

Flipped Classroom

Qué es la Flipped Classroom

El modelo de aprendizaje de la llamada Flipped Class, reorganiza el modo en que se utiliza el tiempo tanto fuera como dentro del aula. Su denominación hace referencia a que en esencia, este modelo da la vuelta al modo tradicional de cómo se concibe el tiempo de trabajo del estudiante en la clase y fuera de ésta. Está sólidamente fundamentado en la construcción social del conocimiento, potenciado por la tecnología y se corresponde con la modalidad de aprendizaje denominada *blended learning*.

De forma muy simplificada, el modelo permite que el alumno en su casa escuche, vea o siga on-line la explicación de los contenidos (a través de un vídeo o una serie de recursos de contenido on-line), y pueda realizar algunas tareas que permitan afianzar ese aprendizaje, y que posteriormente en el aula, junto con su profesor y sus compañeros, pueda dedicar el tiempo lectivo a resolver sus dudas, aplicar lo aprendido y trabajar en grupo.

Origen de la Flipped Class

Nace de la aplicación del paradigma constructivista al *blended learning* y otras derivaciones de teorías de aprendizaje concebidas en la nueva sociedad conectada. En ésta cualquier contenido puede ser expuesto en la red en múltiples modalidades, haciendo innecesario el consumo de tiempo presencial para ello.

Qué supone

Para los estudiantes, el cambio principal que supone este modelo afecta al tipo de actividades que se programan para realizar en y fuera de la clase.

En la clase el estudiante se centra en el desarrollo de proyectos y experiencias que le permitan adquirir las competencias y habilidades requeridas. El tiempo fuera de clase es el dedicado por el estudiante a adquirir información y estudiar los contenidos que aplicará posteriormente de forma práctica en la clase.

El alumno, al entrar en el aula, ya parte de unos conocimientos previos que ha adquirido fuera del aula con la ayuda de las Nuevas Tecnologías. Esto supone un cambio trascendental porque implica una superación del modelo pasivo del alumno en el aula, de la escucha pasiva donde sólo hay una persona que puede enseñar, y que no es otra que el docente. Con esta metodología el alumno es quien se convierte en el verdadero protagonista de su propio aprendizaje.

Para los docentes requiere que se incorporen materiales cuidadosamente seleccionados como trabajo fuera del tiempo de clase del estudiante, tanto antes como después de la clase. Estos pueden ser tanto creados por el propio profesor o grupo de profesores como obtenidos de la red. Existen varias herramientas tecnológicas que pueden utilizarse para asegurar el espacio de aprendizaje adaptado a cada dominio del conocimiento.

El docente se sirve de esas herramientas para ser mejor docente, para enseñar desde la creatividad, el espíritu crítico y la resolución de problemas. El docente deja de ser un *sabio* en el aula para transformarse en un orientador, en un facilitador de conocimiento y aprendizaje significativo y constructivista.

Estrategias “out of class”

Video Lecture. La metodología de la clase al revés comenzó en buena parte por la facilidad que las tecnologías digitales proporcionan a la hora de autograbarse con cierta dignidad las clases. Esta grabación puede ser tan parecida a una lección en la clase como se quiera y enriquecerse con presentaciones, gráficos, postproducción, etc.

Commented Video. Una variante de la anterior que permite enriquecer y aclarar los conceptos expuestos por el profesor compartiendo comentarios sobre el mismo vídeo y el lugar preciso de la exposición que los genera. Los comentarios permiten al profesor tener una retroalimentación del modo en que los estudiantes comprenden y asimilan la información y así procurarles aclaraciones o nuevos documentos. Promueve que los videos visionados tengan un diálogo en vivo no solo presencialmente sino más allá de las horas pautadas mediante el uso de redes sociales..

Take home exam. Cada vez es más frecuente la realización de los denominados “open book exams”. Son pruebas de evaluación que se realizan con material definido de antemano. Una de las modalidades preferidas en el paradigma de la *flipped classroom* es la de *take home exams*, en los que el estudiante tiene un periodo para completar la prueba en su tiempo fuera de clase. En estos, las normas deben ser muy rigurosas y claras.

Peer review. La revisión por pares es una de las formas de evaluación que garantizan aprendizaje en el mismo proceso. La revisión por pares puede utilizarse como una revisión formativa o sumativa. Se pueden programar tareas donde la revisión a pares tengan unos criterios definidos y deban argumentar la calificación realizada a través de ellos.

Book in Hand Seminar. El seminario con el libro en la mano garantiza el acceso a la lectura dialógica compartida de las obras científicas más relevantes en cada una de las disciplinas. La metodología se basa en el aprendizaje dialógico, y el papel de la persona moderadora es clave. Se acuerdan los capítulos a leer previo al seminario, y las personas traen párrafos seleccionados y reflexionados para compartir. Durante el seminario el objetivo es reflexionar directamente sobre las aportaciones del autor/a indicando la página, y enlazarlo con otras teorías, contribuciones, etc.

Wiki. El uso de páginas wiki en la docencia permite desarrollar proyectos de escritura colaborativa donde el alumnado puede aprender a crear productos conjuntos o simular situaciones de grupos de trabajo tal y como se están realizando en la mayoría de las empresas, por ello habituarse a trabajar juntos en un mismo proyecto, y utilizando las mismas herramientas favorece a su cultura de trabajo en equipo.

Búsqueda Social de Contenido. Uso de la búsqueda de contenido generado por el usuario. De esta forma no sólo se accede a información actualizada y relevante, sino que se identifican a aquellas personas que son referentes en una determinada materia o contenido.

Quiz el uso del quizz estaría dentro de lo que denominamos estrategia de aprendizaje basada en la gamification. En concreto un quiz es un tipo de juego mental, concurso o destreza donde a través de unas preguntas elaboradas, uno o varios alumnos agrupados en equipo deben responder de forma correcta.

Estrategias “in the class”

Badgeting. Los *badgets* o insignias son herramientas de acreditación de pequeños logros. Se trata del modo más sencillo de aplicación de estrategias de juego al proceso de aprendizaje en el aula. Del mismo modo que en los juegos, responder correctamente, afrontar problemas o participar en las diferentes actividades, da opción a ganar distinciones y categorías.

Co-teaching. Un mismo tema es abordado por dos docentes de diferentes perspectivas, aportan sus argumentaciones y el alumnado accede a un debate profundo y de calidad donde puede analizar con mayor rigurosidad ambas perspectivas y adquirir una visión más global de la temática tratada.

Book in hand seminar. El seminario con el libro en la mano garantiza el acceso a la lectura dialógica compartida de las obras científicas más relevantes en cada una de las disciplinas. El profesor selecciona cuáles son aquellos capítulos, artículos o libros básicos y relevantes donde el alumnado deberá garantizar su lectura y posterior debate. La metodología se basa en el aprendizaje dialógico, y el papel de la persona moderadora es clave. Se acuerdan los capítulos a leer previo al seminario, y las personas traen párrafos seleccionados y reflexionados para compartir. Durante el seminario el objetivo es reflexionar directamente sobre las aportaciones del autor/a indicando la página, y enlazarlo con otras teorías, contribuciones tratadas,

Gamificación (proyectos). La gamificación es el uso del juego y/o la mecánica del juego para facilitar el entrenamiento del alumnado en la solución de problemas, aumentar su participación e implicación y la inmediatez de los resultados. La mayoría de estudios realizados sobre el uso de la gamificación tanto en la empresa como en la educación superior han determinado sus efectos positivos, por tanto es una de las tendencias actuales a incorporar en la formación universitaria, tal y como señalan universidades de prestigio como Harvard o MIT.