

FLIPPED CLASSROOM



SALUD

- _ app seguimiento
- _ educación en salud

RESIDENCIAS

- _ Universitarias (Madrid)
- _ Futbolística (Soria)

CAMPUS TRILEMA

- _ **Máster** Learning Leaders. *CEU*
- _ **Máster** Pastoral. *LaSalle*
- _ **Experto Univ.** Inteligencia Ej. *Nebrija*
- _ **Experto Univ.** Coaching
- _ **Experto Univ.** Hábitos saludables
- _ Cursos online

I+D+i UNIV.

- _ Investigación y Univ.

ASESORÍA Y CONSULTORÍA A CENTROS EDUC

- _ formación a Eq. Dir.
- _ formación a claustros
- _ grupos innova
- _ MK y Admón. EIM



PROYECTOS

- _ Emprendimiento. *FPdG*
- _ Ap. a Pensar. *SetXXI*
- _ Kumi. *Edelvives*
- _ EducaClima. *Iberdrola*
- _ Fluye. *Danone y otros*
- _ Eporfolio. *App para del Desarrollo Profesional Docente*
- _ La buena educación. *Largometrajes*
- _ Papeles para un pacto

ESCUELAS

- _ 7 escuelas en España
- _ 1 escuela en Camerún
- _ Red EQAp: 50 escuelas

EDICIÓN

- _ Creación de materiales con las principales editoriales: Anaya, Santillana, Edelvives, etc...

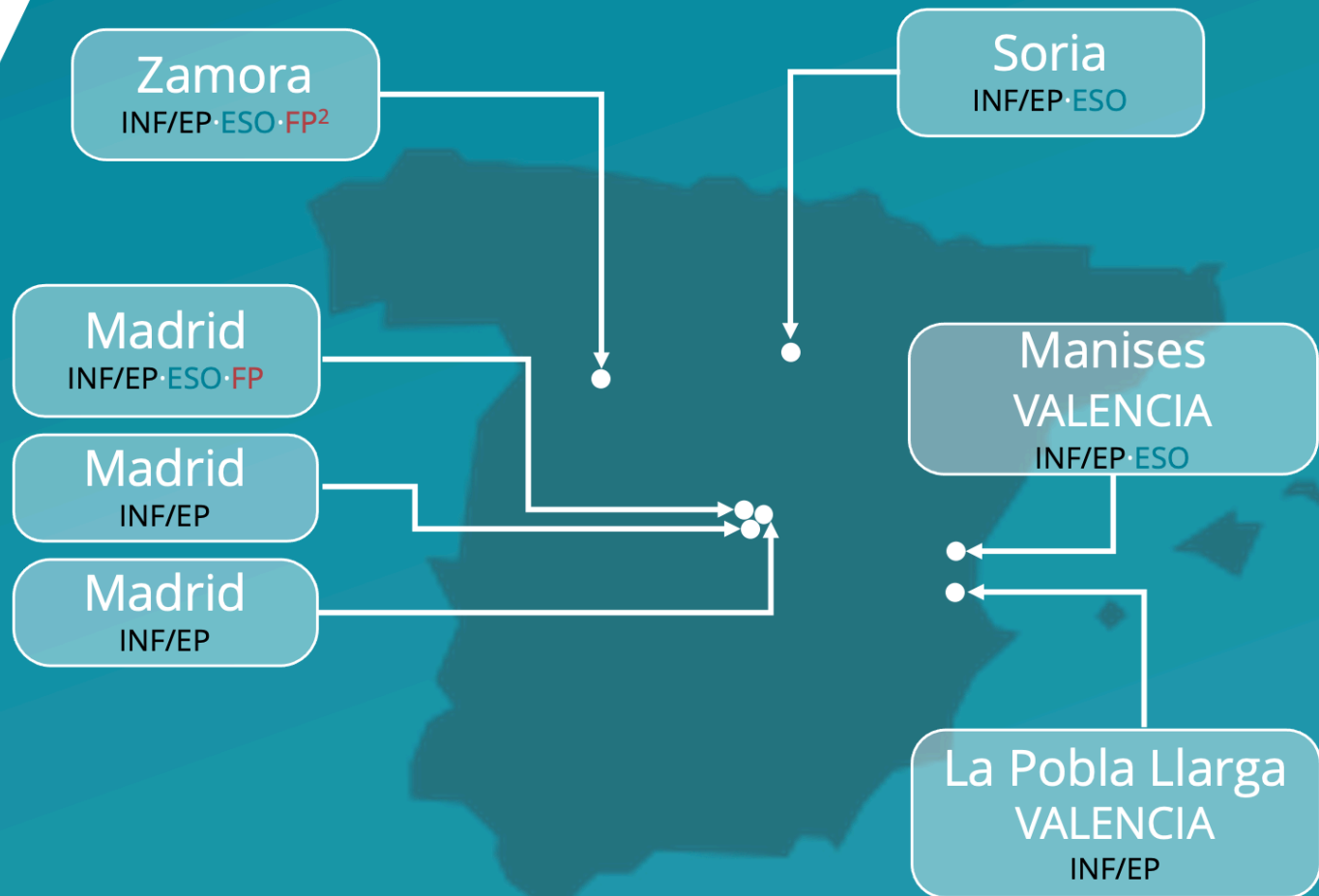
COPERACIÓN INT.

