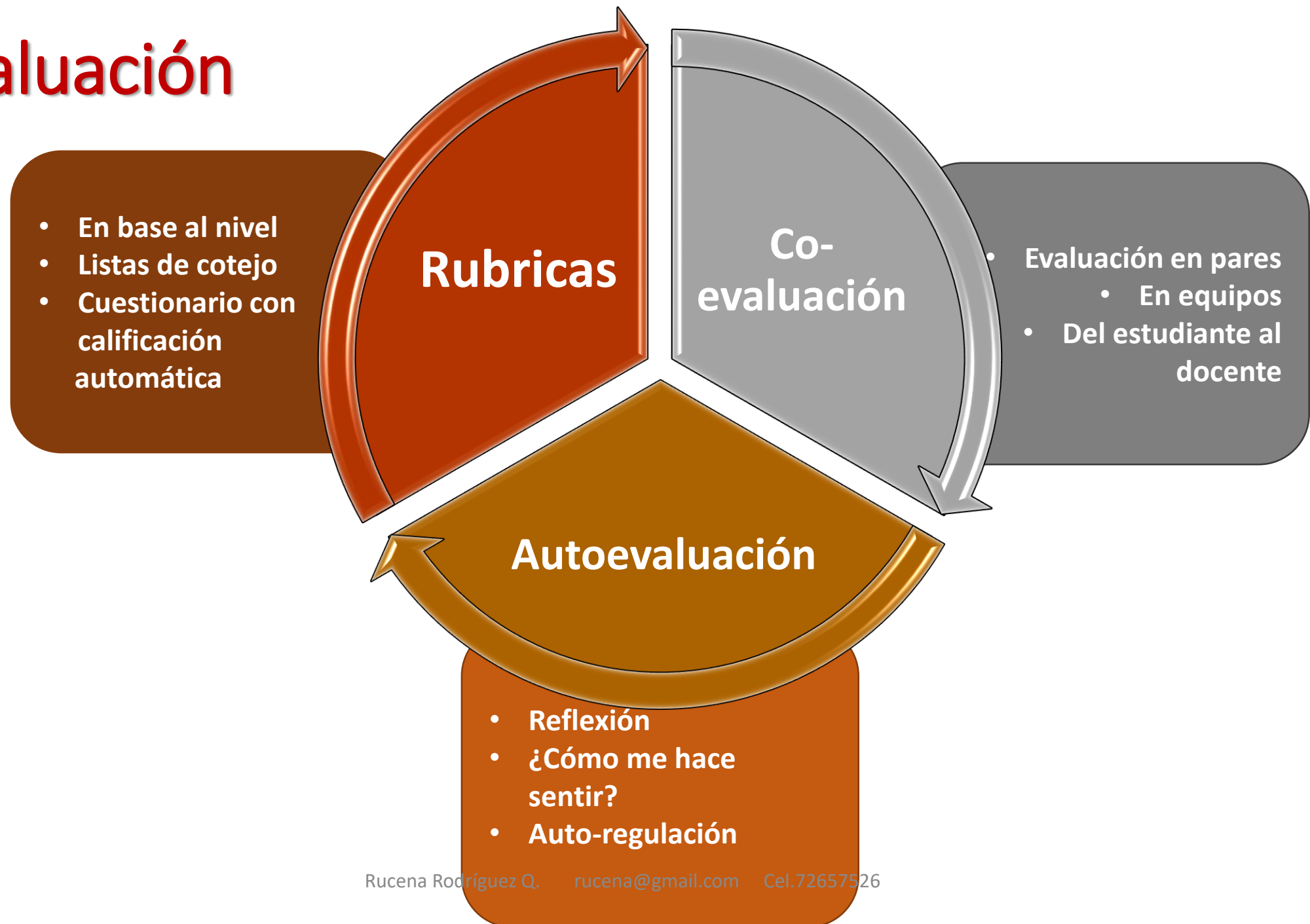
- Videos
- Fotos
- Material impreso o PDF
- Podcast
- Infogramas
- Páginas web



PROFESORES GUÍAS

- Reforzamiento
- Asesoría por varios medios
- Reflexión
- Comparación
- Análisis
- Síntesis
- Metacognición
- Evaluación

