

**FLIPPED CLASSROOM**  
**en formación universitaria:**  
**aplicando una metodología inductiva**  
**para mejorar la eficacia del aprendizaje**  
**(Programa de Formación de Profesorado 2018-19)**

**Guía Didáctica**

Área de Innovación  
Sede de Málaga  
Universidad Internacional de Andalucía





DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CONTENIDO	
Título del contenido	Flipped Classroom (Aula Invertida) en formación universitaria: aplicando una metodología inductiva para mejorar la eficacia del aprendizaje (curso impartido en Programa de Formación de Profesorado de UNIA 2018-19)
Nombre autores	Yago Gómez López y Paca Muñoz Donate
Número de créditos	1 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO	58. Pedagogía
Descriptor	Flipped Classroom; innovación pedagógica; metodología inductiva; aula invertida; aula inversa

FUNDAMENTACIÓN/ CONTEXTUALIZACIÓN
<p>Flipped Classroom, el método aula invertida o aula inversa, es un modelo pedagógico consistente en que el alumnado de una acción formativa realiza las actividades de aprendizaje relacionadas con la transmisión de contenidos con anterioridad a las clases presenciales, aprovechando las facilidades que proporcionan el uso de las TICs, con el fin de dedicar el tiempo en el aula con el profesorado a debatir, profundizar, resolver dudas y realizar prácticas sobre esos contenidos más teóricos previamente trabajados de forma individual o grupal.</p> <p>La expresión se la debemos a Bergmanny Sams (2012), profesores norteamericanos de química en educación secundaria, que empezaron a grabar los contenidos de sus materias y a elaborar presentaciones, para remitirlas a aquellos alumnos y alumnas que no podían asistir a algún día a clase. Con el tiempo, se fueron dando cuenta que los resultados en términos de aprendizaje eran superiores cuando empleaban este sistema, por lo que decidieron generalizarlo a todo su alumnado. Así comprobaron que se había incrementado significativamente la media de calificaciones del alumnado al utilizar el flipped classroom y, lo que señalan como su descubrimiento más relevante: que podían dedicar las clases presenciales a otro tipo de actividades que mejoraban el aprendizaje: debates, trabajos grupales, trabajo por proyectos, casos prácticos, etc.</p> <p>El Aula Invertida ofrece al personal docente ventajas importantes frente a otros métodos pedagógicos más tradicionales centrados en exposición de contenidos teóricos y aclaración de dudas en las clases presenciales y en la realización de actividades prácticas fuera del aula. De esta forma se promueve un aprendizaje activo, basado en la exploración, la articulación y aplicación de ideas, facilita el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, la orientación a la práctica y a la transferencia de los contenidos, la atención a la diversidad, a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, el aprovechamiento de los conocimientos y experiencias previas de las personas participantes.</p> <p>Por ello, como formadores nos encontramos con la oportunidad y el reto de “flippear” nuestras clases” para adaptar nuestras prácticas formativas al contexto pedagógico y tecnológico actual y poder sacar el mayor partido a las nuevas posibilidades que brindan las TICs y las redes sociales.</p>



## REQUISITOS/ COMPETENCIAS NECESARIAS

Este contenido se dirige a todo profesorado que imparta formación semipresencial o teleformación, tenga un ordenador con acceso a internet y desee "darle una vuelta" a sus planteamientos metodológicos para lograr que su alumnado lleve a cabo un aprendizaje más participativo y eficaz.

Desde el punto de vista técnico se requieren las competencias digitales básicas (navegación y búsqueda por internet, utilización de plataformas de formación on line y conocimiento del uso de alguna red social a nivel de usuario/a). En caso negativo esta acción formativa puede ser una oportunidad para iniciarse de forma tutorizada en estas competencias que son esenciales en el contexto formativo actual.

Resulta muy recomendable una actitud abierta, respetuosa y sin prejuicios con este tipo de formación, para familiarizarse con estos nuevos modelos y saber apreciar su potencial y oportunidades. Saber entenderlos para identificar casos de buenas prácticas y saber cuáles pueden ser las mejores ventajas de estos cursos.

