

24ª ACCIÓN FORMATIVA

TÍTULO ACCIÓN: Metodología Flipped Classroom-Edición 2

Acción:	Metodología Flipped Classroom-Edición 2
Línea de Actuación:	Formación asociada a las necesidades derivadas del programa de evaluación del profesorado, programa DOCENTIA
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar conocimiento de la existencia del Marco común europeo de competencia digital docente. • Conocer, comprender, analizar y reflexionar sobre el modelo FC, el rol del profesor y el alumno, sus implicaciones, ventajas y posibles problemas derivados de su implementación. • Conocer y analizar algunas herramientas y recursos disponibles para la creación de contenido previos al trabajo en el aula. • Identificar, contrastar y aplicar otras metodologías activas o estrategias metodológicas acordes y complementarias a la metodología FC tales como el ABP o la gamificación.
Profesor:	Virginia López Gómez
Responsable:	Sonia Garrote Fernández
Metodología	Formación online que incluye ejercicios y práctica
Duración:	15 h
Fecha:	Del 23 de noviembre al 6 de diciembre
Horario:	NO APLICA
Aula:	NO APLICA

DESTINATARIOS

Personal Docente e Investigador.

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realiza por vía electrónica en el siguiente enlace:

<https://unidt-form.uemc.es/flippedclassroom19-20-2/>

Plazo tope para la inscripción: **19 de noviembre de 2020 hasta las 14:00**

Número máximo de plazas: 20

Si durante la inscripción se plantean dudas o problemas contacta con Sonia Garrote en sgarrote@uemc.es.

CONTENIDOS

- Marcos de competencia digital. Competencia digital docente. Competencia digital de los alumnos. Evaluación de la competencia digital
- El modelo Flipped Classroom y sus características.
- Diseño estructural de los diferentes momentos en los que se desarrollan las sesiones en el modelo de aula invertida.
- Herramientas y recursos disponibles para la creación de contenido previos al trabajo en el aula.
- Elaboración de vídeos, selección de plataformas de alojamiento.
- Creación de cuestionarios.
- Metodologías o estrategias metodológicas complementarias al modelo Flipped Classroom: aprendizaje basado en proyectos, gamificación

Secuencia de desarrollo:

1. Tarea: foro de conocimientos previos ¿Qué sabemos sobre Flipped Classroom?
2. Teoría: ¿Qué es Flipped Classroom?
3. Teoría: Origen y actualidad
4. Teoría: Fundamentación teórica
5. Vídeo tutorial: Padlet: creación de un portfolio
6. Tarea: creamos nuestro Portfolio
7. Teoría: Espacio individual vs espacio grupal
8. Teoría: ¿Cómo deben ser los vídeos educativos? ¿Cómo debe visualizarse un vídeo educativo?
Pautas
9. Tarea: creamos de un mapa mental con la herramienta GoconQR
10. Tarea: indicaciones para ver un vídeo educativo
11. Teoría: Rol del profesor, rol del alumno en Flipped Classroom
12. Tarea: Glosario en Moodle
13. Teoría: Plataformas de alojamiento para vídeos
14. Teoría: Herramientas para la elaboración de vídeos: Screen-o-Matic y Loom
15. Tarea: creación de un vídeo
16. Tarea: editar preguntas dentro de un vídeo: Edpuzzle
17. Teoría: Herramientas para la elaboración de cuestionarios: Google Form, Quizziz, Plickers
18. Tarea: elaboramos un cuestionario autocorregible
19. Teoría: Dinámicas de trabajo y rutinas de pensamiento
20. Teoría: Estrategias de innovación vinculadas con FC: aprendizaje basado en proyectos, gamificación, etc.
21. Teoría: La evaluación en el modelo pedagógico FC
22. Tarea: elaboramos una rúbrica de evaluación