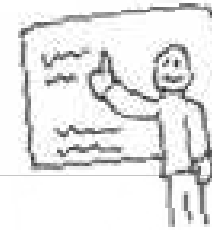
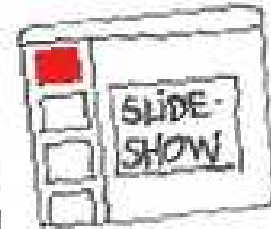
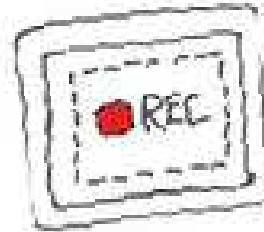
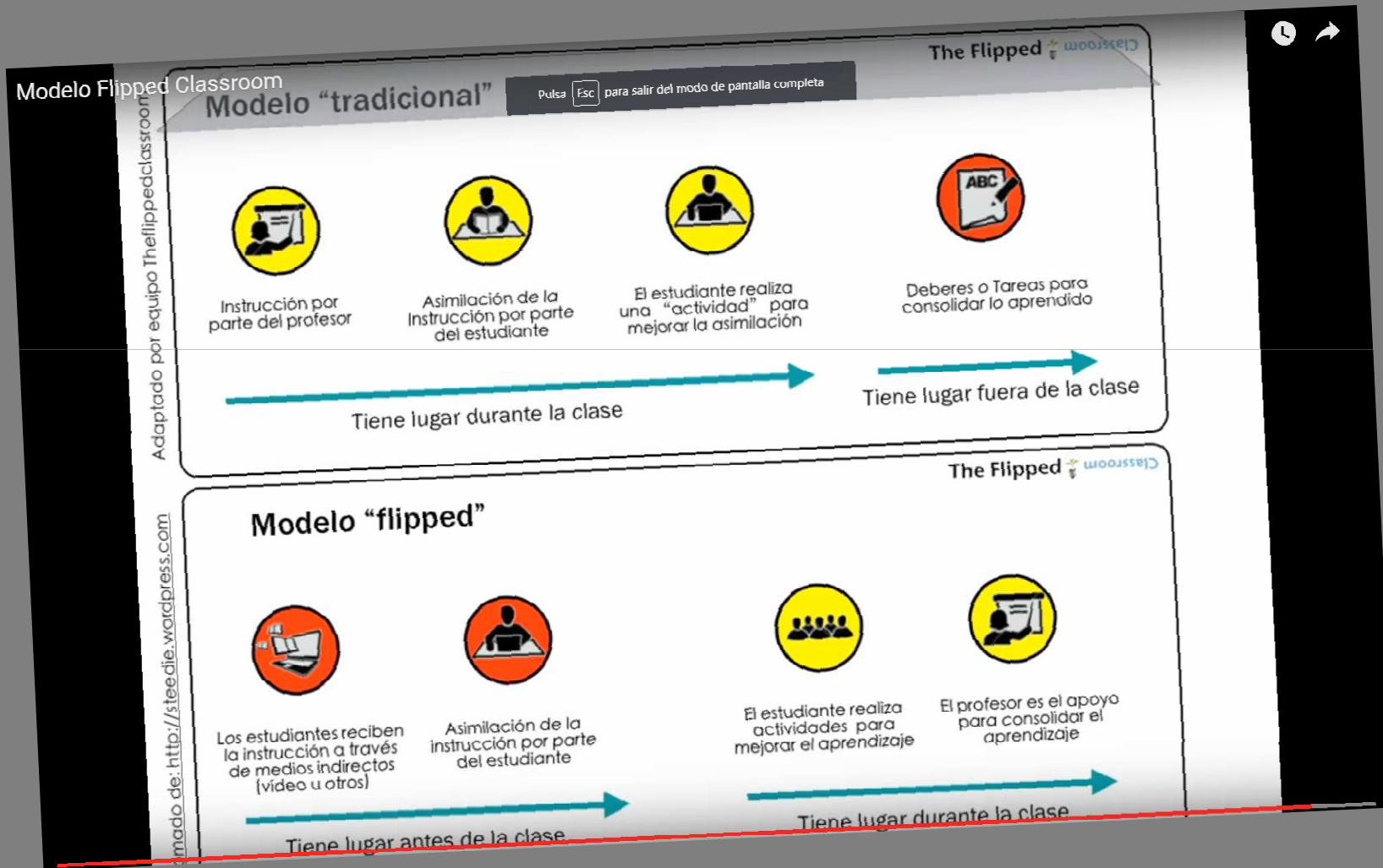


# THE FLIPPED CLASSROOM



Dale la vuelta a las clases.

