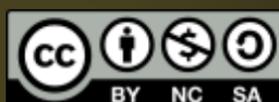


# Flipped Classroom

Guía técnica paso a paso



Jesús Rodríguez Márquez



## 1. Definición

Haciendo uso de la plantilla de uso, se realiza el guión pedagógico de la actividad a realizar y la metodología activa aplicada. (Materia, nivel/curso/grupo, Ref. normativas, Contexto)

## 2. Planificación

Se describe la actividad y se planifica el periodo de ejecución y secuenciación, así como las competencias que se van a trabajar, aprendizaje esperado y los Materiales y recursos necesario.

## 3. Alcance

Dentro del alcance y haciendo uso de la plantilla, por cada sesión planificada se detallan los contenidos a trabajar, las actividades a realizar, metodología del aula, recursos TIC y materiales necesarios y uso por parte de los alumnos y del profesor.

## 4. Diseño

En esta fase se obtienen los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad. Elaboración de recursos TIC, diseño del portfolio, obtención, comprobación y/o revisión del material didáctico.

## 5. Introducción de la Actividad

Se lleva a cabo en 3 Partes: Fase de iniciación e introductoria, fase descriptiva de la actividad y de los recursos del aula, fase motivadora (Se plantea el reto a los alumnos y la gamificación) Instrucciones claras sobre el desarrollo de la actividad.

## 6. Evaluación Inicial

Cómo parte de la metodología Flipped Classroom se realiza una prueba inicial para conocer los conocimientos previos de los alumnos y los resultados se tienen como referencia para la evaluación del aprendizaje significativo.

## 7. Ejecución de la Clase Invertida

Visualización del video con el contenido temático. Investigación por parte del alumnado. Análisis de las preguntas frecuentes. Planteamiento de dudas en el foro.

## 8. Completar las siguientes fases de la actividad

Prueba objetiva a través de formulario realizado con herramienta digital (Resultado y autocorrección) Fase de refuerzo: Refuerzo de los conceptos y resolución de dudas planteadas en el foro y en el aula por los alumnos.

## 9. Fase Final

La fase final culmina con los resultados de la evaluación de la actividad, refuerzo y gamificación. Asignación de insignias en el proceso de gamificación.

**Caso práctico**

