



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Entidad: Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad de Málaga.

Título del proyecto: Elaboración de contenidos multimedia para la Flipped classroom en el ámbito universitario: introduciendo la gamificación (PIE19-204).

Número de Alumnos: 4

Nivel educativo del alumnado: 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato y Ciclos Formativos

Breve descripción del proyecto:

Hay diversas experiencias con la metodología flipped classroom (o clase invertida) en los primeros niveles de enseñanza educativa, sin embargo, no son tantas las experiencias a nivel universitario. Por tanto, en este proyecto se diseña una metodología ajustada a las necesidades de estos alumnos y se elaboran una serie de videos docentes para llevarla a cabo. Para ello, entre otros recursos utilizamos Socrative, siendo esta herramienta muy útil para lograr que el alumno participe de forma activa en las clases y contrastar su nivel de aprendizaje. El programa Socrative es una herramienta que permite realizar cuestionarios en tiempo real y obtener una rápida visualización de resultados. Se puede utilizar a través del ordenador o del móvil y es bastante fácil de manejar.

Para una mayor utilidad de este programa es necesario contar con una amplia batería de preguntas, y es en este marco donde nos queda más por hacer y por tanto donde queremos centrarnos. Además de ello y de continuar con la elaboración y mejora de los videos docentes, queremos introducirnos en el mundo de la gamificación, ya que el uso del programa Socrative nos ha dado indicios de que estas técnicas pueden ser de gran el interés para el alumnado. Por ello, queremos trabajar en la creación de materiales complementarios que nos sirvan para aplicar la flipped-classroom de manera amena, tanto para el profesorado como el alumnado.