# ¿Qué es Flipped Classroom?



# THE FLIPPED CLASSROOM

*Modificando la clase  
tradicional desde su raíz...*

*Muchos educadores ya están  
experimentando con este modelo...pero  
¿en qué consiste exactamente y por qué  
todo el mundo habla de ello?*

## ¿QUÉ ES LA CLASE AL REVÉS

La clase al revés modifica el modelo de enseñanza tradicional, distribuyendo contenidos de aprendizaje online fuera del aula y trayendo "los deberes" al aula

# LA INVERSION

## El aula Tradicional

Rol del profesor: sabio en la pizarra



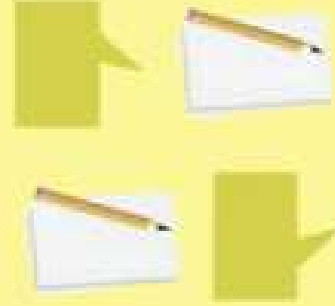
## El aula al revés

Rol del profesor: Guía que te acompaña



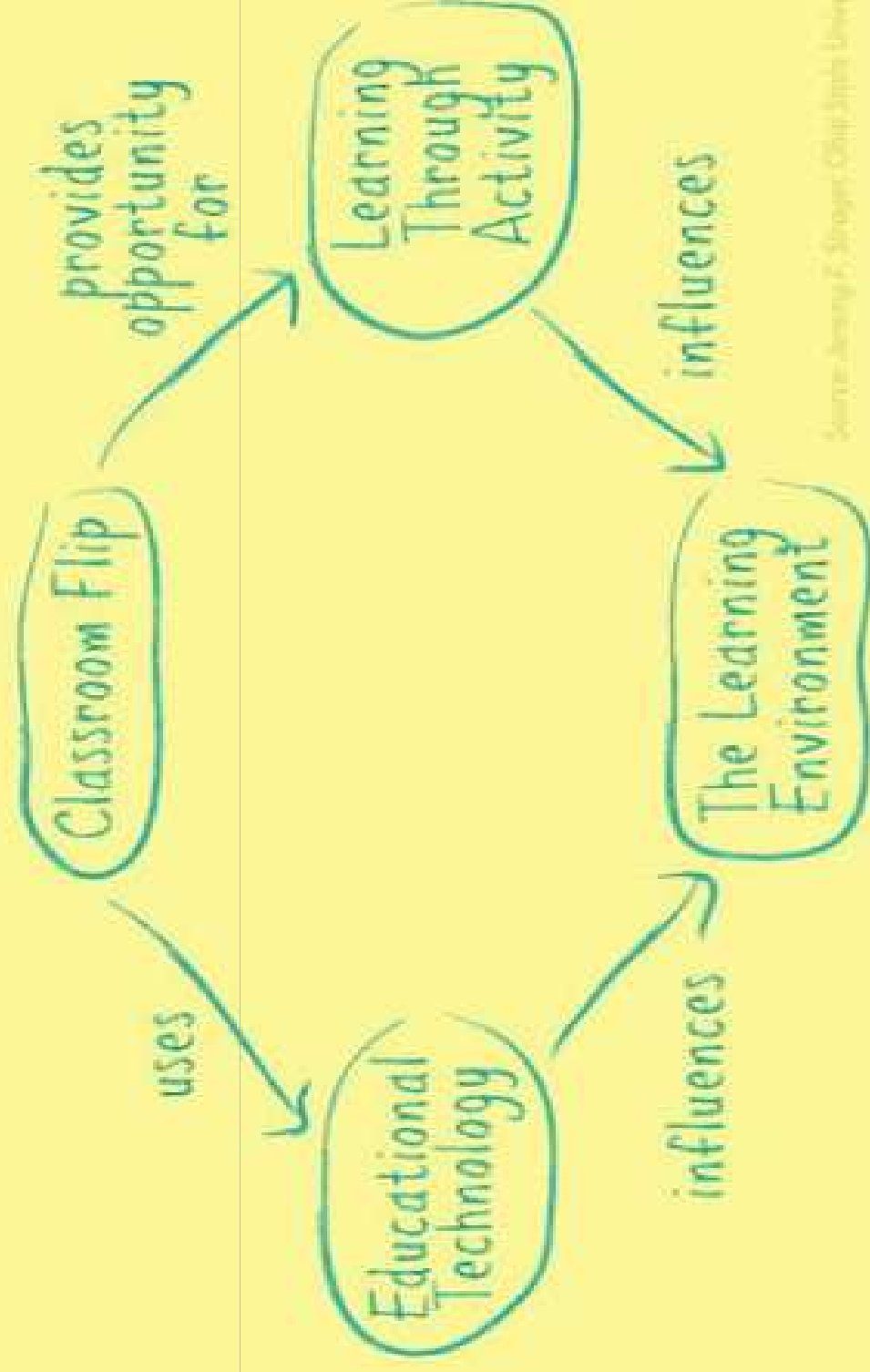
## EN QUE CONSISTE UNA CLASE AL REVÉS

- Los estudiantes ven videos educativos en sus casa, a su propio ritmo y se comunican online con sus compañeros.
- El proceso de aprendizaje se consolida en el aula con la ayuda del profesor.



## EL MARCO TEÓRICO

La tecnología educativa y la actividad de aprendizaje son los dos componentes clave del modelo Flipped Classroom. Ambos influyen en los entornos de aprendizaje del alumno de una manera decisiva



Distintos elementos influyeron en la creación y adopción del modelo. Sin embargo, dos de ellos jugaron un papel esencial.

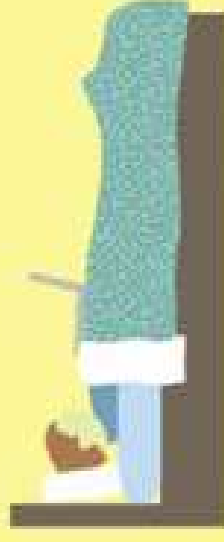
## SU INFANCIA



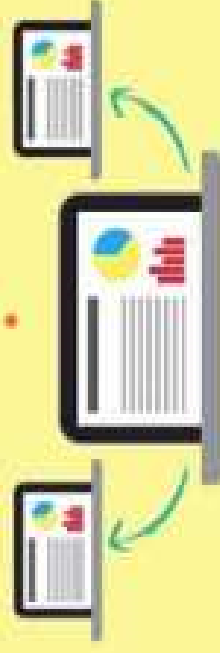
2007: Los profesores Jonathan Bergman y Aaron Sams, de la escuela Woodland Park High school (CO), descubrieron un software para grabar sus presentaciones