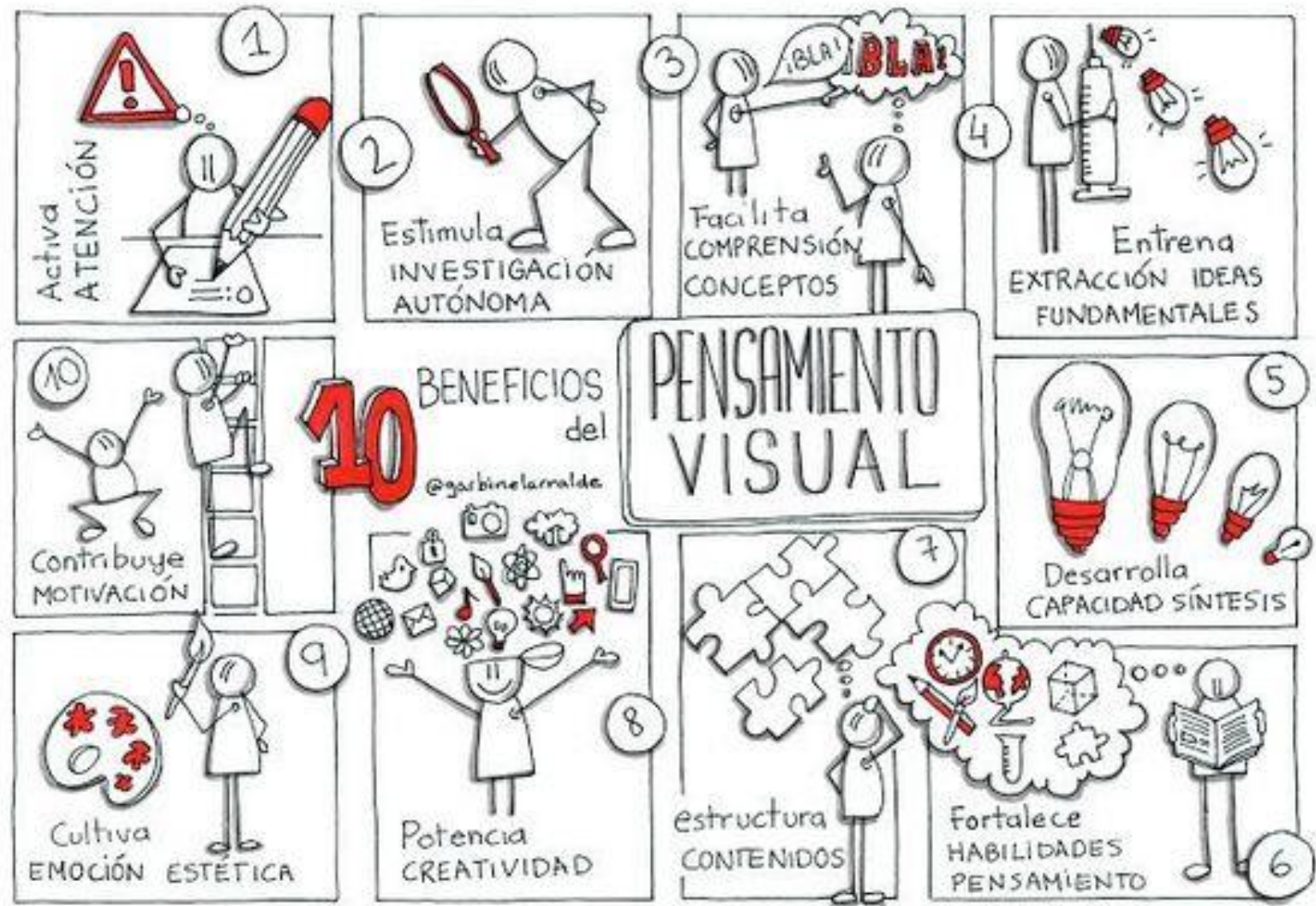
Evaluación



Paso a paso online

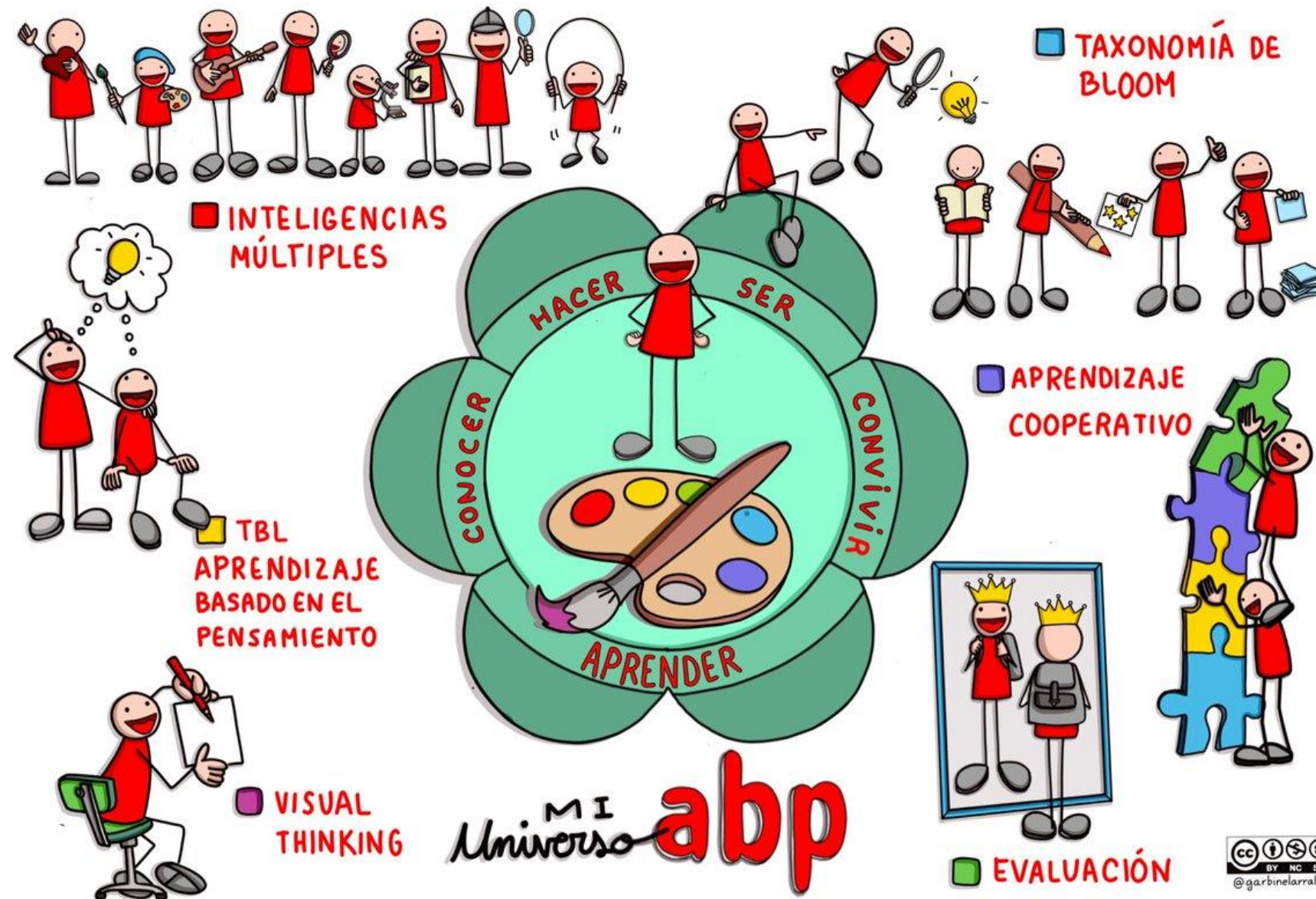


