



**EL MODELO FLIPPED LEARNING EN LA
DOCENCIA UNIVERSITARIA. UNA
EXPERIENCIA PILOTO EN EL
APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE LAS
LENGUAS CLÁSICAS**

**THE FLIPPED LEARNING MODEL IN
UNIVERSITY TEACHING. A PILOT
EXPERIENCE IN THE LEARNING AND
TEACHING OF CLASSICAL
LANGUAGES TIMES**

Carolina Real Torres
carrel@ull.edu.es

Universidad de La Laguna, España

<https://doi.org/10.25145/b.innovauull.2019.022>

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar el diseño, desarrollo y resultados de la aplicación del modelo Flipped Learning a la docencia universitaria. Este modelo, basado en la transferencia fuera del aula de determinados procesos de aprendizaje, posibilita introducir estructuras de aprendizaje colaborativo, utilizando el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad, a la vez que fomenta un estilo de aprendizaje dinámico en el que el estudiante tiene un mayor protagonismo.

Los argumentos que se presentan tienen como fundamento la experiencia de haber impartido la asignatura «Vigencia de lo clásico en la sociedad de la información», perteneciente al Grado en Estudios Clásicos de la Universidad de La Laguna. A lo largo de un cuatrimestre, se constituyó un verdadero espacio de discusión, diálogo y prácticas en el terreno, pero sobre todo de experiencia personal y grupal a través de una secuenciación pedagógica basada en el visionado de algunos fragmentos de vídeo que permitían responder a los interrogantes que planteaban los objetivos. Este material audiovisual estaba acompañado de algunos fragmentos textuales que pretendían destacar algunas ideas clave que culminaron con unas preguntas tipo test y con la realización de un mural digital para verificar la correcta comprensión del tema.

Las conclusiones destacan los excelentes resultados académicos obtenidos, los altos niveles de satisfacción del alumnado y su percepción positiva acerca del grado de adquisición de las competencias asociadas a la asignatura.

PALABRAS CLAVE Aprendizaje inverso; Aprendizaje activo; Trabajo colaborativo; Latín; Griego.

ABSTRACT

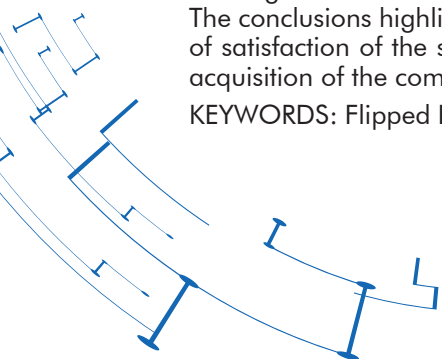
The present work aims to show the design, development and results of the application of the Flipped Learning model to university teaching. This model, based on the transfer outside the classroom of certain learning processes, makes it possible to introduce collaborative learning structures, using class time for the development of more complex cognitive processes, while fostering a dynamic learning style in the classroom. that the student has a greater role.

The arguments presented are based on the experience of having taught the subject "Validity of the classical in the information society", belonging to the Degree in Classical Studies of the University of La Laguna.

Over the course of several months, a real space for discussion, dialogue and practices was established in the field, but above all personal and group experience through a pedagogical sequencing based on the viewing of some video fragments that allowed responding to questions posed by the objectives. This audiovisual material was accompanied by some textual fragments that aimed to highlight some key ideas that culminated with some test questions and with the realization of a digital mural to verify the correct understanding of the subject.

The conclusions highlight the excellent academic results obtained, the high levels of satisfaction of the students and their positive perception about the degree of acquisition of the competences associated with the subject.

KEYWORDS: Flipped Learning; Active learning; Collaborative work; Latin; Greek.



