



Metodologías innovadoras, las clases invertidas

José Sánchez Rodríguez



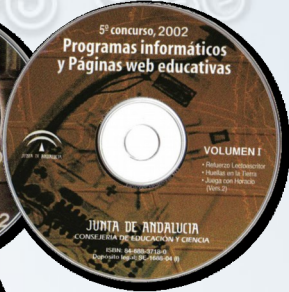
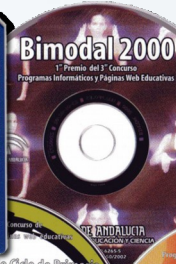
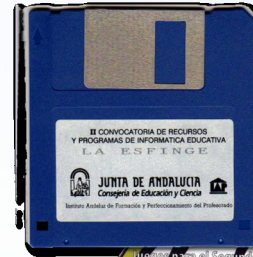
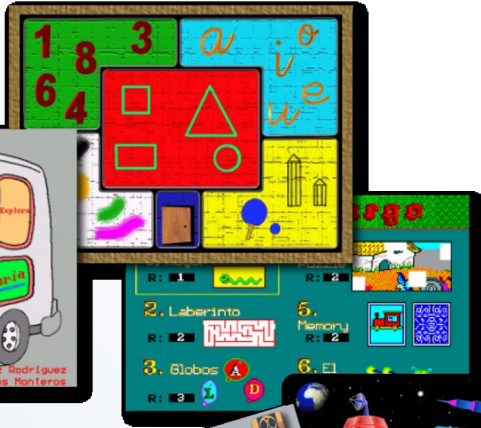
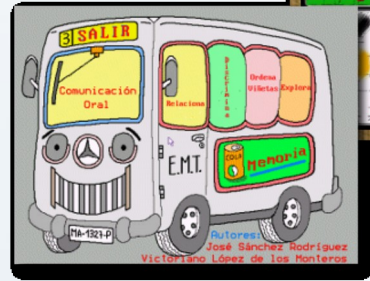
¿Quién soy?



- Profesor de Preescolar, EGB
- Profesor de Primaria
- Director, secretario, jefe de estudios
- Profesor de Grado/postgrados
- Ponente en cursos
- Tutor en centro asociado UNED...



¿Quién soy? ¿Qué he hecho?



¿Quiénes somos? ¿Qué hacemos?

Creación y retoque de imágenes con software libre (2.ª edición)

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

INICIO EDICIÓN DE MÓDULOS ADMINISTRACIÓN

MOOC UMA Creación y retoque de imágenes con software libre (GIMP). Vídeo ...

DESINSCRÍBETE >

DURACIÓN
9 semanas (27 horas de estudio estimadas)