- _ Guinea Ecuatorial

MADRID MÁLAGA
SEVILLA SORIA
VALENCIA ZAMORA

ESCUELAS TRILEMA

7 centros educativos propios en 2020



EL MODELO RUBIK

CURRICULUM

METODOLOGÍAS

EVALUACIÓN

ORGANIZACIÓN

PERSONALIZACIÓN

DIRECCIÓN/LIDERAZGO



Hoja de ruta:

- Flipped Classroom. Claves de la metodología. Planificación.
- Momentos en la gestión de aula dentro del protocolo de clase inversa. Contextos y entornos de aprendizaje en clase.
- Tecnología para FC. Experiencias prácticas y ejemplos curriculares de clase invertida.
- Claves en la evaluación FC.

3,2,1-PUENTE





3 ideas

Empty box for writing 3 ideas.



3 ideas

Empty box for writing 3 ideas.



2 preguntas

Empty box for writing 2 questions.



2 preguntas

Empty box for writing 2 questions.



1 metáfora

Empty box for writing 1 metaphor.



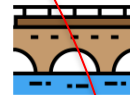
1 metáfora

Empty box for writing 1 metaphor.



3 ideas

Empty box for writing 3 ideas.



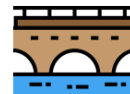
3 ideas

Empty box for writing 3 ideas.



2 preguntas

Empty box for writing 2 questions.



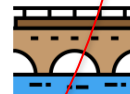
2 preguntas

Empty box for writing 2 questions.



1 metáfora

Empty box for writing 1 metaphor.



1 metáfora

Empty box for writing 1 metaphor.

3,2,1 - PUENTE

Lanzamiento:

Pedir a los alumnos que escriban 3 ideas sobre un tema, 2 preguntas que tengan sobre él y 1 analogía (Imagen/metáfora)

Tus respuestas iniciales al tema	Tus nuevas respuestas al tema
3 Pensamientos / Ideas	3 Pensamientos / Ideas
2 Preguntas	2 Preguntas
1 Analogía (Imagen/metáfora)	1 Analogía (Imagen/metáfora)



Puente:

¿Cómo tus respuestas nuevas conectan con tus respuestas iniciales?

Hoja de Cornell

PALABRAS CLAVE/ PREGUNTAS	ANOTACIONES SOBRE EL TEMA <i>1º rellenas esta parte recogiendo todo lo que puedas sobre el recurso</i>
1. Palabras clave 2. Anotaciones sobre el tema 3. Resumen	
RESUMEN DEL RECURSO FLIP <i>3º haces un pequeño esquema, resumen, mapa conceptual, mental...sobre el recurso</i>	

MÉTODO CORNELL PARA TOMA DE APUNTES

ALUMNO: _____

2º apunta palabras o conceptos claves que te ayuden a saber y preguntas que contengan las anotaciones que el "para que sirve" "cómo funciona"...

MATERIA: _____
CONTENIDO: _____
RECURSO: _____

**PALABRAS CLAVE/
PREGUNTAS** | **ANOTACIONES SOBRE EL TEMA**
1º rellenas esta parte recogiendo todo lo que puedas sobre el recurso

RESUMEN DEL RECURSO FLIP *3º haces un pequeño esquema, resumen, mapa conceptual, mental...sobre el recurso*

¿Por qué hacer Flipped Classroom?