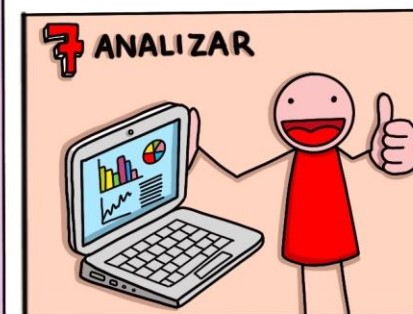
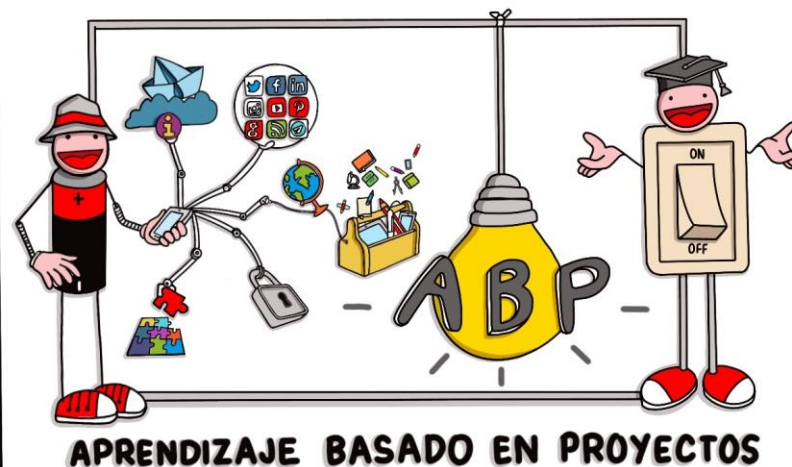
Pensamiento visual