FECHA DE INICIO
Curso abierto para consulta

Profesores

José Sánchez Rodríguez
Julio Ruiz Palmero

Introducción



Tendemos a reproducir modelos vividos

Ideas motivadoras

Partes de la sesión



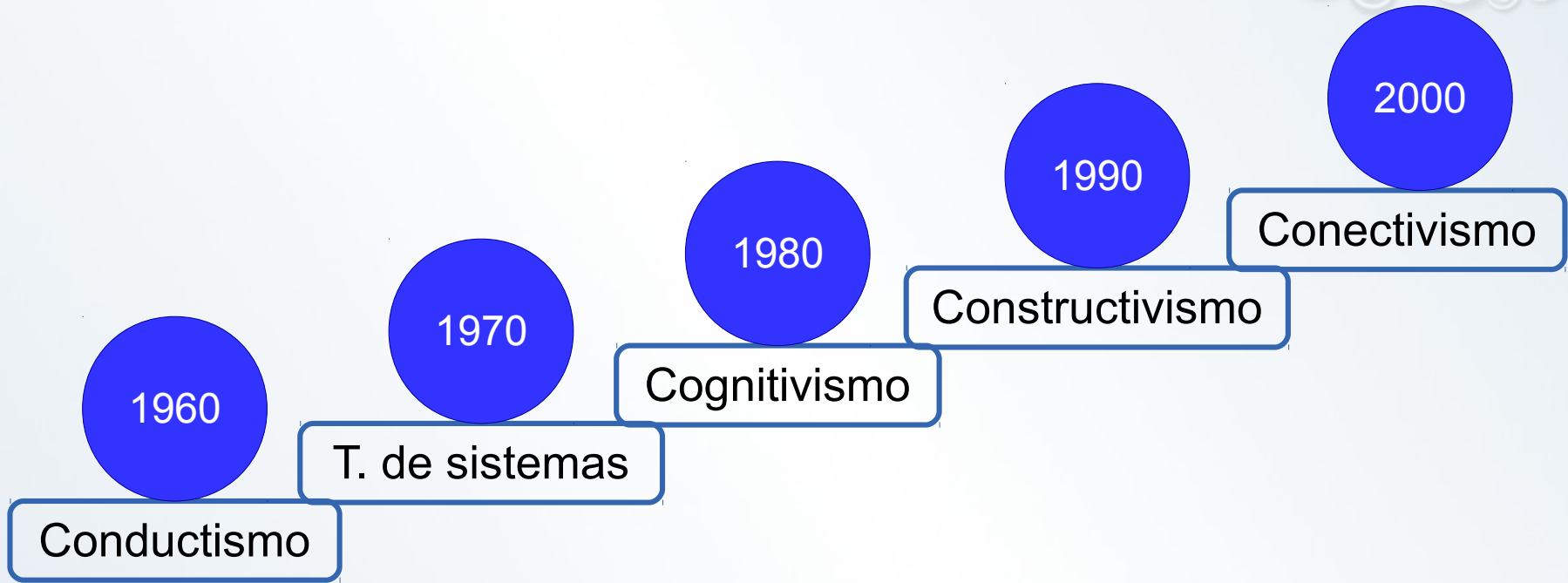
- ♦ A) Diseño instruccional
- ♦ B) Reflexiones sobre las clases “tradicionales”
- ♦ C) *Flipped classroom* (clases invertidas)
- ♦ D) En clase presencial ¿qué hacer?
- ♦ E) Ventajas e inconvenientes

¿Qué es el diseño instruccional?



Crear situaciones de aprendizaje y materiales claros y efectivos con objeto que la adquisición de conocimientos y habilidades sea más eficiente, eficaz y atractiva

Modelos de diseño instruccional



Fases del diseño instruccional (ADDIE)



Fase de análisis

1/5



- ♦ Contexto general del curso/materia:
 - ♦ Finalidad general
 - ♦ Entorno en el que se desarrolla el curso/materia

- ♦ Características de los estudiantes:
 - ♦ Nivel de estudios
 - ♦ Edad
 - ♦ Profesión/ocupación
 - ♦ Contexto social
 - ♦ Conocimientos previos
 - ♦ Necesidades formativas y motivación

- ♦ Contenido del curso/materia

Fase de diseño

2/5

- ◆ Resultados a alcanzar:
 - ◆ Competencias que debe lograr el estudiante
- ◆ Metodología didáctica:
 - ◆ Metodología y estrategias a utilizar
- ◆ Contenidos
- ◆ Actividades
- ◆ Evaluación
- ◆ Planificación temporal
- ◆ Tecnologías

Fase de desarrollo

3/5



- ♦ Desarrollo de materiales:
 - ♦ Texto, imágenes, vídeos, audio y multimedia

- ♦ Organización del ambiente de aprendizaje:
 - ♦ Guía docente
 - ♦ Información de apoyo
 - ♦ Contenidos
 - ♦ Actividades
 - ♦ Recursos de comunicación (con profesorado y compañeros)
 - ♦ Sistemas de evaluación (evaluación, coevaluación y autoevaluación)

Fase de implementación

4/5



- ◆ Puesta en práctica de la acción formativa
- ◆ Tutoría y asesoramiento

Fase de evaluación

5/5



- ♦ Objetivo: mejora de la acción formativa
- ♦ Revisión de cada una de las fases
- ♦ Evaluación de los resultados de aprendizaje

A) Las clases tradicionales



<https://www.flickr.com/photos/archivalladolid/5076692360/>

A) Las clases tradicionales. Competencias

Competencias clave. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (por ejemplo)

- 1.º Comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.
- 5.º Competencias sociales y cívicas.
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.º Conciencia y expresiones culturales.