Es un modelo eficiente:

Conocerás mejor cómo trabajan cognitivamente, cómo aprenden.

Ayudarás a mejorar sus estrategias de aprendizaje, a conocer la forma en que procesan.

Mejorarás la relación afectiva = mejorar la motivación.

Aumentarás el tiempo para entrenar interacciones sociales.



Antecedentes:

Eric Mazur (Universidad de Harvard) ***Peer Instruction***.

Estudio autónomo.

Concept test (Clickers)

Discusión de respuestas.

Concept test.



Orígenes:

2007, en un instituto de Woodland Park, Colorado, dos profesores: **Jon Bergmann y Aaron Sams** comenzaron a grabar clases de Química para unos alumnos que tenían problemas para asistir a la escuela...



TAXONOMÍA DE BLOOM

CREAR

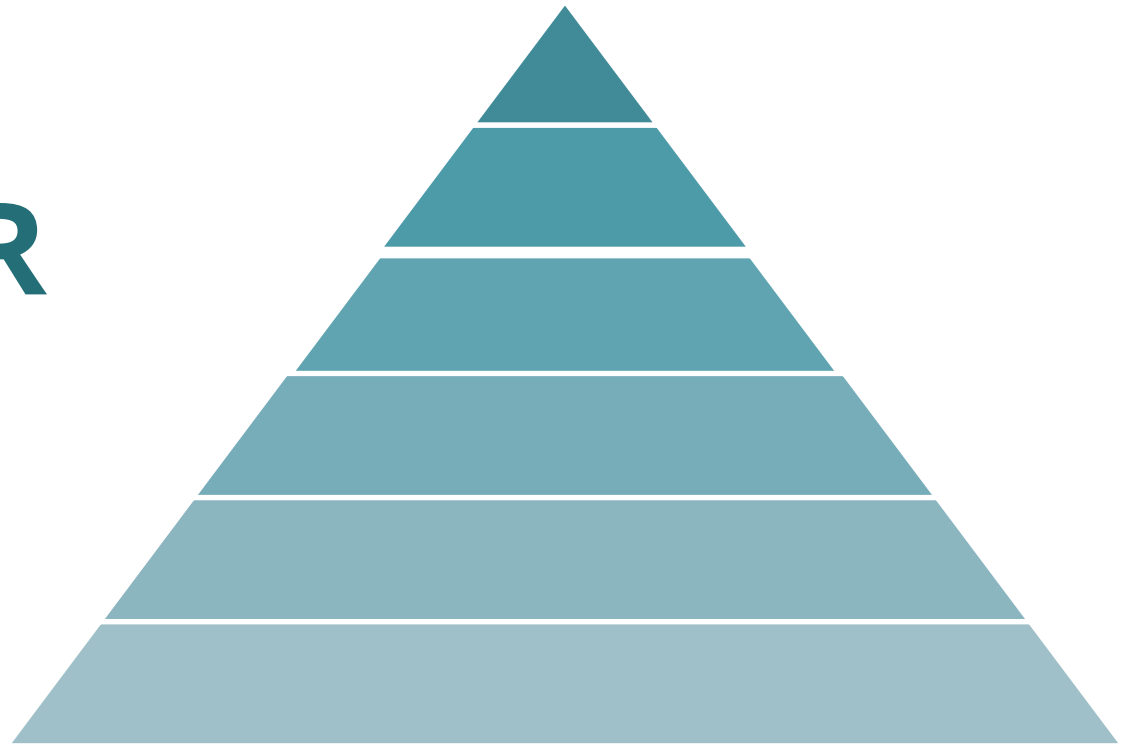
EVALUAR

ANALIZAR

APLICAR

ENTENDER

RECORDAR



Reproducción		Conexión		Reflexión		
Definición	Acceso e identificación	Comprensión	Aplicación	Análisis y valoración	Síntesis y creación	Juicio y regulación
	Representa las acciones de recordar y reconocer los términos, los hechos, los conceptos, elementales de un ámbito de conocimiento y de reproducir fórmulas establecidas	Supone acciones como captar el sentido y la intencionalidad de textos, de lenguajes específicos y códigos relacionales e interpretarlos para resolver problemas .	Comporta la aptitud para seleccionar, transferir y aplicar información para resolver con cierto grado de abstracción y la de intervenir con acierto en situaciones nuevas .	Significa la posibilidad de examinar y fragmentar la información en partes, encontrar causas y motivos, realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen generalizaciones. Se empareja con el compromiso.	Se corresponde con las acciones de compilar información y relacionarla de manera diferente, establecer nuevos patrones , descubrir soluciones alternativas. Puede asociarse a la resolución de conflictos.	Representar capacidades para formular juicios con criterio propio, cuestionar tópicos y exponer y sustentar opiniones fundamentadas . En otro orden se asociaría a acciones de planificación compleja, de reglamentación y de negociación.