Bergman y Sams, fueron dando conferencias por todo el país hablando de sus métodos



Grabaron y subieron a la red sus clases en directo para aquellos alumnos que no podían asistir



Estas clases se fueron difundiendo...

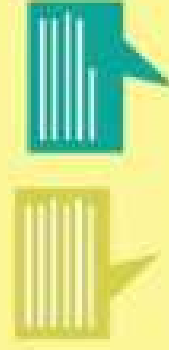


Otros muchos profesores comenzaron a utilizar video online y podcast para enseñar fuera del aula, reservando el tiempo en el aula para el trabajo colaborativo y la realización de ejercicios clave de las materias

# CÓMO FUNCIONÓ



- \* Los profesores crearon unos tres videos por semana.
- \* Los estudiantes veían estos video, de entre 5-7 minutos en casa, o en la escuela si no tenían acceso a internet.
- \* El tiempo en la escuela se ocupaba en realizar actividades interactivas, demos...



**Los estudiantes reciben feedback inmediato**  
Los profesores tienen más tiempo para ayudar a los estudiantes con los conceptos más difíciles



**Los profesores apoyan a los estudiantes en el aula**

Los estudiantes que carecen de apoyo tecnológico o familiar reciben la ayuda del profesor

**El nivel de frustración es menor**  
Antes, bastantes estudiantes dejaban la tarea si ésta era compleja, pero ahora la pueden entender mejor con la ayuda del profesor

**Los profesores explican con mas detalle las partes mas difíciles.**  
Los estudiantes van anotando preguntas que luego son solucionadas en el aula.

