MODERADOR - FLIPPED CLASSROOM

La clase invertida no es una metodología en si misma; es un modelo pedagógico muy de moda últimamente; con posturas a favor y en contra.

Es un modelo pedagógico, en el que el alumno tiene una primera toma de contacto con los contenidos en su casa, fuera del aula, para posteriormente trabajar los problemas, dudas surgidas, etc. El centro del aprendizaje es el alumno, y el profesor sirve de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Surge en principio como una forma de ayuda a un alumno que no podía acceder a la escuela al estar enfermo, y desde entonces se ha extendido a muchísimas clases, no solo restringiéndose a esta situación.

Para hablar de este tema, contamos con \_\_\_\_\_ que argumentarán a favor y \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que defenderán la postura en contra de la clase invertida. Cada persona contará con un tiempo de 59’ en su intervención

A favor

* Amortiza más el tiempo en clase
* Permite realizar un seguimiento personalizado e intensivo del alumno al conocer los aspectos en los que más falla. (Atención a la diversidad)
* Permite profundizar más en los contenidos
* Cómodo para el profesor
* Visualización en cualquier momento y las veces que se desee “apuntes corregidos”-“repaso pre-examen”

En contra

* Falta de compromiso de algunos estudiantes
* Puede que no todos los alumnos puedan acceder a los vídeos al no tener internet
* Trabajo extra para el profesor
* Sólo se puede hacer de manera puntual y no para todos los contenidos
* No cuentan con ayuda externa durante la visualización del vídeo

MODERADOR – GAMIFICACIÓN

La gamificación consiste en aplicar la dinámica de los juegos en un ambiente externo no relacionado con ellos como las clases; es decir, aprender jugando. Esta disciplina está últimamente muy de moda y relacionada también con el uso de móviles en clase.

Para hablar de este tema, contamos con \_\_\_\_\_ que argumentarán a favor y \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que defenderán la postura en contra de la clase invertida. Cada persona contará con un tiempo de 59’ en su intervención

A favor

* Extra de motivación a los alumnos
* Enganchar a otros alumnos que estén descolgados de la asignatura
* Puede reforzar y aclarar contenidos
* Con la gamificación los alumnos están más dispuestos a preguntar dudas que les puedan surgir
* Puede usarse en horas conflictivas
* Puede intercalarse en una clase ordinaria para no perder el interés de los alumnos
* Múltiples opciones
* Evaluación cualitativa - deficiencias

En contra

* Pérdida de tiempo
* Puede favorecer el ciberacoso
* Técnica novedosa, no contrastada su eficacia.
* Difícil evaluación
* Costoso para el profesor – preparar el juego, explicación de las instrucciones, el juego puede no ser intuitivo, etc
* Difícil adaptación a los contenidos
* Más difícil garantizar el orden de la clase – Distracción

AUTOEVALUACIÓN/EVALUACIÓN ENTRE PARES/EVALUACIÓN FORMATIVA/EVALUACIÓN SUMATIVA

MODERADOR

La autoevaluación el alumno puede evaluarse a si mismo y corregirse a si mismo, a la vez que saber que saber hasta que punto se ha ajustado a lo que pide el profesor por ejemplo mediante rúbricas de evaluación.

Coevaluación o evaluación entre pares se refiere a la evaluación entre personas del mismo rango.

Evaluación formativa es una evaluación que consiste en observar y analizar el proceso  para localizar deficiencias y corregir si es necesario.

Evaluación sumativa es un tipo de evaluación que todos conocemos, la más habitual que hemos sufrido, se dedica a valorar resultados.

Son un conjunto de técnicas no tan novedosas quizás como los anteriores temas.

Para hablar de este tema, contamos con \_\_\_\_\_ que argumentarán a favor y \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que defenderán la postura en contra de la clase invertida. Cada persona contará con un tiempo de 59’ en su intervención

A favor

* Autoevaluación: el alumno sabe la nota que puede llegar a tener en función de la rúbrica facilitada por el profesor y ajustarse a ella. Facilita la autorreflexión, favorece el esfuerzo. Se dan ya unas pautas preextablecidas al alumno para hacer algo.
* Coevaluación: Calificando los trabajos de otros compañeros, los alumnos adquieren competencias multidisciplinares como: el desarrollo de argumentos, la capacidad de describir, evaluar, criticar, analizar y revisar. Te refuerza tu propio concepto, y trabajas el contenido 3 veces: al aprenderlo, al usarlo en un ejercicio propio y al evaluar a otro compañero.
* Ev. Sumativa: mayor comodidad para el profesor
* Ev. Formativa: ver sus fallos y con los mismos, corregirlos y aprender de ellos, de manera que los alumnos se involucran más en la clase

En contra

* Autoevaluación: el alumno puede engañarse a si mismo al querer tenerlo todo bien, aprobar, etc. El alumno puede entregar un trabajo o realizar una actividad solo para aprobar y no solo para aprender. No se trabaja la competencia de aprender a aprender, al darle al alumno las pautas para hacer algo. No se favorece la creatividad.
* Coevaluación: Se pueden poner de acuerdo para evaluarse de la misma manera entre ellos, y pueden hacer trampas. Puede promover roces entre los alumnos, competencias insanas, mala convivencia
* Ev. Sumativa: el alumno no mejora ni aprende de sus errores
* Ev. Formativa: mayor trabajo para el profesor.