Acciones	Nombrar, definir, encontrar, mostrar, imitar, deletrear, listar, contar, recordar, reconocer, localizar, reproducir, relatar.	Explicar, ilustrar, extraer, resumir, completar, traducir a otros términos, aplicar rutinas, seleccionar, escoger.	Clasificar, resolver problemas sencillos, construir, aplicar, escoger, realizar, resolver, desarrollar, entrevistar, organizar, enlazar.	Comparar, contrastar, demostrar, experimentar, planear, resolver problemas complejos, analizar, simplificar, relacionar, inferir, concluir.	Combinar, diseñar, imaginar, inventar, planificar, predecir, proponer, adaptar, estimar.	Criticar, concluir, determinar, juzgar, recomendar, establecer criterios y/o límites.

Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom

Dimensión del Conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parfrasear	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

TAXONOMÍA DE BLOOM

Las Habilidades de pensamiento de orden inferior (**recordar y entender**) son las que los alumnos pueden hacer en el **espacio individual** en su casa o en otros momentos en la escuela.

Las siguientes 4 habilidades (**aplicar, analizar, evaluar y crear**) son las que nos van a permitir a trabajar en clase.

Hay planteamientos que defienden que la habilidad de orden superior, **creación**, debe volver al espacio individual por una falta de tiempo en el aula.

¡En el FC lo que importa no son los vídeos!

Lo que importa realmente es realizar un aprendizaje activo en la clase, trabajar diversas modalidades de aprendizaje (unos trabajan en grupo, otros de forma individual) y plantear variedad de situaciones que **facilitan que los alumnos aprendan a su propio ritmo.**

BENEFICIOS DE FLIPPEAR TU CLASE

PERSONALIZA
EL APRENDIZAJE

AUMENTA LA INTERACCIÓN
CON TUS ALUMNOS
Y ENTRE ELLOS

FLEXIBILIZA
TU TIEMPO
EN EL AULA

FAVORECE UN
MAYOR CONOCIMIENTO
DE TUS ALUMNOS

ES UN MÉTODO
CERCANO A LOS ALUMNOS

PONE EL FOCO
DEL APRENDIZAJE
EN EL ESTUDIANTE

LAS FAMILIAS
PUEDEN AYUDAR
A SUS HIJOS

¿CUÁLES SON LOS 4 PILARES DEL FLIPPED CLASSROOM?

LOS 4 PILARES SE NOMBRAN
BAJO EL ACRÓNIMO FLIP:



- F** FLEXIBLE ENVIRONMENT
AMBIENTE FLEXIBLE
- L** LEARNING CULTURE
CULTURA DE APRENDIZAJE
- I** INTENTIONAL CONTENT
CONTENIDO DIRIGIDO
- P** PROFESSIONAL EDUCATORS
FACILITADOR PROFESIONAL



POSIBLES BARRERAS PARA EMPEZAR A TRABAJAR EN FLIPPED CLASSROOM

- La percepción, el cambio de cultura, adaptarse, learnability...
- El tiempo.
- La tecnología, manejar diversidad de herramientas.



CLASE FLIPPED CLASSROOM

Espacio Individual

Instrucción directa con un “vídeo”.

Trabaja contenido, los niveles de taxonomía más bajos.



Espacio Grupal

Aplicación. Análisis. Profesor se convierte en un facilitador que va ayudar a los alumnos en diversos contextos, individuales o en equipos.