Estrategias para las clases invertidas:

Aprendizaje basado en proyectos





Estrategias
para las
clases
invertidas:
Gamificación



Estrategias
para las
clases
invertidas:
**Narración
digital**



CONTAR HISTORIAS (DIGITAL STORYTELLING)

1 ELEGIR LA HISTORIA → **2** ELABORAR EL GUIÓN

Hay miles de historias esperando para ser contadas: leídas, escuchadas o imaginadas.

IMAGEN	TEXTO	AUDIO	EFECTOS



3 GRABAR SONIDO

Trabajando en grupo, nos repartimos la historia, utilizando una plantilla en un procesador de textos.

Cada uno su parte, utilizando Audacity y un micro sencillo.

4 DIBUJAR IMÁGENES

Bien sobre papel, o digital, mediante Artweaver o Tux Paint.



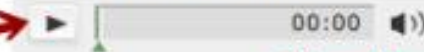
5 MONTAJE

En PhotoStory, o en alguna aplicación online como Photopeach. El archivo generado lo subimos a blip.tv. y lo publicamos en nuestro blog.

6 PUBLICAR EN LA RED

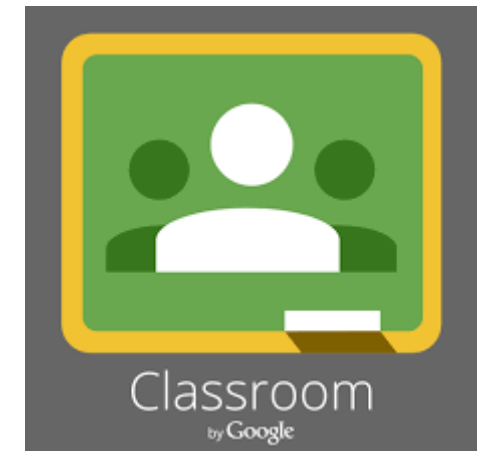


PLAY



Néstor Alonso

Apoyo fuera del aula virtual

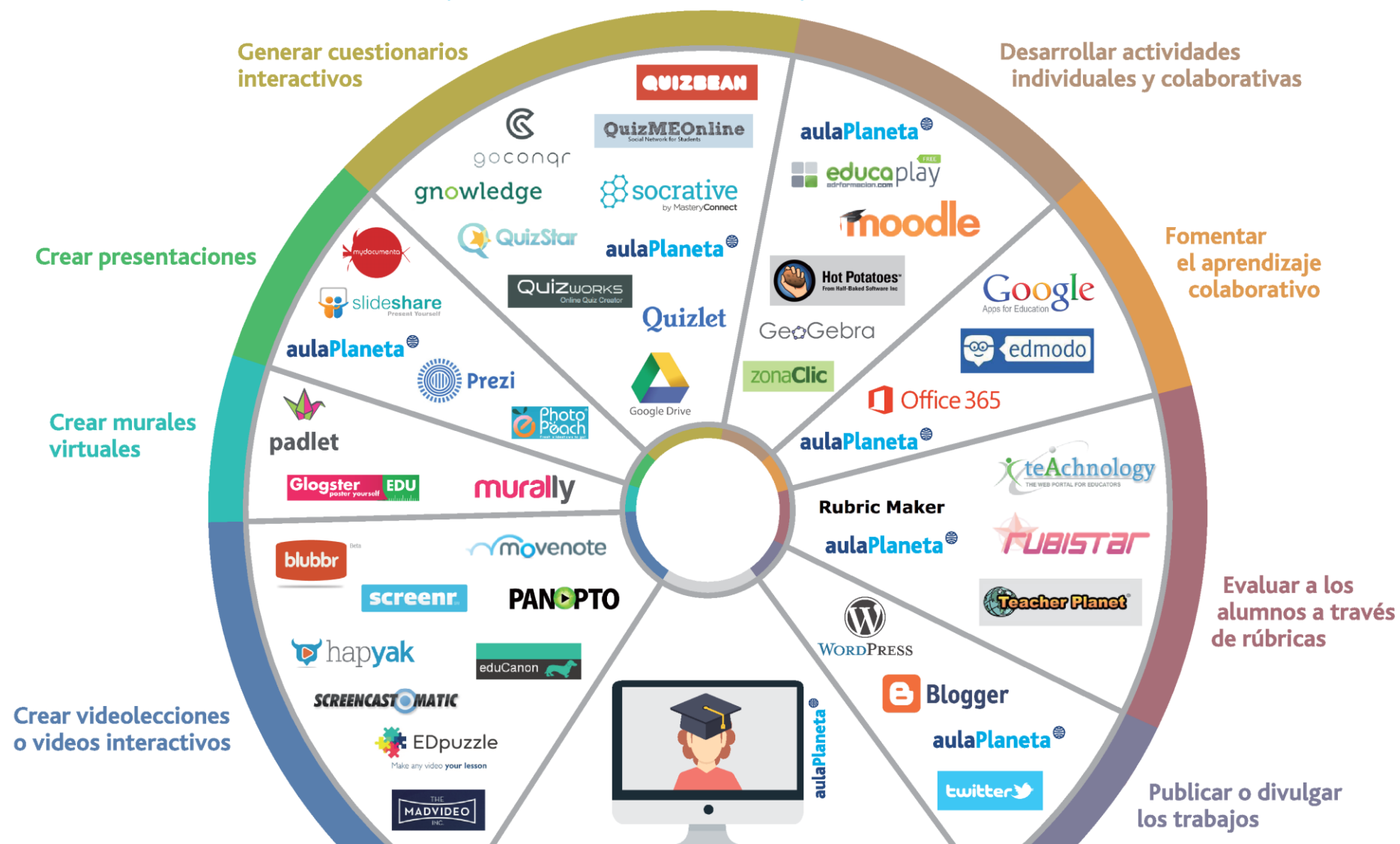


40 herramientas para aplicar la metodología *flipped classroom* en el aula

Si quieres innovar y llevar a la práctica esta metodología, con aulaPlaneta puedes hacerlo de manera muy sencilla.

Además, te presentamos otras 40 herramientas para darle la vuelta a tu clase

Herramientas
para trabajar
el enfoque:
Clase Invertida



Herramientas para trabajar el enfoque: Clase Invertida

ISSUE, Calameo: publicar libros, revistas, documentos

Slideshare, e-maze, prezi, haikudek: presentaciones y contenidos

Google Drive: documentos compartidos, presentaciones, evaluaciones, gráficas, hojas de cálculo, formularios, etc.

