

## 19ª ACCIÓN FORMATIVA

### TÍTULO ACCIÓN: Metodología Flipped Classroom

<b>Línea de Actuación:</b>	Metodologías Activas
<b>Objetivo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar conocimiento de la existencia del Marco común europeo de competencia digital docente.</li> <li>• 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.</li> <li>• Conocer y analizar algunas herramientas y recursos disponibles para la creación de contenido previos al trabajo en el aula.</li> <li>• Identificar, contrastar y aplicar otras metodologías activas o estrategias metodológicas acordes y complementarias a la metodología FC tales como el ABP o la gamificación.</li> </ul>
<b>Profesor:</b>	Virginia López Gómez
<b>Responsable:</b>	Sonia Garrote Fernández
<b>Metodología</b>	Formación online que incluye ejercicios prácticos. Para recibir el correspondiente certificado, además de acceder a los contenidos facilitados, el alumno debe realizar, al menos, el 75% de las tareas obligatorias disponibles en la plataforma de teleformación.
<b>Duración:</b>	10 h teleformación
<b>Fecha:</b>	Del 22 al 30 de septiembre de 2021
<b>Horario:</b>	AbiertoMet
<b>Aula:</b>	Campus Mares Virtuales <a href="https://campus.maresvirtuales.com">https://campus.maresvirtuales.com</a>

### DESTINATARIOS

Personal Docente e Investigador.

### INSCRIPCIÓN

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

<https://unidt-form.uemc.es/flippedclassroom-20-21/>

Plazo tope para la inscripción: **28 de julio de 2021 hasta las 14:00**

Número máximo de plazas: 80

Si durante la inscripción se plantean dudas o problemas contacta con Sonia Garrote en [sgarrote@uemc.es](mailto: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