*"Este cambio en el modelo Instruccional hace que los estudiantes puedan recibir mas apoyo en el aula por parte por los expertos que Clintondale tiene en su plantilla"*

- James D. Bransford, Michigan Office of Educational Technology & Grant Coordinator

# RESULTADOS

## ANTES

**+50%**

de los estudiantes de  
1º suspensión Lengua  
Inglesa

**44%**

de los estudiantes de  
1º suspensión  
matemáticas

## DESPUÉS

**19%**

de los estudiantes de los estudiantes  
1º suspensión Lengua de 1º suspensión  
Inglesa matemáticas

**13%**

**736**

problemas de disciplina en un semestre

**249**

problemas de  
disciplina en un  
semestre



## Analizando el Flipped Classroom: ¿qué hacen el profesor y el alumno?

### The Flipped Classroom

	Tradicional	Flipped
Antes de Clase	Los alumnos leen y realizan unos ejercicios	Los estudiantes son guiados por un módulo que pregunta y recopila respuestas
	El profesor prepara la "exposición"	El profesor prepara actividades diversas y enriquecidas
Comienzo de la Clase	Los estudiantes tienen poca información sobre lo que se aprenderá	Los estudiantes tienen preguntas concretas en mente para dirigir su aprendizaje
	El profesor asume lo que es importante y relevante	El profesor puede anticipar dónde los estudiantes tendrán las dificultades
Durante la Clase	Los estudiantes intentan seguir el ritmo	Los estudiantes desarrollan las competencias que se supone deben adquirir
	El profesor lleva a cabo la lección a lo largo del material preparado	El profesor guía el proceso con feedback y micro-lecciones

Después de Clase	Los estudiantes realizan los deberes normalmente con poco feedback	Los estudiantes continúan aplicando sus conocimientos tras las recomendaciones del profesor
	El profesor califica-supervisa los deberes	El profesor realiza explicaciones adicionales, proporciona más recursos y revisa los trabajos.
Horas de "Tutoría" o "guardia"	Los estudiantes quieren confirmación del trabajo realizado	Los estudiantes buscan ayuda para solventar las áreas mas débiles.
	El profesor repite a menudo lo que ya ha dicho en clase	El profesor continúa guiando a los estudiantes hacia un aprendizaje más profundo

Adaptado de <http://ctl.utexas.edu/teaching/flipping-a-class/what>



Algunas escuelas y / o estudiantes pueden no tener acceso a la tecnología necesaria para llevar a cabo el aula inversa, especialmente los de los contextos escolares y familias de bajos ingresos.

No tendrás la garantía directa 100% de que todos tus alumnos verán el video o realizarán la actividad y por tanto vendrán a clase preparados. El éxito del Flipped Classroom depende en gran medida de la participación de los estudiantes.



3

Es probable que a algunos padres no les guste la idea del Flipped Classroom. Tendrás que estar preparado para explicar con argumentos sólidos las ventajas de la clase inversa, qué harán (y no) sus hijos en casa y en el aula.

4

Es probable que para llevar a cabo tu flipped classroom necesites la colaboración de otros colegas, director de tu colegio... y a veces no es fácil

# 5

A pesar de que el hecho de que cada alumno pueda trabajar a su propio ritmo sea muy beneficioso, esto puede conducir a un mayor volumen de trabajo para el profesor. Tener que gestionar varios estudiantes que trabajan en múltiples tareas dentro de distintos niveles nos requerirá más tiempo y dedicación

# 6

Las pruebas estandarizadas pueden llegar a ser problemáticas en el Flipped Classroom. Una buena parte del tiempo de la clase se suele dedicar a preparar a nuestros estudiantes para estas pruebas.

¿Y si no ven los videos?



¿Cómo evaluo el visionado?



# Flipped Learning

Lo más importante no son los videos sino las actividades de aula.

Uso de metodologías activas y búsqueda de un punto de compromiso contenidos-significatividad.

Taxonomía de Bloom. Orientación de las actividades de aula a niveles mas elevados de pensamiento





# Criterio de selección de las aplicaciones

**Criterio de recuerdo:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «recordar» mejoran la habilidad del usuario para definir términos, identificar hechos; así como, para localizar y recordar información. Muchas aplicaciones educativas caen en la fase de aprendizaje de «recordar». Estas le piden al usuario que seleccione una respuesta de una fila, que se relacione, que de secuencia a los contenidos o introduzca las respuestas.

**Criterio de comprensión:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «comprensión» proveen a los estudiantes oportunidades de explicar ideas o conceptos. Las aplicaciones de comprensión se alejan de la elección de una respuesta «correcta» e introducen a los estudiantes a un formato más abierto, en el cual los alumnos podrán resumir los contenidos y entender su significado.

**Criterio de aplicación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «aplicación» proveen a los estudiantes oportunidades de demostrar su habilidad para implementar los procedimientos y métodos aprendidos. A su vez, destacan la habilidad de aplicar conceptos a circunstancias poco familiares.