Diferentes ritmos de aprendizaje

DIFERENCIAS ENTRE LA CLASE TRADICIONAL Y LA CLASE INVERTIDA



MODELO TRADICIONAL

DURANTE LA CLASE

INSTRUCCIÓN POR
PARTE DEL PROFESOR

ASIMILACIÓN DE LA INSTRUCCIÓN
POR PARTE DEL ESTUDIANTE

EL ALUMNO REALIZA UNA TAREA
PARA MEJORAR LA ASIMILACIÓN

FUERA DEL AULA

REALIZACIÓN DE TAREAS DE
CONSOLIDACIÓN DE LO APRENDIDO EN EL AULA

MODELO DE APRENDIZAJE INVERTIDO

ANTES DE LA CLASE

LOS ALUMNOS RECIBEN LA
INSTRUCCIÓN POR MEDIOS INDIRECTOS

ASIMILACIÓN DE
LA INFORMACIÓN

DURANTE LA CLASE

EL ALUMNO REALIZA TAREAS
PARA CONSOLIDAR EL APRENDIZAJE

EL PROFESOR ADQUIERE EL ROL DE GUÍA Y
APOYO PARA AYUDAR A DICHA CONSOLIDACIÓN

CUANDO DISEÑAMOS UNA ACTIVIDAD FC DISTINGUIMOS 3 MOMENTOS:

Individual
ANTES

Vídeo,
habilidades de
orden inferior.

Grupal
DURANTE

Aplicación,
análisis,
actividades.

DESPUÉS

Pensar a largo Plazo
va a derivar a ABP, PBL...
MÁS IMPORTANTE!!

The flipped
classroom 

Podemos realizar vídeos cortos, podcast, infografías...

Importante **no añadir más** tareas o actividades al alumno, es **cambiar** la manera de interactuar... Hay profesores que le suman a los tradicionales deberes, vídeos de flipped.

Hacer el contenido de **fácil acceso**, por ejemplo generar un código QR.



Posibilidades:

Después de visualizar el vídeo podemos realizar una simple batería de preguntas para comprobar comprensión de material.



Generar organizadores gráficos tipo mapas mentales o conceptuales, en individual o equipo, siempre con una herramienta de evaluación al lado.

Utilizar la técnica **Cornell**, los alumnos generan una pequeña plantilla donde tiene que aparecer:

- Título – fecha
- Preguntas
- Apuntes, dibujos
- Resumen

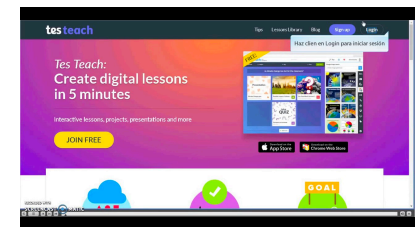
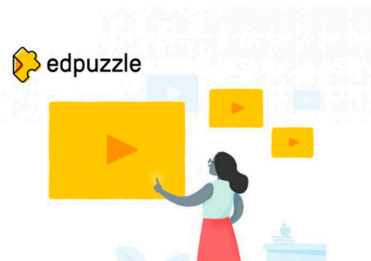
HERRAMIENTAS PARA FLIPPEAR TEXTOS

PROGRAMA	Insert learning	Actively learn	Perusall
ENLACE	https://insertlearning.com/	https://www.activelylearn.com/	https://perusall.com/
ADQUISICIÓN	Gratuita	Gratuita	Gratuita
ALOJAMIENTO	Web	Web	Web
DESCRIPCIÓN	Es una extensión de Chrome que nos permite convertir cualquier página web (de un blog, enciclopedia, artículo...) en un recurso didáctico introduciendo preguntas, vídeos, discusiones, notas, subrayados y más.	Es una plataforma que nos permite trabajar con textos, pudiendo subir un artículo de Internet, un documento de Google, un pdf o realizar nuestro propio cuestionario. Una vez cargado el documento, la plataforma nos ofrece el texto seleccionado de una forma limpia y clara. Así, por ejemplo, si hemos optado por usar una web, podremos presentarla al alumnado sin anuncios publicitarios y seleccionando sólo aquella parte que nos interesa.	PERUSALL es una aplicación que permite garantizar que los estudiantes estén preparados para cada clase, dando la posibilidad de convertir tareas de lectura solitaria en actividades colectivas atractivas, además de promover el aprendizaje autónomo, la discusión y el análisis crítico.



