

El CEIP 'Giner de los Ríos' propone la metodología Flipped Classroom, de aprendizaje fuera del aula como elemento del futuro

Utilizando el modelo 'flipped classroom' el CEIP 'Giner de los Ríos', de Mérida, intenta dar un vuelco a la escuela tradicional, de modo que el alumno trabaja en su casa viendo vídeos, haciendo juegos online, experimentos o grabando sus experiencias sobre los temas que tratan en clase

25/01/2017 | Camilo Rodríguez Macías, maestro en el CEIP Giner de los Ríos



Se trata del trabajo 'Metodologías innovadoras: flipped, scratch, gamificación, ClassDojo,...todo en mi clase', que recibió el segundo premio 'Joaquín Sama' en la modalidad 'Una escuela del siglo XXI'. El Flipped Classroom es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula



Camilo Rodríguez. (Cedida)

Desde el pasado mes de octubre, y en concreto desde que se hace público los **Premios 'Joaquín Sama' a la Innovación Educativa en Extremadura**, que convoca la **Consejería de Educación y Empleo**, y uno ve su nombre y su proyecto en la lista de galardonados, muchas sensaciones comienzan a entrelazarse en distintas fases y todas son hermosas de vivir.

Se trata del **trabajo 'Metodologías innovadoras: flipped, scratch, gamificación, ClassDojo,...todo en mi clase'**, que recibió el segundo premio 'Joaquín Sama' en la modalidad 'Una escuela del siglo XXI'. El Flipped Classroom es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

En esos primeros momentos no faltan sentimientos de alegría que se comparten con la familia al conocer la noticia, pasando a los mensajes, llamadas, felicitaciones de compañeros, madres y padres de alumnos y demás personas cercanas.

Al siguiente, día de clase, son los alumnos los que cobran protagonismo, ya que en definitiva, ellos son quienes viven habitualmente la innovación en la clase, por lo que esos momentos de transmitirles las noticias, sin duda, son de especial intensidad y satisfacción, además de que siempre proponen diversas formas de celebrarlo, ¡son geniales!

De una manera más pausada y asentada, también se tiene la gran sensación de agradecimiento a la propia Comunidad Autónoma, por el reconocimiento público que se concede a una manera de trabajar y a un estilo educativo en el que las nuevas metodologías y la innovación es lo cotidiano, sin duda también es un gran aliciente, que completa de energía las baterías, cuando a veces se descargan.

Pero quizás lo importante, sin quitar valor a lo anterior, es el porqué de **innovar en mi aula**. A nadie se le escapa, que en un mundo actual y en el mundo educativo, por supuesto, la información viaja con una rapidez vertiginosa, y podemos estar al día de experiencias que se llevan a cabo en cualquier centro educativo del mundo, y de Extremadura, a golpe de un clic; además las **redes sociales, revistas especializadas, blogs, etc...** nos ofrecen una variedad de experiencias, generalmente en innovación, que permiten acceder a casos reales y experiencias exitosas de buenos resultados.

En mi caso, no soy ajeno a toda esta dinámica, pero además cuento con la ventaja de todo lo que me ofrece la plataforma **eTwinning**, que fundamentalmente lo resume en estar al día de las últimas tendencias y experiencias metodológicas en Europa, lo cual abarca a grandes compañeros a nivel nacional que son muy punteros en innovación.

Hay veces que no es necesario irse tan lejos, y basta con conocer las experiencias que están llevando a cabo en Extremadura, por centros y docentes innovadores, de los que podemos aprender con absoluta garantía de excelencia, por suerte, los hay

Por tanto, mezclando información, formación, motivación hacia las tecnologías y un poco de atrevimiento, o quizás bastante, intento ofrecer a mis alumnos otro tipo de enseñanza, quizás más acorde con la velocidad de los tiempos, pero también más adaptada a la propia velocidad de los alumnos, de ahí mi apuesta por la metodología **Flipped Classroom**, el aprendizaje basado en proyecto **eTwinning**, la **gamificación**, y el **Scratch** como elemento del futuro, de ahí el nombre del proyecto **'Metodologías innovadoras: flipped, scratch, gamificación, ClassDojo, ...todo en mi clase'**.

Utilizando el modelo 'flipped classroom' intento dar efectivamente un vuelco a la escuela tradicional, de modo que el alumno trabaja en su casa viendo vídeos, haciendo juegos online, experimentos o grabando sus experiencias sobre los temas que tratamos, pasando la clase a ser el lugar de coordinación de las actividades y de interacción con los compañeros y conmigo, consiguiendo así utilizar

una metodología más activa, significativa y manipulativa, centrada más en ellos y que atiende toda su diversidad, a la vez que desarrollan la competencia digital, lo cual les encanta. Por tanto, las grabaciones de sus propios vídeos, **los juegos en la clase con Kahoot, Plickers o Educaplay**, pasan a ser algo frecuente con lo que disfrutamos aprendiendo.