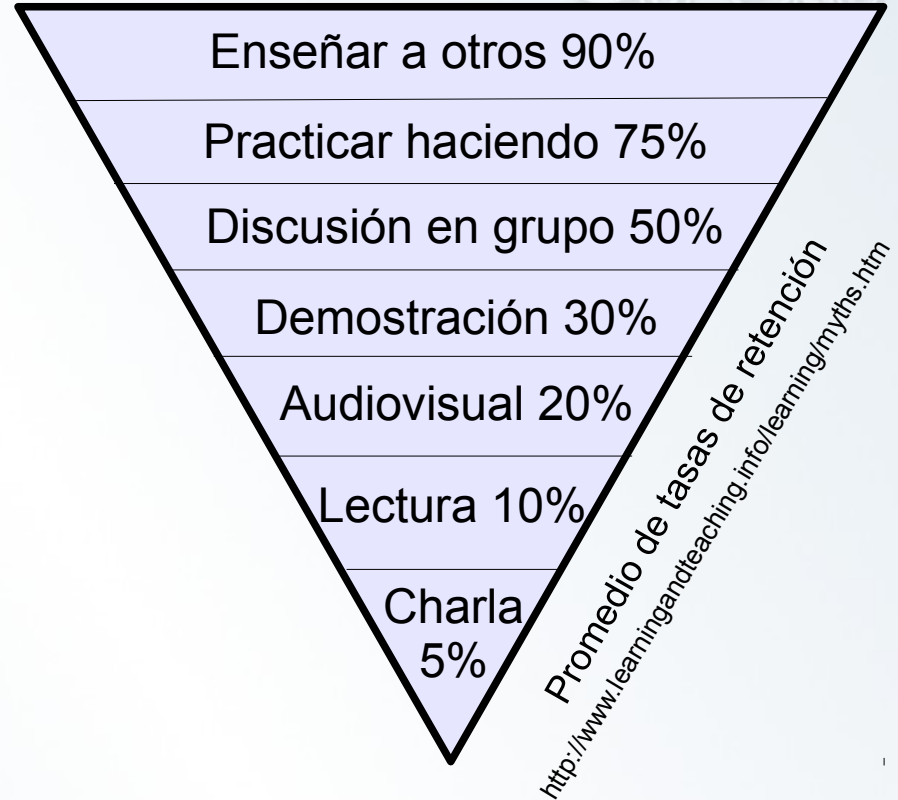
A) Las clases tradicionales. Competencias

Competencias Técnico de Nivel Superior en Maquinaria Pesada

1. **Operar** la maquinaria pesada de acuerdo a las características del terreno, condiciones atmosféricas, tipos de materiales y especificaciones técnicas.
2. Ejecutar **mantenimiento básico** de acuerdo a los parámetros y condiciones establecidos por el manual del fabricante.
3. Aplicar la **prevención de riesgos y consideraciones medio ambientales** en la operación y mantención básica de la maquinaria pesada.