Igualmente se recomienda seguir las normas básicas de comportamiento en foros y debates virtuales:

- Ser participativo/a
- Construir diálogos, no monólogos
- Ser respetuoso/a
- Tratar de aportar valor en las intervenciones
- Tratar de aprender de los demás
- Disfrutar de la experiencia formativa

## COMPETENCIAS GENÉRICAS

Según la Taxonomía de competencias genéricas del el proyecto Tunning, se trabajan estas 13 competencias genéricas:

1. Capacidad para análisis y síntesis.
2. Capacidad para aplicar conocimiento en la práctica. Planificación y gestión del tiempo.
3. Comunicación oral y escrita en su lengua nativa.
4. Habilidades de investigación.
5. Capacidad para aprender.
6. Habilidades para la gestión de información (habilidad para recuperar y analizar información de diversas fuentes).
7. Habilidades de crítica y auto crítica.
8. Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
9. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
10. Solución de problemas.
11. Toma de decisiones.
12. Trabajo en equipo.
13. Habilidades interpersonales.



## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y BLOQUES TEMÁTICOS ASOCIADOS

Después de la lectura del contenido y de las actividades propuestas el alumnado adquirirá las siguientes 3 competencias específicas. Cada competencia específica presenta un bloque temático asociado.

**COMPETENCIA 1.** Diseñar y aplicar una actividad formativa basada en el método Flipped Classroom (aula invertida) aplicable a programas semipresenciales

**BLOQUE TEMÁTICO 1.** El método Flipped Classroom

- 1.1. Origen, claves para su puesta en marcha y ventajas que ofrece.
- 1.2. Casos de éxito y aplicaciones en programas semipresenciales
- 1.3. Diseño de una actividad formativa con el método flipped classroom.

**COMPETENCIA 2.** Conocer y utilizar diferentes herramientas para poder crear artefactos digitales, que permitan compartir de forma virtual el contenido de una acción formativa

**BLOQUE TEMÁTICO 2.** Herramientas para transformar los contenidos de una acción formativa en artefactos digitales

- 2.1. Story telling: creación de narraciones didácticas
- 2.2. Elaboración de vídeos y video tutoriales
- 2.3. Otras herramientas: presentaciones, infografías, líneas del tiempo, mapas mentales, etc.

**COMPETENCIA 3.** Conocer y utilizar técnicas participativas presenciales y de dinamización on line para la presentación de trabajos grupales, debates dirigidos, evaluación entre pares, etc.

**BLOQUE TEMÁTICO 3.** Técnicas participativas para el aprendizaje colaborativo en programas semipresenciales.

- 3.1 Técnicas participativas para la formación presencial.
- 3.2. Técnicas participativas para la formación y dinamización on line.



## PROGRAMA

### BLOQUE TEMÁTICO 1. El método Flipped Classroom

- 1.1. Origen, claves para su puesta en marcha y ventajas que ofrece.
- 1.2. Casos de éxito y aplicaciones en programas semipresenciales
- 1.3. Diseño de una actividad formativa con el método flipped classroom.

### BLOQUE TEMÁTICO 2. Herramientas para transformar los contenidos de una acción formativa en artefactos digitales

- 2.1. Story telling: creación de narraciones didácticas
- 2.2. Elaboración de vídeos y video tutoriales
- 2.3. Otras herramientas: presentaciones, infografías, líneas del tiempo, mapas mentales, etc.

### BLOQUE TEMÁTICO 3. Técnicas participativas para el aprendizaje colaborativo en programas semipresenciales.

- 3.1. Te veo... aquí estoy
- 3.2. Tres, dos, uno ¡Acción!

## MEDIOS Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Se aportan **7 actividades asociadas a los 3 bloques temáticos y una actividad final**, junto a un cronograma para la realización del curso en 4 semanas.

### BLOQUE TEMÁTICO 1.

A1: Lectura/Visualización Guía de Contenidos Bloque 1

A2 "Aplicabilidad del modelo". Responde a estas preguntas

- a. ¿Ves el modelo aplicable a tus clases? Argumenta su opinión.
- b. Señala 3 obstáculos que puedes encontrar a la hora de poner en práctica el modelo y qué posibles soluciones se te ocurren...