Otra de las herramientas que utilizo es **Classdojo**, con esta aplicación pretendo motivar y proponer retos a los niños, así cada alumno tiene su propio muñeco parecido a un monstruo y que ellos crean, les ponen diferentes colores, ojos, pelo, cuerpo o formas, etc.

Este muñeco, que es en definitiva su avatar del curso, a lo largo de la clase puede ir consiguiendo puntos positivos por las buenas acciones, que previamente hemos consensuado: por ser ordenados, ayudar a los compañeros, la limpieza de la libreta, traer tareas brillantes, recoger..., aunque también se consiguen negativos por hacer lo contrario, por tanto, siempre hay una motivación para sumar puntos, a la vez que refuerzo y se ponen en valor las actitudes positivas.

Un medio de relación con los padres

Otra finalidad es tener un medio de relación con los padres, ya que las familias conocen al instante las diferentes variaciones en puntos de sus hijos,



Los alumnos en clase trabajan con la metodología. (Cedida)

A los alumnos les encanta aprender con las nuevas tecnologías y, por suerte, cada vez más docentes se atreven a ponerlas en práctica en las clases. Quien se sube al tren de la innovación, no se baja

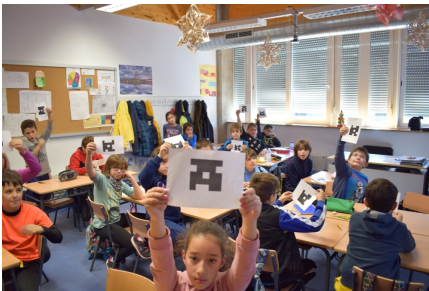
siendo un medio seguro de comunicación con familias, también les puedo escribir mensajes o ellos me pueden escribir a mí.

También utilizo un blog de aula, <http://tic-enmiaula.blogspot.com.es/>, que desde finales de 2001 recoge los materiales que creamos y toda la información referente a los ámbitos de familias, aula, eTwinning, creatividad, innovación, matemáticas, lengua y Conocimiento del Medio, sirviendo de soporte tecnológico a las propuestas que hacemos en clase y, fundamentalmente, para gamificar los contenidos con enlaces a juegos, así los niños se sienten más motivados hacia el aprendizaje.

Una de las últimas incorporaciones en este curso ha sido la **introducción de Scratch** como elemento de innovación y de aprendizaje del lenguaje computacional y, aunque al principio costó mucho aprender a manejar todos los elementos del programa, en la actualidad ya no solamente creamos muñecos con movimiento, sino que lo utilizamos como una alternativa más en la explicación de los contenidos, en donde los alumnos ponen la voz a los muñecos en los temas que van creando.

Actualmente, sigo en la misma línea e incluso proponiéndome retos mayores, ya que trabajo en un proyecto eTwinning muy importante y ambicioso, llamado 'Mi self', en el que, junto a mi socio de Chipre, pretendemos realizar actividades creativas, de gran impacto, sobre las inteligencias múltiples.

En este proyecto, además de utilizar una amplia variedad de nuevas metodologías como flipped, aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje basado en retos, buscamos la máxima colaboración entre alumnos en el desarrollo de las actividades. Como elemento muy innovador, también entre los alumnos, existe un equipo de Scratch, que está desarrollando cada actividad del proyecto, con ese lenguaje de programación, lo cual exige una constante coordinación entre alumnos que se encuentran a casi 3.000 kilómetros de distancia.



Los alumnos realizan pickers en el aula. (Cedida)

me motiva y anima a probar nuevos retos.

Toda esta implicación y participación en una amplia variedad de fuentes de innovación me hacen ver que las **dinámicas innovadoras** se están extendiendo cada vez más, tienen mayor aceptación por las familias, de hecho, las familias van queriendo centros innovadores para sus hijos.

A los alumnos les encanta aprender con las **nuevas tecnologías** y, por suerte, cada vez más docentes se atreven a ponerlas en práctica en las clases. Quien se sube al tren de la innovación, no se baja.

El futuro se me presenta en la misma línea o más de proyectos e innovaciones en todos los ámbitos. A nivel de aula, seguiré poniendo en práctica aquellas metodologías nuevas, que se adapten a mis alumnos y a mis propias necesidades, además de los proyectos eTwinning, que siempre me dejan el espacio que necesita la clase para dejar volar la imaginación y la capacidad creativa.

En mi centro, el **CEIP 'Giner de los Rios**, actualmente coordino un proyecto **Erasmus plus KA2**, llamado 'Emotional intelligence as the key to child's success', junto con otros siete países de Europa. En Extremadura, continúo compartiendo las experiencias de mi aula con otros compañeros a través de los CPR, como el de Mérida, además de seguir formando en eTwinning como embajador.

A nivel nacional, actualmente estoy preparando varios NOOC para impartir desde el INTEF, y participo en grupos de trabajo para el diseño de actividades eTwinning, todo ello sin dejar atrás los grupos europeos de creatividad y Flipped Classroom, de los que formo parte activa, por lo que la línea innovadora va a continuar, de ahí que el **premio 'Joaquín Sama'** sea un gran aliciente que también