A) Las clases tradicionales. Hechos

- ♦ La metodología la elegimos



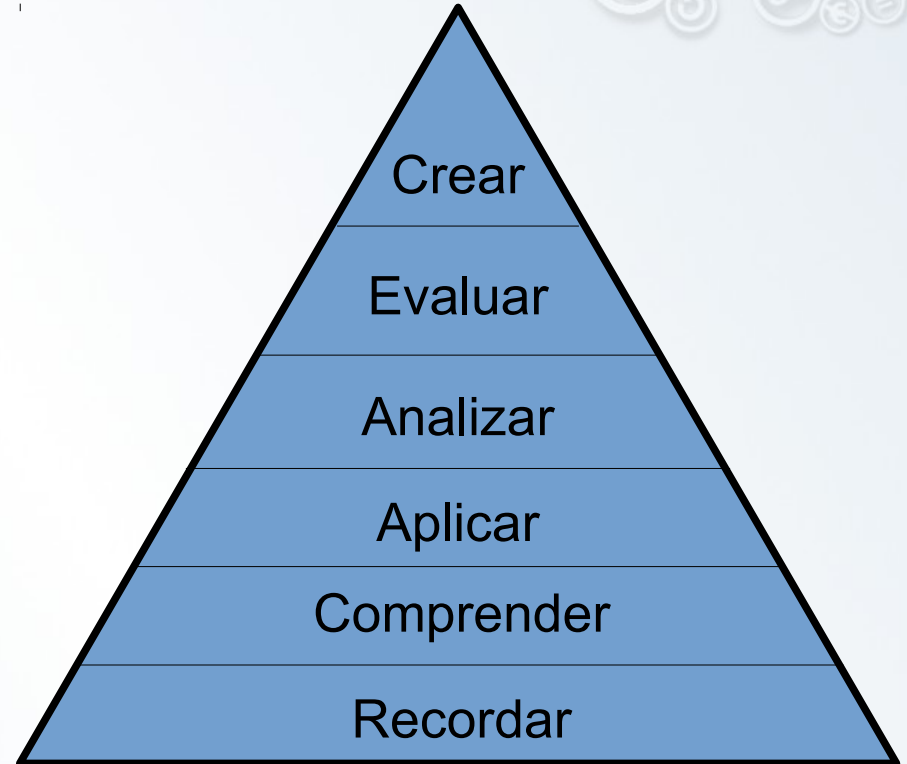
A) Las clases tradicionales. Hechos



- ♦ La metodología la elegimos
- ♦ Profesor: única fuente de conocimiento

A) Las clases tradicionales. Hechos

- ♦ La metodología la elegimos
- ♦ Profesor: única fuente de conocimiento
- ♦ Taxonomía de Bloom (versión años 90)