#### MATRIZ OBSTÁCULOS / SOLUCIONES

OBSTÁCULOS	SOLUCIONES
1.	
2.	
3.	

### BLOQUE TEMÁTICO 2.

A3. Lectura / visualización Guía de Contenidos Bloque 2

A4. Elaboración del guion de un vídeo o videotutorial, que te servirá como base para poder flipear vuestra clase. En el epígrafe 2.2. se explica esta cuestión y se incluye como un ejemplo de guión para hacer el vídeo de presentación del curso. Como se ha aclarado los vídeos no deben superar los 10 minutos. En la columna 2 donde se ha de concretar el texto que se va a locutar. Se adjunta la plantilla para elaboración.

GUIÓN del VÍDEO "XXX" para el / tema "XXX"		
SECCIÓN	VOZ / TEXTO / MÚSICA	IMAGEN / PLANOS
0. Entrada		
1.		
2.		
(...)		
5. Salida		

A5. Elaboración de una píldora formativa. de un tema concreto asociado a alguna asignatura o curso. Se puede realizar en diferentes formatos: vídeo, videotutorial, presentación, infografía, línea del tiempo, mapa mental, etc. siguiendo los pasos y con alguna de las herramientas que se proponen en los apartados 2.2. y 2.3 del Bloque Temático 2.

### BLOQUE TEMÁTICO 3.

A6. Lectura / visualización Guía de Contenidos BLOQUE 3.



A7. Elección de 1 Técnica de dinamización grupal presencial y 1 On-line para aplicar en tu programación didáctica y justificación del motivo. Utiliza esta plantilla para registrar la técnica.

<b>nº</b>	<b>(Nombre de la técnica)</b>
<b>finalidad</b>	
<b>breve explicación</b>	
<b>utilidad</b>	
<b>pasos a seguir en su desarrollo</b>	1. 2. 3.
<b>consejos de aplicación</b>	
<b>variantes</b>	
<b>material</b>	
<b>duración</b>	
<b>referencias</b>	

A8. ACTIVIDAD FINAL: Programación Didáctica de una actividad formativa basada en Flipped Classroom, con desarrollo /elaboración de un contenido temático. Utiliza la plantilla de la siguiente página

### Plantilla ACTIVIDAD FINAL (A8): Programación Didáctica de una clase con el Modelo *Flipped Classroom*

profesor/a	nombre y apellidos	tema	contenido que vas a "flippear"	
<b>PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO ANTES DE CLASE</b>			<b>PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO EN CLASE</b>	
<b>tarea a realizar por el alumnado</b>	<i>Describe qué tiene que hacer el alumnado, incluyendo las preguntas sobre el contenido que le vas a enviar.</i>		<b>tiempo de que se dispone</b>	<i>Por ejemplo: 1 hora de clase</i>
<b>¿Qué deben llevar a clase?</b>	<i>Especificar qué se le va a pedir que traiga (respuesta a unas preguntas, trabajo para presentar, etc.)</i>		<b>equipamientos material</b>	<i>Por ejemplo: cañón de proyección con sonido, vídeo para proyectar...</i>
<b>individual / grupal</b>	<i>Especificar si el trabajo es individual o grupal, si es grupal se deben dar pautas como por ejemplo la composición de los grupos.</i>		<b>descripción de la actividad a realizar</b>	<i>Por ejemplo: primero hacemos una breve puesta en común sobre las respuestas a las preguntas que se formularon, sin entrar yo al debate o dar la solución. Doy unas claves pistas sobre el tema y proyectamos el vídeo de nuevo. Hacemos un debate y solucionamos las dudas, ampliando contenido si es necesario. Se informa sobre el próximo contenido a trabajar.</i>
<b>plazos, tiempo estimado de dedicación, etc.</b>	<i>Se trata de establecer un cálculo de en cuánto tiempo deberían realizar esta actividad para que "no se agobien"</i>			
<b>recursos que se necesitan</b>	<i>Has de listarlos para que lleves el control de los mismos</i>			
<b>medio de distribución</b>	<i>Cómo vas a distribuir la píldora (youtube, vimeo, email, dropbox, etc.)</i>		<b>tiempos de dedicación</b>	<i>Por ejemplo:</i>
<b>observaciones</b>	<i>Anota aquí todo lo que creas necesario para que no se te olvide!</i>			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. puesta en común</li> <li>2. pistas</li> <li>3. nuevo visionado del vídeo:</li> <li>4. debate grupal</li> <li>5. nuevo contenido</li> <li>6. avance próxima píldora</li> </ol>
				<i>Por ejemplo:</i> 2 minutos 5 minutos 10 minutos 20 minutos 20 minutos 3 minutos total = 60 minutos