HERRAMIENTAS PARA GENERAR RECURSOS DIDÁCTICOS DE OTRAS FUENTES

PROGRAMA	Edpuzzle	Playpositit	Tes teach
ENLACE	https://edpuzzle.com/	https://go.playposit.com/	https://www.tes.com/lessons
ADQUISICIÓN	Gratuita,	Gratuita	Gratuita
ALOJAMIENTO	Web, iOS y Android	Web, iOS y Android	Web, iOS y Android
DESCRIPCIÓN	Es una aplicación web gratuita y adecuada a fines educativos dado que permite, con una operatoria simple e intuitiva, sea crear cuestionarios de evaluación del visionado o intercalar notas de audio como producir un "doblaje" completo del video.	Con Playposit podemos ir un paso más allá, añadiendo al video distintos tipos de pregunta que, en mi opinión, incentivan al alumno a prestar más atención y a asimilar mejor los contenidos.	Esta herramienta permite la creación de lecciones de clase interactivas, las cuáles se destinan a ser compartidas con los estudiantes para que estos opinen y creen sus propias respuestas. La plataforma permite crear lecciones con imágenes, presentaciones y cuestionarios para incluirlos en una lección.



HERRAMIENTAS PARA GENERAR RECURSOS PROPIOS

PROGRAMA	Screencast o matic	Screen Recorder	OBS studio	Loom
ENLACE	https://www.apowersoft.es/grabador-de-pantalla-gratis	https://chrome.google.com/webstore/detail/screen-recorder/hniebljpgcogalllopnjokppmgbhaden?hl=es	https://obsproject.com/es	https://www.loom.com/
ADQUISICIÓN	Gratuita	Gratuita	Gratuita	Gratuita
ALOJAMIENTO	Web, iOS y Android	Navegador Google Chrome	Windows, macOS y Linux	Web, iOS
DESCRIPCIÓN	Se trata de un grabador de pantalla online y gratis, es decir, no tienes que instalar ningún programa en tu ordenador para poder grabar la pantalla. Funciona sobre cualquier sistema operativo, podrás grabar la pantalla con el audio de forma simultánea, también puede añadir una webcam a la pantalla para crear vídeos instructivos. Tanto su demostración como la actividad de su pantalla serán grabadas debidamente.	(Grabador de pantalla para Google Chrome). Screen Recorder es una aplicación que permite capturar tu pantalla directamente en tu navegador sin necesidad de descargar ningún programa adicional. Podrás seleccionar si quieres grabar toda la pantalla, la ventana de la aplicación o una pestaña solamente. Una vez termines la grabación podrás descargarla a tu ordenador pulsando un botón.	Open Broadcaster software (OBS Studio) es conocido por ser un programa de grabación de pantalla del ordenador, el cual es usado por la mayoría de youtubers para realizar sus vídeos. Su uso todavía es más elevado entre los videogamers ya que el programa ofrece múltiples posibilidades. OBS Studio no solo permite grabar sino que también cuenta con funciones para la retransmisión en directo o streaming. El programa consta de una suite de grabación y retransmisión muy sofisticada que lo convierten en uno de los programas de referencia en este sector, aunque debido a esa sofisticación su uso puede llegar a ser un poco complicado.	Loom es una genial extensión para Google Chrome que nos permite grabar y compartir la pantalla de nuestro ordenador y la webcam de forma sencilla.



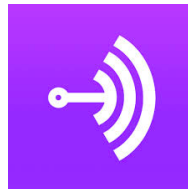
PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS

PROGRAMA	Powtoon	Genially	Decktoys
ENLACE	https://www.powtoon.com/edu-home/	https://www.genial.ly/es	https://deck.toys/
ADQUISICIÓN	Gratuita	Gratuita	Gratuita
ALOJAMIENTO	Web, iOS y Android	Web, iOS y Android	Web
DESCRIPCIÓN	<p>PowToon es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose en una especie de dibujos animados.</p>	<p>Genially es una herramienta para creaciones de recursos digitales muy fácil de usar. Con ella podrás diseñar infografías, animaciones, recursos interactivos y presentaciones para tu curso virtual.</p>	<p>Es una herramienta para crear actividades gamificadas haciendo recorridos por los que el los alumnos deberán resolver problemas, responder preguntas, al mismo tiempo que van superando las pruebas pueden avanzar hacia la meta.</p>