INTRODUCCIÓN

El modelo *Flipped Learning* es un enfoque curricular universal que puede aplicarse a cualquier materia y a cualquier nivel de estudios; puede aplicarse también a una asignatura por completo o bien a determinados contenidos de un temario, y puede aplicarse igualmente a todo tipo de estudiantes, favoreciendo con ello el aprendizaje inclusivo. Fundamentalmente es un modelo basado en la transferencia fuera del aula de determinados procesos de aprendizaje, cambiando por completo la dinámica tradicional. Esto posibilita introducir estructuras de trabajo colaborativo, utilizando el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad, a la vez que fomenta un estilo de aprendizaje dinámico en el que el alumnado tiene un mayor protagonismo. Todo este proceso deriva finalmente en la adquisición de un aprendizaje más significativo para el estudiante (figura 1).

MÉTODO

Las diferencias entre una clase tradicional y un aula invertida son notables (figura 2). Siguiendo la Taxonomía de Bloom, vemos que las tres acciones que tradicionalmente suele realizar el alumnado en casa -evaluar, analizar y aplicar- pasan a realizarse en clase por considerar que éstas son más complejas y las que mayor dificultad suponen para el estudiante, mientras que acciones como «comprender y recordar» -equivalentes a una clase teórica convencional- pasan a formar parte del trabajo individual del alumnado, por lo general previo a la sesión de clase, de manera que cuando llegan al aula lo hacen con un conocimiento básico del tema.

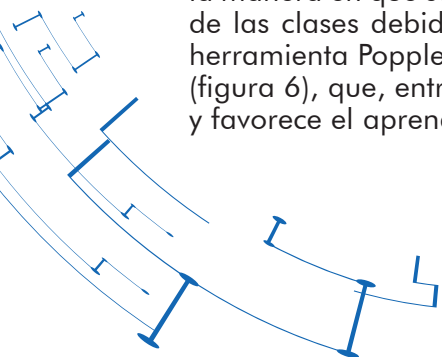
Los fundamentos sobre los que apoya el aula invertida son, en primer lugar, un entorno flexible (*flexible environment*), que consiste en crear espacios adaptables donde el alumnado elige cuándo y dónde aprende, siendo flexibles, además, en las expectativas, en los tiempos de aprendizaje y en la evaluación. En segundo lugar, se propone convertir la escuela en un espacio de aprendizaje donde los estudiantes participen activamente en la construcción del conocimiento, al tiempo que evalúen su aprendizaje de una manera significativa (*learning culture*) (Bergmann, 2012: 27; Tourón *et al.*, 2014: 6-7). En tercer lugar, se intenta maximizar el tiempo de clase, seleccionando cuidadosamente la información y actividades correspondientes, con el fin de adoptar estrategias activas de aprendizaje centradas en el alumnado (*intentional content*) (Bergmann, 2012: 112). Y, en cuarto lugar, se apuesta por una educación personalizada como solución a las dificultades de aprendizaje; en este sentido, el modelo *Flipped Learning* concibe al profesorado como un guía que observa continuamente a su alumnado, proporcionándoles retroalimentación relevante en cada momento, así como una evaluación de su trabajo (*professional educator*) (Bergmann, 2012: 6-8).

Como principales ventajas señalamos: a) optimización del tiempo de clase, pues, al liberar el tiempo que dedicábamos a la clase magistral expositiva, podemos ofrecer una enseñanza individualizada y dedicar más tiempo a la atención a la diversidad; b) un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula; c) aumento de la implicación del alumnado en el aprendizaje al ser un formato más atractivo que el tradicional; d) incremento del compromiso del alumnado al hacerse corresponsable de su aprendizaje y participar en él de forma activa; e) el alumnado tiene la posibilidad de volver a acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, permitiéndole aprender a su propio ritmo; f) eliminación del concepto de deberes mecanizados en casa, ya que éstos se realizan en clase; g) fomento del uso de las TICs tanto fuera como dentro del aula, conectando con la realidad más inmediata del alumnado, acostumbrado a utilizar Internet en su vida diaria; h) y, lo que es más importante, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje es cuantificable y evaluable (**Berenguer, 2016**).