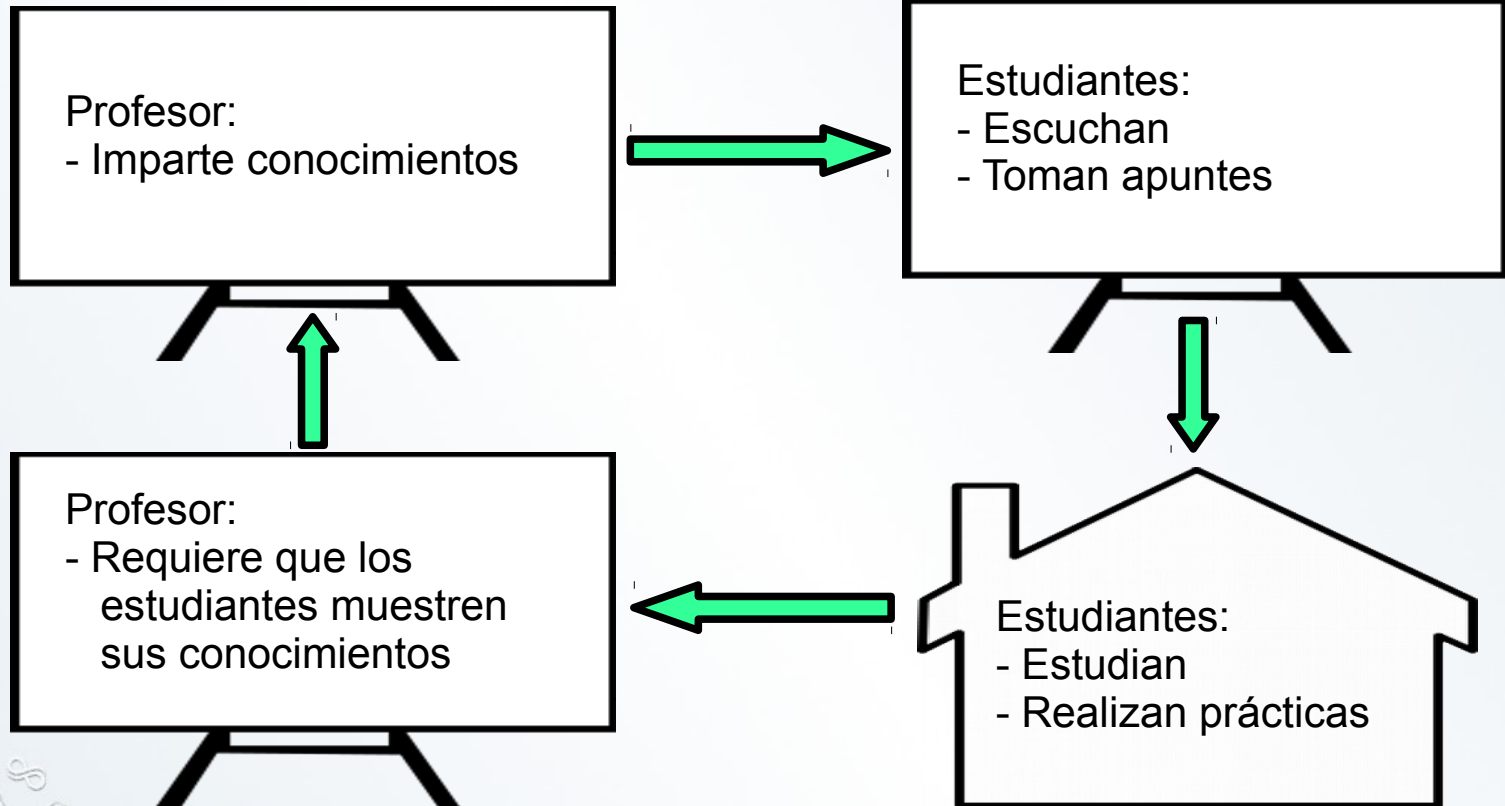


A) Las clases tradicionales. Hechos

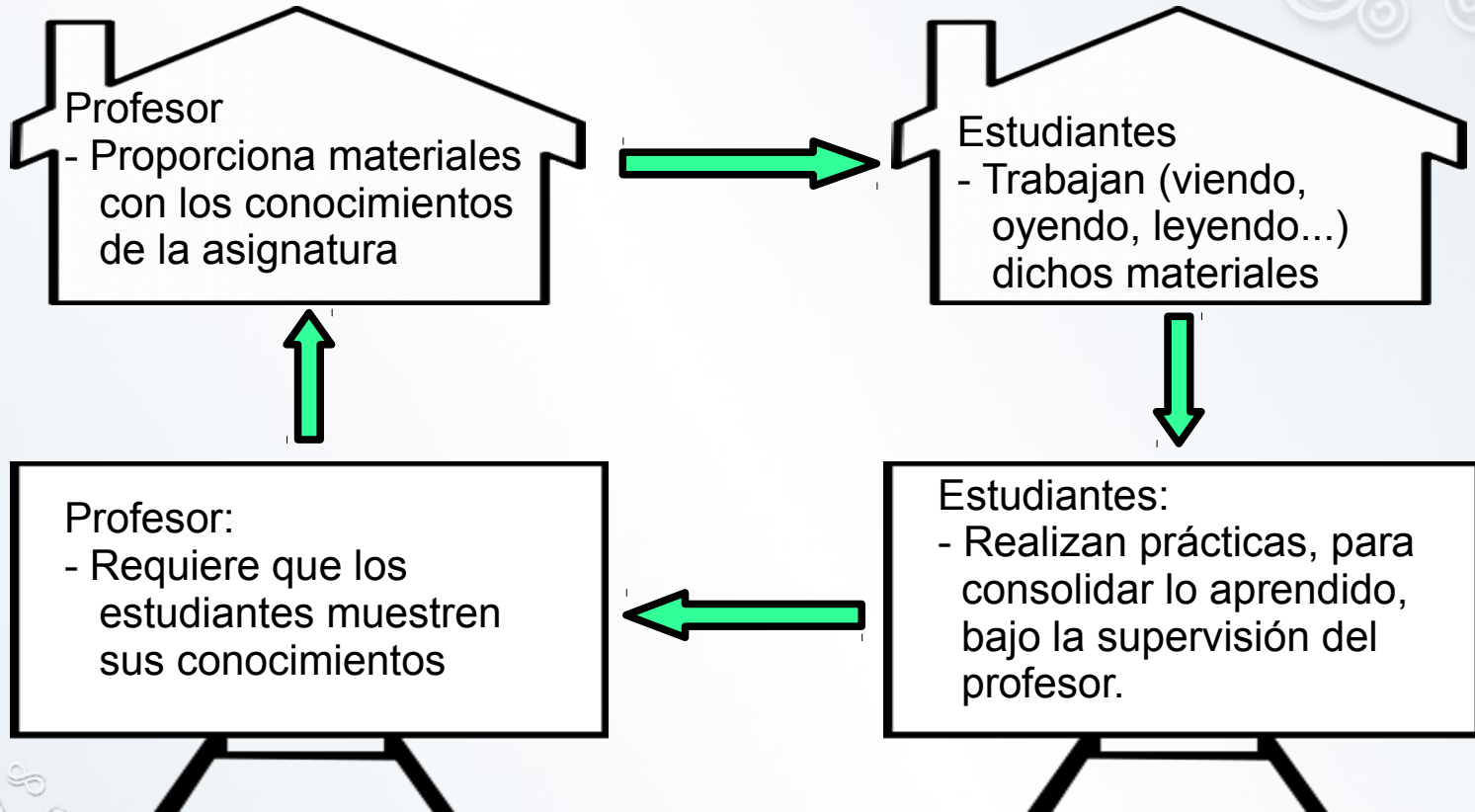


- ♦ La metodología la elegimos
- ♦ Profesor: única fuente de conocimiento
- ♦ Taxonomía de Bloom (versión años 90)
- ♦ Competitividad, individualismo

B) *Flipped classroom* (método tradicional)



B) *Flipped classroom* (clases invertidas)



B) *Flipped classroom* (Fases)

- 1. Proponérselo
- 2. Buscar materiales



B) *Flipped classroom* (Fases)

- ♦ 1. Proponérselo
- ♦ 2. Buscar materiales
- ♦ 3. Producción material (textos, audios, vídeos...)

B) *Flipped classroom* (Fases)

- 1. Proponérselo
- 2. Buscar materiales
- 3. Producción material (textos, audios, vídeos...)
- 4. Visualizar materiales



The screenshot shows a web interface for a virtual campus. At the top, it identifies the 'Facultad de Ciencias de la Educación' and 'campus virtual'. The main content area displays a task titled 'Tarea de grupo/individual: proyecto multimedia (descripción y entrega)'. The task description includes a video player showing a presentation titled 'Herramientas de autor: JClic' by JClic. Below the video, there is a 'DE INTERÉS' section with links to 'http://openmeetings.apache.org/' and 'http://atomisystems.com/activepresenter/'.