PODCAST

PROGRAMA	Audacity	Anchor	Spreaker Studio	SoundCloud
ENLACE	https://www.audacityteam.org/	https://anchor.fm/	https://www.spreaker.com/	https://soundcloud.com/
ADQUISICIÓN	Gratuita	Gratuita, compras en la aplicación	Gratuita, compras en la aplicación	Gratuita, compras en la aplicación
ALOJAMIENTO	Escritorio	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android
DESCRIPCIÓN	<p>Audacity es un programa de grabación y edición de sonidos fácil de usar, es un software de libre uso y de código abierto. Puede grabar, reproducir, importar y exportar sonidos a formatos WAV, MP3, entre otros. El programa ofrece las posibilidades de recortar, copiar y pegar; además se puede trabajar con varias pistas de audio a la vez, mezclarlas o aplicar diversos efectos a los sonidos. Podremos usarlo para grabar podcast, audios para nuestras clases o simplemente para realizar montajes o composiciones</p>	<p>Grabar un podcast con Anchor es tan sencillo como pulsar el botón rojo que aparece en el escritorio principal de la app o acercándote el móvil a la oreja para empezar a grabar de inmediato. Una vez lo hayas grabado, te saldrán varias opciones de edición, desde añadir otras entrevistas, incluir música de Spotify o Apple Music o meter cuñas y clips, entre otras muchas funciones. Una vez que lo tengas grabado, es hora de subirlo desde tu móvil a tu propia emisora de Anchor, desde la que otros usuarios podrán escuchar nuestro audio. Además de lo sencillo que es usarlo, una de las mejores cosas de Anchor es su alta capacidad de interacción. Así, cuando crees tu emisora, cualquier usuario podrá darle a "Me gusta", incluir reacciones como aplaudir, descargarlo o participar en directo en la emisora.</p>	<p>Es una de las apps más completas para grabar podcast de voz y música con multitud de opciones para grabar audios casi profesionales. Con Spreaker Studio podrás crear tu propio programa de radio desde el que emitir en directo o bien, grabar pistas para difundirlas más tarde. Además, podrás añadir efectos de sonido y mezclar voz y música, creando podcast de gran calidad, idénticos a las que suenan por la radio. Cuando lo tengas grabado, podrás subirlo dentro de la propia app o incluso a tu propia web y compartirlo en tu Facebook y Twitter para que llegue a todos tus contactos.</p>	<p>SoundCloud es una plataforma de distribución de audio en línea en la que sus usuarios pueden colaborar, promocionar y distribuir sus proyectos musicales o para grabar podcast de voz .</p>



Responsabilidad en el espacio grupal y enseñar a ver vídeos a los alumnos.

Cuando después de dos o tres veces algunos de los alumnos siguen sin ver el vídeo, lo importante es no caer en la opción de volver a dar el contenido de forma tradicional.

Hay que **entrenar** a los alumnos para ver los vídeos. Pensar estrategias con refuerzos positivos con los alumnos que lo han visto.





¡FLIPPEAMOS!

¿CÓMO VEMOS LOS VÍDEOS?



PASO 1: ESPACIO

Escojo un lugar en el que nadie me interrumpa. Si no estoy solo, utilizo unos auriculares para garantizar que me concentro en lo que estoy escuchando.

Tengo a mano un boli y las notas cornell o, en su defecto, las notas cornell editables en mi ordenador.

PASO 2: ESCUCHA ACTIVA

Pongo en marcha el vídeo y presto atención a lo que en él se va diciendo. Si no entiendo algo, paro el vídeo y vuelvo a escuchar esa parte tantas veces como lo necesite.

Mientras escucho, contesto con interés a las preguntas que van saliendo.



PASO 3: ANOTO DUDAS

Anoto mis dudas. Si, aún volviendo a ver el vídeo, sigo teniendo dudas, las anoto para que el docente lo sepa y pueda organizar la sesión de trabajo.

PASO 3: RESUMEN

Realizo un resumen de las ideas principales que he obtenido del vídeo y que me servirán para trabajar en el aula.

PASO 4: COMPARTO DRIVE

Comparto mis hojas cornell en la carpeta creada en drive para esa finalidad y con el suficiente tiempo para que la profesora pueda recoger datos y, en función de ellos, organizar la sesión de trabajo.



¡Cada alumno/a es un mundo y debe ser atendido teniendo en cuenta su ritmo....!