**Criterio de análisis:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «análisis» mejoran la habilidad del usuario para juzgar materiales o métodos basándose en sus propios criterios o en fuentes externas. A su vez, ayudan al estudiante a juzgar la confiabilidad del contenido, la exactitud, la calidad, la relevancia y con ello lograr decisiones informadas.

**Criterio de evaluación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «evaluación» mejoran la habilidad del usuario para juzgar materiales o métodos basándose en sus propios criterios o en fuentes externas. A su vez, ayudan al estudiante a juzgar la confiabilidad del contenido, la exactitud, la calidad, la relevancia y con ello lograr decisiones informadas.

**Criterio de creación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «creación» proveen oportunidades a los estudiantes para generar ideas, diseñar planes y producir productos.

La rueda de la Pedagogía, primer proyecto de idiomas: [www.globelearning.com](http://www.globelearning.com). For the latest languages: [bit.ly/pwspav5](http://bit.ly/pwspav5).

## Standing on the Shoulders of Giants

Esta rueda de la Taxonomía sin las aplicaciones fue descubierta por primera vez en el sitio web de consultoría en educación de Fabio Hopkin en [www.fhopkin.com](http://www.fhopkin.com). La rueda fue producida por Sharon Arley de una adaptación que Kathryn Anderson (2001) realizó con la taxonomía de Bloom (1960). La idea de adaptarla a los PaD V2.0 y V3.0, se le reconoció a Kathy Schrock en su sitio web [Bloomin](http://www.kathyschrock.com). En V4.0 los criterios de selección de las aplicaciones están basados en un excelente artículo [Bloomin](http://www.eric.ed.gov/fulltext/ED500000/ed500000.pdf) de Diane Darrow. El V5.0 de la Rueda Padagogy tiene una lista exhaustiva de verbos de acción, que corresponden a la integración de la «Taxonomía de Verbos digitales de Bloom», publicado por [GlobeLearning](http://www.globelearning.com) en el blog [TeachThought](http://www.globelearning.com) «Bloom's Digital Taxonomy: Verbs for 21st Century Students».

Desarrollado por Allan Carrington, Designing Outcomes Méjide SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)

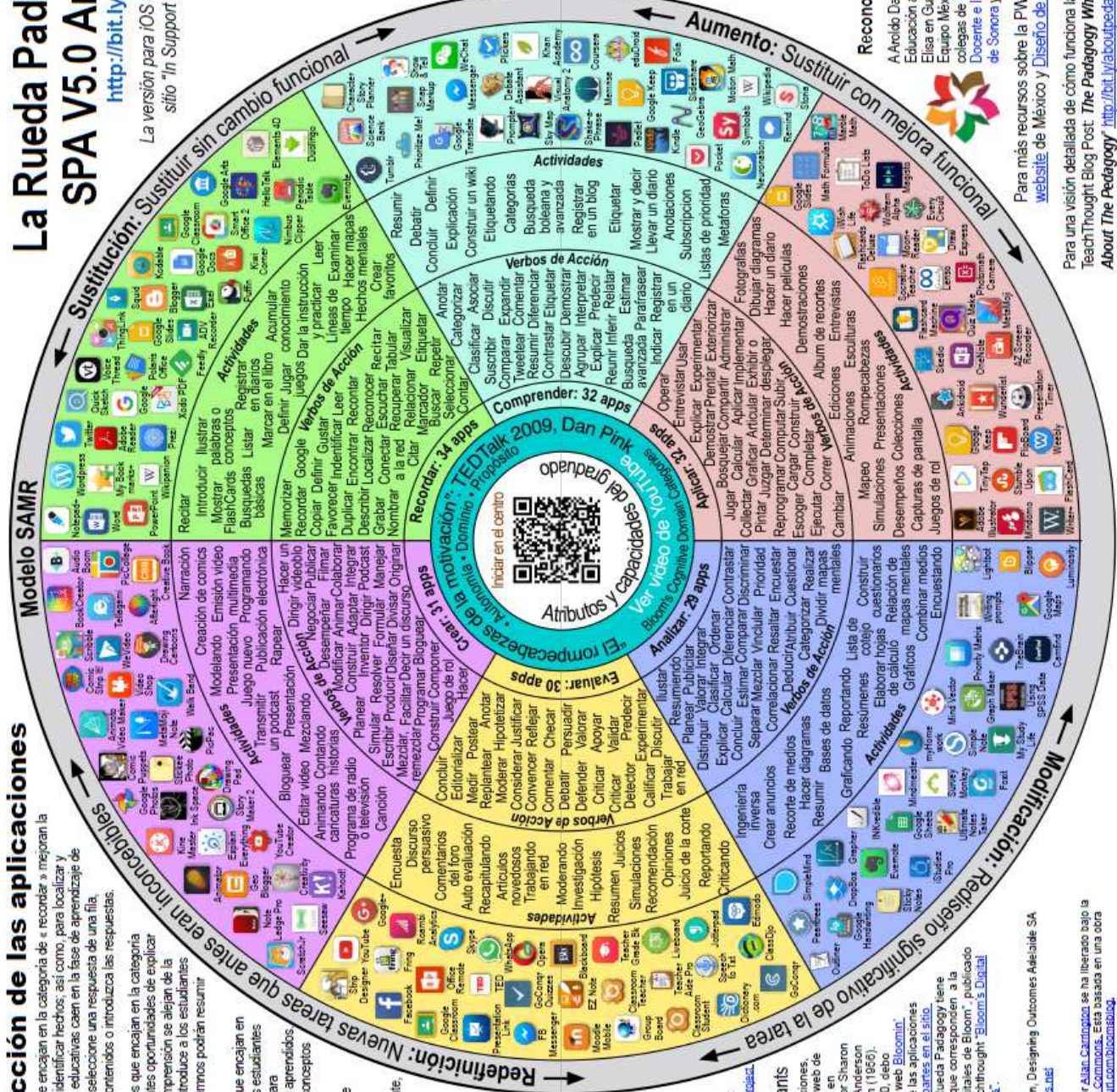
La Rueda Padagogy por Allan Carrington se ha liberado bajo la licencia 4.0 de Creative Commons. Esta basada en una obra localizada en <http://www.fhopkin.com>



