FLIPPED CLASSROOM

Sesión 3

LA MAGIA OCURRE EN EL ESPACIO GRUPAL

- La creación de objetos de aprendizaje individuales y espaciales es importante.
- Los objetivos del espacio grupal son:
 - Crear.
 - Analizar.
- La creación de objetos en el aprendizaje individual no tiene que hacer que nos olvidemos de revitalizar el espacio grupal.

Tradicional		Flipped	
Actividad	Tiempo	Actividad	Tiempo
Introducción	5 min	Introducción	5 min
Exposición- explicación	40 min	Exposición- explicación	10 min
Práctica guiada e independiente / Trabajo en el espacio grupal	10 min	Práctica guiada e independiente / Trabajo en el espacio grupal	40 min

FICHAS DE TRABAJO

Cuando los alumnos acaban de aprender un contenido por lo que necesitan practicar.

Las fichas de trabajo son un sistema fácil, asequible y barato.

El objetivo es dominar un concepto o habilidad y la práctica es una pieza fundamental de aprendizaje.

ENSEÑANZA ENTRE IGUALES

Al igual que la práctica, la tutoría entre iguales parece ser un obvio del tiempo del espacio grupal.

Si los estudiantes están en la misma aula trabajando juntos es beneficioso que trabajen en grupos.

ENSEÑANZA ENTRE IGUALES

Los grupos pueden ser asignados por el profesor o se pueden formar de manera natural.

La mayoría de los alumnos disfruta trabajando con otros compañeros, especialmente cuando están aprendiendo juntos.

ENSEÑANZA ENTRE IGUALES

- Algunos alumnos captarán conceptos y procedimientos más rápidamente que otros,.
- Estos alumnos pueden mejorar su propio aprendizaje ayudando a enseñar a otros lo que acaban de aprender.
- Muchos estudios han llegado a la conclusión de que si alguien sabe que debe enseñar a otra persona su aprendizaje aumenta.

ENSEÑANZA ENTRE IGUALES

- CUIDADO si un estudiante con un conocimiento escaso de la materia enseña a otra persona.
- Puede repercutir negativamente en el aprendizaje del otro estudiante.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

- Permite a los elegir preguntas significativas que derivan en un aprendizaje más profundo.
- Una ABP es algo incorporado a la dinámica diaria y habitual de clase.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

 Permite una mayor participación de los estudiantes y lleguen a un nivel más profundo.

APRENDIZAJE PARA EL DOMINIO

- Los estudiantes avanzan solo después de haber dominado el contenido.
- Trabajan a un ritmo.
- Es una excelente forma de lograr que los alumnos realmente dominen los contenidos.

APRENDIZAJE PARA EL DOMINIO

- Problemas:
 - Logística.
 - Organización.
 - De atención a cada estudiante.

INDAGACIÓN

- En esta práctica debemos desplazar el espacio individual en el medio del ciclo de instrucción.
- Las preguntas e indagaciones están al comienzo de este ciclo.

INDAGACIÓN

EXPLORA – FLIPEA – APLICA

INDAGACIÓN

EXPLORA Espacio grupal 1	FLIPEA Espacio individual 1	APLICA Espacio grupal 2
Pregunta clave o problema que requiere que los estudiantes exploren y descubran. A menudo puede durar una sesión de clase.	Una vez que los estudiantes se han enfrentado con el tema y surgen problemas, el maestro revela el contenido y los estudiantes obtienen ayuda adicional a través de la enseñanza directa.	Los alumnos aportan lo que descubrieron y lo que aprendieron en el contenido y juntan todas las piezas en clase, con sus compañeros y con el profesor.

ROLE PLAYING, ESTUDIO DE CASOS Y ESCENARIOS

1. Introducción:

Los estudiantes necesitan aprender sobre el contexto, el estudio del caso o el rol que jugarán.

ROLE PLAYING, ESTUDIO DE CASOS Y ESCENARIOS

2. Comienzo de la actividad: Implica introducirse en el escenario, examinar el caso de estudio o asumir el rol que toque a cada uno.

ROLE PLAYING, ESTUDIO DE CASOS Y ESCENARIOS

3. Informe:

Este es el aspecto más crítico de este tipo de actividades.

ROLE PLAYING

Los estudiantes asumen un rol y actúan como si fueran otra persona.

ROLE PLAYING

- Instrucciones claras.
- Proporcionar antecedentes suficientes.
- Proporcionar comentarios de calidad.
- Fomentar la retroalimentación entre iguales.
- Ser cuidadoso con la evaluación.
- Incorporar a otras personas.
- Permitir que aflore la emoción.

- Es un informe sobre una persona, una situación o un grupo.
- Son generalmente situaciones del mundo real, aunque en educación también pueden ser inventados.
- Su propósito es representar situaciones reales.
- Es importante diseñar el estudio de la manera más verídica posible.

- Al presentar la información, no dar solo información relevante, incluir también información que carezca de importancia.
- Así los alumnos necesitan filtrar la información.

- El profesor presenta el caso a los estudiantes.
- Los alumnos tienen una discusión profunda sobre lo sucedido.
 - ¿por qué tomaron determinadas decisiones?
 - ¿cómo podrán mejorar o cambiar las cosas?

- En un aula flipped, el caso se presenta en el espacio individual.
- Durante la clase, el tiempo está dedicado a la discusión del caso.

SIMULACIONES

- Es un medio virtual que imita el mundo real.
- Puede ser muy realista (como un simulador de vuelo) hasta ficticio.
- Por ejemplo: los alumnos se hacen cargo de las finanzas de una empresa y ven los efectos de sus decisiones.

DISCUSIONES ESTRUCTURADAS

- Diseñar discusiones enriquecedoras.
- Muchas discusiones se pueden convertir en una repetición de información previa en lugar de una inmersión más profunda.
- ¿Cuál es el propósito de esta discusión?

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES

- El profesor plantea una pregunta basada en las respuestas de los estudiantes a su lectura previa a la clase.
- 2. Los estudiantes reflexionan sobre la pregunta.
- 3. Los estudiantes responden con una respuesta individual.
- 4. El docente revisa las respuestas de los estudiantes.
- Los estudiantes discuten sus razonamientos y las respuestas con sus compañeros.
- 6. Los estudiantes vuelven a aportar una respuesta individual.
- 7. El profesor nuevamente revisa las respuestas y decide si se necesita más explicación antes de pasar al siguiente concepto.

REVISIÓN ENTRE IGUALES

- Los estudiantes hacen una revisión por pares de muestras de escritura, como ensayos o informes de laboratorio.
- Los estudiantes evalúan discursos o vídeos de estudiantes.
- Los estudiantes revisan la técnica de otro estudiante en un curso de educación física.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

- Los grupos cooperativos son grupos reducidos donde existe un trabajo conjunto que tiene como fin alcanzar unos objetivos colectivos.
- El alumno alcanza los objetivos si sus compañeros alcanzan los suyos.
- El alumno trabaja en conjunto para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

GAMIFICACIÓN