¿Y LOS BENEFICIOS?

Convencer a los estudiantes.

- Tiempo, insistir en que van a tener más.
- Relaciones.
- Ritmo, en el espacio individual un alumno puede parar, volver a verlo, marcar su propio ritmo...
- Variedad de tareas.

Convencer a las familias.

- Comunicaciones, ventajas para sus hijos.
- Realizar un vídeo de FC para Reuniones / Asambleas.
- Mejora el ritmo.
- Interacción, sociabilidad.

Consejos para hacer los vídeos para el espacio individual:

Corto.

Tipos de voz.

Trabajar con un compañero, un profesor o un alumno.

Calidad del audio.

Humor.

No malgastar el tiempo.

La naturaleza del vídeo, utiliza poco texto y más imágenes.

Usar videoclips para ejemplificar.

Anotaciones y gráficos.

Vídeo dentro de un vídeo (que salga el profesor en algún momento).

Desarrollar preguntas a lo largo del vídeo (abiertas, reflexivas, automatizadas...).

Realizar un Guion.

Copyright.



¿CÓMO ES EL ROL DOCENTE EN LA CLASE INVERTIDA?

EL DOCENTE SE CONVIERTE EN UN ENTRENADOR QUE DA APOYO A SUS JUGADORES. Y ADEMÁS...



MUESTRA UN ALTO DOMINIO DE LOS CONTENIDOS

POSEE GRAN HABILIDAD PARA LA PROGRAMACIÓN

PROMUEVE LA INVESTIGACIÓN

MOTIVA Y GUÍA A LOS ALUMNOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

PRIORIZA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

DEPOSITA LA RESPONSABILIDAD EN EL ALUMNADO

CONCIBE LA EVALUACIÓN COMO UN PROCESO FORMATIVO Y FORMADOR

TIENE UN ALTO DOMINIO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES



FLIPPED CLASSROOM

UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DE PRINCIPIO A FIN

COMO ALUMNO ERES RESPONSABLE DE:

USAR LOS MATERIALES EN LÍNEA

COMPLETAR LAS ACTIVIDADES EN CLASE

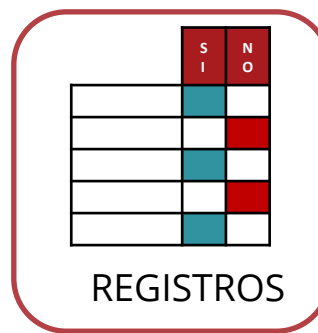
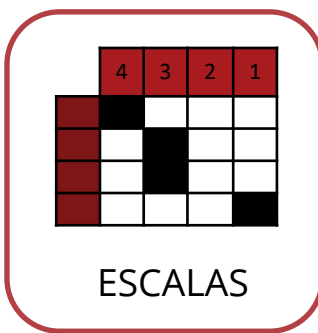
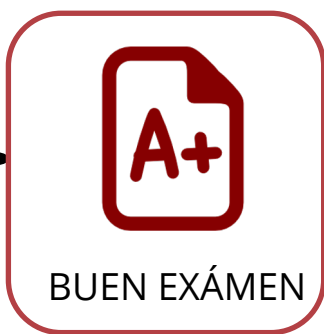
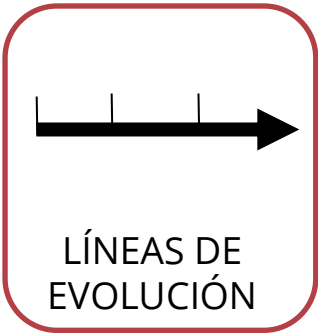
RESPONSABILIZARTE DE LAS TAREAS DENTRO Y FUERA DE CLASE



SEGUIR LAS RECOMENDACIONES DEL DOCENTE-GUÍA

APORTAR AL GRUPO COOPERATIVO





Plantilla para planificar una Clase Inversa

Título:
Objetivo / Contenidos:

Espacio Individual

Tareas	Ubicación del material (internet, papel...)
Video / Pre- Tarea	
Apuntes o anotaciones	

Espacio Grupal

Actividades de aula	Ubicación del material (internet, papel...)



¡Darle la vuelta a la clase favorece la personalización del aprendizaje!

@jaceprian



www.fundaciontrilema.or

g