# La Rueda Padagogy SPA V5.0 Android

<http://bit.ly/PWSPAV5>

La versión para iOS de Apple puede ser descargada del sitio "In Support of Excellence" en el enlace anterior



**Utilizando de la mejor forma la Rueda Padagogy**

Utilizara como una serie de sugerencias o engranajes interconectados para comprobar los procesos de enseñanza, desde su planificación hasta la implementación.

El Engranaje de los Atributos: Este es el centro del diseño de aprendizaje. Usos de este reinar constantemente cosas como ética, responsabilidad y ciudadanía. Hágase las preguntas ¿Cómo se verá un graduado con esta experiencia de aprendizaje?, ¿Cómo lo que hago ayuda estos atributos y capacidades?

En Engranaje de la Motivación: Pregúntese ¿Cómo lo que construyo y ensaño le da al estudiante autonomía, dominio y propósito?

El engranaje de Bloom: Le ayuda a diseñar objetivos de aprendizaje que logran alcanzar un orden superior de pensamiento. Trate de obtener al menos un objetivo de cada categoría. Sólo después de esto, estás listo para la realiza tecnología.

El Engranaje de la Tecnología: Pregúntese ¿Cómo puede servir a su pedagogía? Las aplicaciones son sólo sugerencias, busque los mejores y combine más de una en la secuencia de aprendizaje.

El Engranaje del Modelo SAMR: Esto es el ¿Cómo vas a utilizar las tecnologías que has elegido? Me gustaría agradecer a Tobias Bodemann por la idea de los engranajes.

Allan Carrington

**Reconocimiento y agradecimiento**

A Arvid David Noriega del Instituto de Educación a Distancia de la Ciudad de Santa Elisa en Guatemala por la V4 en español y al Equipo México por la V5 en Android. A los colegas de Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa del Estado de Sonora y del Instituto Tecnológico de Sonora.

**ITSON**  
Instituto Tecnológico de Sonora

Para más recursos sobre la PW: por favor visite el sitio de [CREDES](http://www.credies.com) website de México y [Diseño de Instrucción de Guatemala](http://www.diseño.de.instruccion.de.guatemala)

Para una visión detallada de cómo funciona la rueda Padagogy por favor visite el TeachThought Blog Post: [The Padagogy Wheel – It's Not About The Apps, it's About The Pedagogy](http://www.teachthought.com) <http://bit.ly/aboutpadagogy>

# Videotutoriales

- Dosificar la duración.
- Ser más informal.
- Preparar el texto.
- Trocear por contenidos.

# Software para videotutoriales



Capturador de pantalla:  
Es lo más fácil.

Para emitir en directo y montar  
varias fuentes de imagen OBS.

