



## FLIPPED CLASSROOM EN EL AULA DE PRIMARIA

**Ponente: Enrique Lázaro López, maestro del Colegio La Sagrada Familia (Cuenca).**

Flipped classroom o clase invertida es una propuesta de trabajo escolar que busca cambiar los hábitos de los docentes y alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una metodología donde la explicación de contenidos tradicional del maestro rebasa las paredes de las aulas y se convierte en un recurso digital que los alumnos pueden aprovechar fuera del colegio.

Consiste en la elaboración de vídeos explicativos que están a disposición de los alumnos en alguna plataforma de internet (youtube, vimeo, educamos, onedrive, etc.). Los alumnos cambian el concepto clásico de la clase. En casa visualizan los vídeos y en clase, tras algún sistema de evaluación por parte del maestro (kahoot o plickers), se repasan errores y se hace el trabajo práctico de los contenidos aprendidos.

La experiencia llevada a cabo es muy positiva debido al uso de las nuevas tecnologías y a una individualización de la enseñanza, ya que los contenidos pueden ser revisados tantas veces como los alumnos necesiten. También supone un acercamiento de la metodología del centro a las familias, al poder participar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Los contenidos que se trabajarán serán:

- Concepto de flipped classroom.
- Ejemplo práctico de una sesión para 5º o 6º EP.
  - Visualización de un vídeo de una sesión.
  - Evaluación con kahoot.
  - Evaluación con plickers.
- Explicación del kahoot.
- Explicación del plickers

(Para este tipo de trabajo, los alumnos necesitan tener un dispositivo conectado a internet fuera del centro, ya que tienen que visualizar los vídeos. En clase, pueden hacer uso de los dispositivos del centro en caso de la evaluación por kahoot, o del sistema de tarjetas del plickers, en caso de no disponer de infraestructura informática).

La sesión en el Congreso puede durar desde 45-60 minutos, donde se llevarían a cabo los dos primeros puntos, hasta 90 minutos, en que se haría una introducción a las plataformas kahoot y plickers.