RESULTADOS

Hemos seguido este modelo en la asignatura *Vigencia de lo clásico en la sociedad de la información*, perteneciente al 4º curso del Grado en Estudios Clásicos. Y lo hemos llevado a cabo mediante una secuencia de actividades basada en el visionado de fragmentos de vídeo por parte del alumnado antes de llegar al aula. Este material audiovisual se complementó en clase con la lectura de algunos textos para destacar una serie de ideas clave que culminaron con unas preguntas tipo test y con la realización de un mural digital para verificar la asimilación de los contenidos.

Para su desarrollo se emplearon tres herramientas de trabajo. En primer lugar, se recurrió al videoquiz, una herramienta que consiste en realizar preguntas sobre uno o varios vídeos cortos de forma interactiva a tiempo real, con lo que se consigue que aumente el nivel de atención del alumnado (figura 3); de esta manera, el vídeo pasa de ser un elemento meramente expositivo a ser un elemento de cuestionario interactivo, potenciándose su valor didáctico (figura 4). En segundo lugar, se empleó el Kahoot, un instrumento que permite crear cuestionarios online donde el alumnado son los concursantes que resuelven las preguntas a través de sus dispositivos móviles a tiempo real. El uso de este recurso de **gamificación** mejora notablemente el aprendizaje de los estudiantes, en la manera en que se involucran y en su motivación durante el desarrollo de las clases debido al factor *competitivo*. En tercer lugar, se utilizó la herramienta Popplet para crear un mural digital de forma colaborativa (figura 6), que, entre otras cosas, estimula la creatividad del alumnado y favorece el aprendizaje colaborativo.



Estas herramientas de trabajo, a la vez, nos han servido de instrumentos de evaluación, ya que todas ofrecen resultados individualizados del trabajo de cada estudiante.

CONCLUSIONES

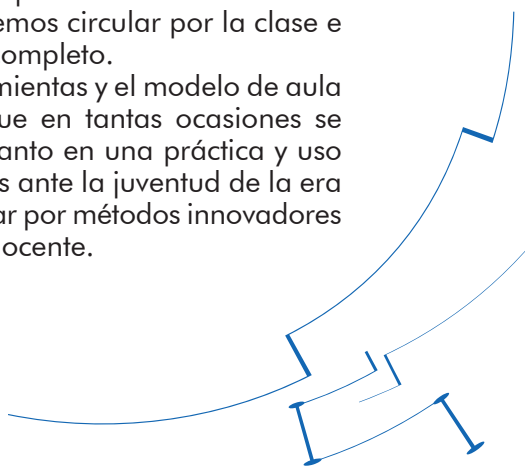
Las conclusiones destacan excelentes resultados académicos, ya que el nivel de asistencia y participación fue del 100%, lo que obedece, sin duda, a una gran dosis de motivación. El éxito de la aplicación de este modelo se debe, en nuestro caso, a dos factores: por un lado, la dinámica adoptada en el desarrollo de las clases, a las que el alumnado llegaba con una idea previa del tema, lo cual nos permitió dedicarnos a tareas más creativas y atractivas. Asimismo, las secuencias de cambio de grupos y la alteración del mobiliario aportaron dinamismo a la clase y favorecieron el espíritu de equipo y el trabajo colaborativo. Por otro lado, en el rendimiento del alumnado influyó el fácil manejo y la accesibilidad de las herramientas empleadas (desde el portátil, tablet o teléfono móvil), que facilitaron su participación, creando un ambiente en el aula con más posibilidades de interacción.

El uso de dispositivos móviles a la hora de realizar el Kahoot! supuso una novedad en el ambiente universitario. Los resultados obtenidos con este recurso sugieren que un sistema de preguntas basado en el juego aumenta la motivación en comparación con un sistema más tradicional.

Las posibilidades didácticas que ofrecen todas estas herramientas en su conjunto son variadas. Así, por ejemplo, en el mural digital el uso de representaciones gráficas ayudó al alumnado a sistematizar, analizar, visualizar y redactar las características más importantes, centrando su atención no sólo en la definición, sino en lo más significativo, y, por tanto, lo más difícil de olvidar, ya que tuvieron que relacionar cada concepto con distintas ramas de otras disciplinas y acercarlo a su realidad cotidiana, utilizando todo tipo de recursos, textos, imágenes, enlazaron vídeos, páginas web, etc.