### Cronograma de acción formativa y Plan de Trabajo por Semanas

El curso tiene un total de **1 ETCS**, equivalente a **30 horas** de trabajo. La duración prevista es de **4 semanas**.

Semana	Contenidos	7 Actividades (A) a realizar	Tiempo estimado (horas)
1	BLOQUE TEMÁTICO 1. El método Flipped Classroom	✓ A1: Lectura/Visualización Guía de Contenidos Bloque 1 (3 horas) ✓ A2 "Aplicabilidad del modelo" (3 horas)	6 horas
2	BLOQUE TEMÁTICO 2: Herramientas para transformar los contenidos de una acción formativa en artefactos digitales	✓ A3. Lectura / visualización Guía de Contenidos BLOQUE 2 (3 horas) ✓ A4. Elaboración del guion de un vídeo.(1 hora) ✓ A5. Elaboración de una píldora formativa (3 horas)	7 horas
3	BLOQUE TEMÁTICO 3. Técnicas participativas para el aprendizaje colaborativo en programas semipresenciales.	✓ A6. Lectura / visualización Guía de Contenidos BLOQUE 3 (3 horas) ✓ A7. Elección de 1 Técnica de dinamización grupal presencial y 1 On-line para aplicar en tu programación didáctica y justificación del motivo por qué. (4 horas)	7 horas
4	TRABAJO FINAL: Programación Didáctica de una actividad formativa basada en Flipped Classroom, con desarrollo /elaboración de un contenido temático.	✓ <u>A8. Trabajo Final:</u> Actividad Programación Didáctica (10 horas)	10 horas

### Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación

La metodología del método Flipped y que ha de seguirse para trabajar este contenido se basa en los siguientes **5 pilares**:

1. Aplicación de la **Metodología Inductiva de Aprendizaje**, en consonancia con el propio método Flipped Classroom.
2. La figura del **alumno/a como protagonista** de proceso de formación, orientando y adaptando la acción formativa a su área de interés para que el aprendizaje sea útil y se produzca **transferencia al puesto de trabajo**.
3. **Participación y aprendizaje colaborativo**: para las actividades tanto de aprendizaje como de evaluación se fomentará la participación activa y el aprendizaje colaborativo.
4. El **espacio virtual en internet** se concibe como espacio de participación, encuentro, debate, aportación de ideas e intercambio de experiencias.
5. El **rol del profesorado** será de dinamizador y facilitador del proceso de aprendizaje del grupo.

La evaluación que se propone está ligada a la transferencia del aprendizaje, de modo que el profesorado deberá realizar las actividades previstas y aplicarlas con su alumnado en un proceso formativo que ha de evaluar. Esta evaluación de las personas usuarias del método servirá como evaluación de las competencias adquiridas.

<b>autor</b>	
	
Nombre completo del autor	Yago Gómez López
Puesto e Institución	Director de Proyectos en Timón s.coop.and.
Correo electrónico de contacto	yago@timonweb.org
Web	<a href="http://www.timonweb.org">www.timonweb.org</a>
<b>autora</b>	
	
Nombre completo del autor	Paca Muñoz Donate
Puesto e Institución	Directora de Proyectos en Timón s.coop.and.
Correo electrónico de contacto	paca@timonweb.org
Web	<a href="http://www.timonweb.org">www.timonweb.org</a>