Edmodo, Google Classroom: plataforma para trabajo a distancia y colaborativo

Pow Toon: presentaciones y videos interactivos

YouTube, Vimeo, Movenote: generar, editar, presentar por medio de videos

Word Press, Blogger, Bloglo: editar y generar publicaciones – blogs

Padlet, Popplet, Muraly, Glogster: muros colarativos, presenciales y a distancia

Quizzlet, Quizbean, Quizzes, Thatquiz, Proprofs, Quistar, Socrative: editar exámenes

Cacoo, Goconqr, Mindmeister: mapas mentales

Educaplay – recursos educativos diversos

Rubistar, rubimaker: rúbricas para editar

Recursos diversos: Aula planeta, Educaplay, Visme

Redes sociales – todas

Materiales disponibles en: <https://silviasowa.wixsite.com/aulainvertida>



ALGO DE BIBLIOGRAFÍA BÁSICA SOBRE EL *FLIPPED CLASSROOM*

Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Virginia: ASCD.

Lage, M.J., Platt, G. J., y Treglia, M., (2000). "Inverting the classroom: a gateway to creating an inclusive learning environment." *Journal of Economic Education* 31(1), 30-43

Tourón, J. (2013). *The Flipped Classroom: ¿no has 'flipado' aún?* Disponible en:
<http://www.javiertouron.es/2013/06/the-flipped-classroom-no-has-flipado.html>

Tourón, J., Santiago, R. y col. (2013). "*The Flipped Classroom*" *España: experiencias y recursos para dar 'la vuelta' a la clase*. Disponible en: <http://www.theflippedclassroom.es/>

Walsh, K. (2013). *Flipped Classroom panel discussion provides rich insights into a powerful teaching technique*.

Disponible en:

<http://www.emergingedtech.com/2013/06/flipped-classroom-panel-discussion-provides-rich-insights-into-a-powerful-teaching-technique/>