En resumen, este modelo resulta más efectivo porque el profesorado se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje, asumiendo desde un principio que no todos los estudiantes van a avanzar a la misma velocidad, presentando la información en distintos formatos, pues lo que motiva a un estudiante a otro puede que no, y mejorando notablemente la relación profesor-alumno, pues, cuando no estamos de pie frente a nuestros estudiantes simplemente hablando, sino que podemos circular por la clase e interactuar con ellos, la relación cambia por completo.

Por consiguiente, mediante estas herramientas y el modelo de aula invertida, hemos mejorado el aprendizaje que en tantas ocasiones se centra en una memorización exclusiva, y no tanto en una práctica y uso compartido. Y teniendo en cuenta que estamos ante la juventud de la era tecnológica, aplicar estas herramientas y apostar por métodos innovadores es hacerlo, sin lugar a dudas, por la mejora docente.



GRÁFICOS, IMÁGENES Y TABLAS:



Figura 1. El modelo Flipped Learning.

Aula tradicional vs Aula invertida

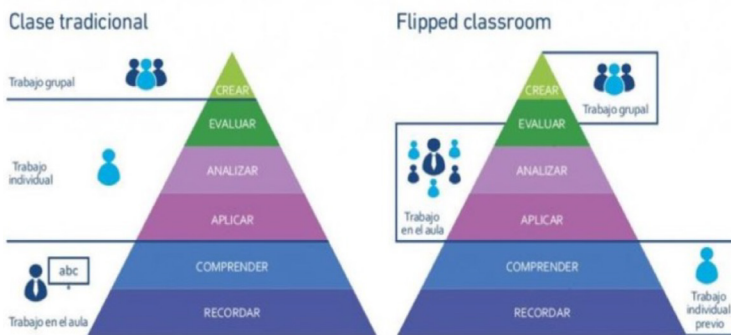


Figura 2. Taxonomía de Bloom y Aprendizaje invertido.

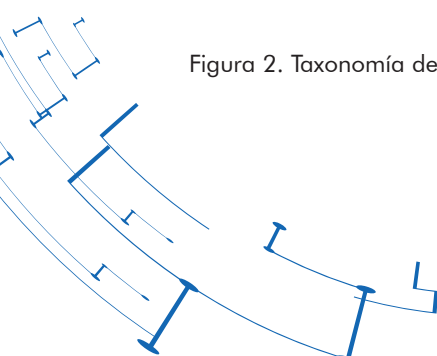




Figura 3.Videoquiz.



Figura 4.Videoquiz.



Figura 5.Kahoot!

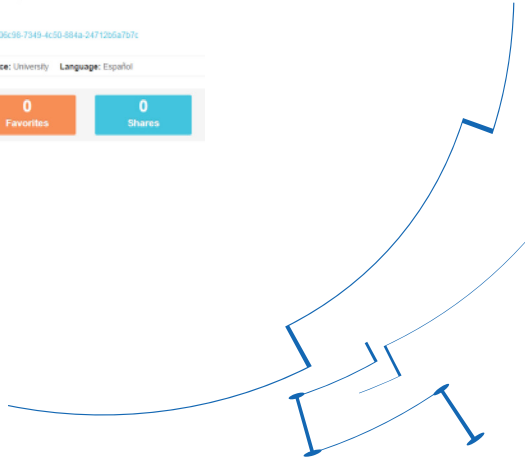




Figura 6. Mural digital con Popplet.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERENGUER ALBALADEJO, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. Universidad de Alicante.
- BERGMANN, J., & SAMS, A. (2012). *Flip Your Classroom. Reach Every Student in Every Class Every Day*. «International Society for Technology in Education».
- TOURÓN, J., SANTIAGO, R. & DíEZ, A. (2014). *The Flipped Classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Grupo Océano.