

Continuamos mostrando la experiencia flipped classroom en el aula unitaria de Camarillas.

Expertos en vertebrados

Descripción: dado que la temática es manida dentro del currículo, se intentó dar una orientación diferente. Ya que saben muchas cosas sobre animales vertebrados, se les propuso convertirse en expertos, realizando una investigación que se culminase, finalmente, en una exposición, en base a un *lapbook* que debieron crear. La alumna de 6º se encargó de dos categorías. En este proyecto también participó el alumnado de Educación Infantil.

Desarrollo:

- *Sesión 1.* Se explicaron/recordaron las diferencias entre vertebrados e invertebrados. Se vieron, con ayuda de mural, la clasificación típica de los vertebrados. Explicación del proyecto y se repartieron los temas de cada uno. Eligieron la cartulina. Se les explicó a las alumnas de 4º y 6º, que disponen de 3 vídeos, cada una, compartidos en Edmodo. Infantil: imágenes y vídeos de animales vertebrados.
- *Casa A.* Visionado de vídeos y recogida de apuntes (4º y 6º).
- *Sesión 2.* Mientras alumnado de 2º, veía vídeo de su tema específico; alumna de 4º, construyó la estructura de los *lapbook*; y la alumna de 6º recopiló materiales diversos, para poder ser utilizados. Posteriormente, cada uno lee un libro de su tema y recoge los apuntes que considerasen oportunos; realizando consultas sobre dudas que les fueron surgiendo. Infantil: usamos estos recursos TIC y realizamos varios dibujos de animales.
- http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/escritorio_infantil_/castellano/book_salvajes/home.html
- <http://www.ramonlaporta.es/jocsonline/animalandia.html>

- *Casa B.* Visionado de vídeos y recogida de apuntes (4º y 6º).
- *Sesión 3.* Comenzaron a diseñar el *lapbook*, incluyendo primeras informaciones. Continuaron leyendo, sacando información y consultando dudas, en periodos de atención individualizada. Infantil: cuentos sobre animales de la biblioteca de aula (primero exploración libre, luego lectura a cargo del tutor, de cada uno de los seleccionados).
- *Casa C.* Visionado de vídeos y recogida de apuntes (4º y 6º).
- *Sesión 4.* Finalizaron la fase de extracción de información y consulta de dudas, individualmente. Continuaron con el *lapbook*. Infantil: eligieron un animal, según sus intereses y trabajos de los días anteriores y trataron de plasmarlos con plastilina.
- *Sesión 5.* Finalización de *lapbook*. Turnos individuales para resolver dudas finales, sobre la información a exponer. Infantil: se les hizo una serie de preguntas, de modo que aquellas que no supieran, se las preguntasen a los expertos en la siguiente sesión.
- *Casa D.* Estudio y preparación de la exposición (2º, 4º y 6º).
- *Sesión 6.* Presentación de *lapbooks* y exposición, por turnos de expertos. El resto tuvo que tomar apuntes, a partir de las exposiciones. Alumnado de infantil tuvieron que hacer una pregunta, sobre cosas que habían aprendido los días anteriores, o que les sorprendiese en ese momento. Creación de un lugar de exposición en el aula, para futuras consultas.



- *Sesión 7.* Experiencia de gamificación. Los expertos jugaron con el alumnado de infantil, el cual debía coger fotos de animales y pegarlas en rincones habilitados para cada categoría. Tras pegar la foto, el experto debió indicar alguna curiosidad de dicho animal, para ilustrar a los infantiles.

Evaluación

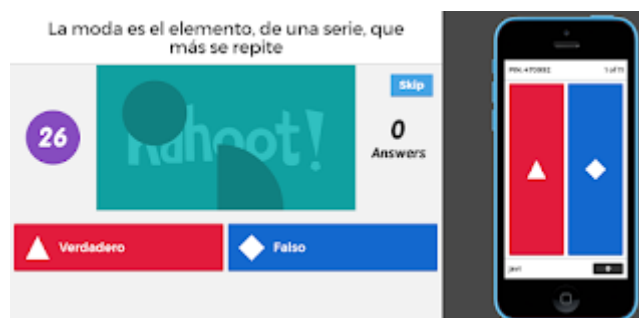
Tanto este proyecto, como el presentado en la entrada anterior; fueron evaluados de manera similar, utilizando los mismos tipos de evaluación, así como instrumentos similares.

- Tipo de evaluación:
 - o *Para 4º y 6º*: procesual, 50% de la nota (observación); sumativa 40% (rúbrica y Kahoot). Un 10% se extrae de la autoevaluación trimestral, de cada área, que realiza el alumnado.
 - o *2º*: Evaluación procesual, 60% de la nota (observación y registro); sumativa 40% (rúbrica y Kahoot).

- Instrumentos de evaluación:
 - o *Observación y registro*. Se pudo comprobar el proceso de adquisición de los conocimientos.
 - o *Rúbrica de exposición oral*, creadas con Rubistar. Se valoró la manera de exponer los datos y conclusiones, tanto en la visita al ayuntamiento, como en la sesión de exposiciones, respectivamente. 50% de evaluación sumativa.
 - o *Cuestionarios*. 50% de evaluación sumativa.

- Edpuzzle. Valoración de las respuestas de los vídeos enriquecidos.

- Kahoot. Por último, se integraron preguntas en tres actividades realizadas con Kahoot (actividad de gamificación), que sirven como repaso-evaluación semanal y en las cuales, se entremezclan contenidos de las diversas áreas.



En este proyecto, se fue profundizando en la utilización de planteamientos pedagógicos más libres. Se instó al alumnado a que eligiese qué aprender, en base a lo que considera importante. El docente hizo de guía, resolviendo dudas y ampliando la información, cuando lo considerase oportuno. El alumnado tuvo un alto grado de libertad para decidir, convirtiéndose en verdadero protagonista de su propio aprendizaje.

Javier Castillo López
CRA Pablo Antonio Crespo
Aula Camarillas