A grid of icons representing various educational and social media functions. The icons are arranged in a 4x2 grid. The top row includes 'Innoeduca' (infinity symbol), 'El proyecto' (book icon), and 'Las clases' (play button icon). The second row includes 'Tu tarea' (list icon) and 'Conferencias invitadas' (person icon). The third row includes 'Vuestros vídeos' (folder icon) and 'Debate' (Twitter bird icon). The bottom row includes a landscape icon and a RSS feed icon.

B) *Flipped classroom* (Fases)

4. Visualizar materiales

- Questionario en plataforma (Moodle o Google Forms)
- Preguntas en vídeos



<https://www.playposit.com/share/28481/81710>



<https://edpuzzle.com/>

C) En clase presencial ¿qué hacer?

Aplicar lo aprendido en casa y/o preguntar cuestiones que no han comprendido

- 1. Resolver dudas
- 2. Preguntas



Kahoot!

C) En clase presencial ¿qué hacer?

Aplicar lo aprendido en casa y/o preguntar cuestiones que no han comprendido

♦ 1. Resolver dudas

♦ 2. Preguntas

♦ 3. Hacer prácticas

Taller

Trabajo colaborativo

Trabajo en equipo clásico

D) Ventajas e inconvenientes

¿DESVENTAJAS?

- ▶ Miedo escénico
- ▶ Pánico... a la sesión presencial
- ▶ Sobreesfuerzo

VENTAJAS

- ▶ Saber qué saben
- ▶ Participación
- ▶ Adaptabilidad
- ▶ Tareas significativas



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

josesanchez@uma.es @sanchezrodri

<http://innoeduca.uma.es>