

EL MODELO FLIPPED LEARNING APLICADO A LA ENSEÑANZA DE ELE EN LA UNIVERSIDAD. CASO PRÁCTICO

Presentación Ortega
Universidad de Plovdiv “Paisiy Hilendarski”

THE FLIPPED LEARNING MODEL APPLIED TO TEACHING SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE AT THE UNIVERSITY – A CASE STUDY

Presentación Ortega
Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Flipped Learning is a pedagogical approach in which direct instruction moves from the group learning space to the individual learning space, and the resulting group space is transformed into a dynamic, interactive learning environment where the educator guides students as they apply concepts and engage creatively in the subject matter. The present work includes on one hand the theoretical framework of this model, and on the other hand, recommendations and comments on its implementation in Spanish as a Second Language course at the university.

Key words: flipped learning, flipped classroom, blended learning, Spanish as a foreign language (SFL)

1. Introducción: la universidad y la era digital

Parece evidente que estamos viviendo un cambio de paradigma en lo que se refiere a la educación superior, quizás, a nuestro pesar, más tecnológico que pedagógico.

El conectivismo, conceptualizado por George Siemens (2004), se presenta como la teoría del aprendizaje en la era digital. El conectivismo profundiza en el concepto de filtro, de *Content Curation*, es decir, saber seleccionar la información relevante en un contexto tan abundante como es internet. Se hace evidente la necesidad del estudiante de “saber” evaluar adecuadamente algo antes de empezar el proceso mismo de aprendizaje.

Existen otras competencias para un aprendizaje en la Sociedad Red de la información. Las competencias en *networking* son útiles para construir una red de fuentes de aprendizaje relevantes. Las redes y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) constituyen ahora el método y las herramientas más sostenibles y eficaces (Reig 2010).

Otro elemento decisivo en este nuevo paisaje es el aprendizaje social o constructivismo. Aprendemos y construimos nuestras realidades juntamente con otros seres humanos. Son muchos los referentes teóricos que se relacionan con el amplio y ya indiscutible constructivismo social, que sigue siendo el marco teórico más sólido para la ciencia pedagógica actual.

Pero el concepto que, quizás, más merezca ser reconsiderado, sobre todo por su actualidad y potencia en cuanto a la democratización de las posibilidades de acceso a la enseñanza, es el de “zona de desarrollo próximo” (ZDP), de Vygotski (1978).

La ZDP se define como la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí mismo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto, experto o compañero más capaz). El alcance de su aumento es, hoy, excepcional. Es un fenómeno absolutamente nuevo el alcance global de la red de conocimientos que podemos construir. Un ejemplo de esto son los “MOOC” (Cursos abiertos masivos online).

Dicho en otras palabras, el estudiante universitario de la “sociedad red” puede ser más independiente y más autónomo que nunca gracias a la abundancia de conocimientos, siempre que sean recibidos con las herramientas adecuadas, con que se ve inundada esa Zona de desarrollo próximo, aumentada gracias a Recursos Educativos Abiertos online (REA), blogs, wikis y muchos otros tipos de información en la web.

Bajo todas estas nuevas perspectivas, potenciadas sobre todo por el avance tecnológico hacia la “sociedad digital”, nos encontramos con que la educación superior tiene que enfrentarse al reto de crear y distribuir conocimiento socialmente relevante y de hacerlo con anticipación, para desempeñar un rol proactivo y comprometido en la transformación y el cambio positivo de las sociedades. Pero ¿responde la realidad a esa necesidad? La respuesta es “no”. Podemos decir que, aparte del uso de *Powerpoints*, proyectores y comunicación por email; no encontramos en el actual sistema universitario elementos y/o actitudes tecnológicas y metodológicas que faciliten este cambio de paradigma necesario.

2. Modelo de enseñanza aprendizaje “*Flipped Learning*”¹ (FL) o aprendizaje invertido

2.1. Modelo centrado en el estudiante

En la mayoría de las aulas de las universidades, el escenario típico de un día de clase consiste en que el profesor pase al frente, “da la clase” y escriba en la pizarra para impartir su cátedra. Él es la figura central del modelo de aprendizaje, mientras que sus estudiantes toman apuntes y se llevan tarea que deberán realizar en casa al finalizar la lección. El profesor sabe o se percata que muchos alumnos no entendieron completamente la clase del día, pero no tiene el tiempo suficiente para reunirse con cada uno de ellos de forma individual para atender sus dudas. Durante la clase siguiente, él solo recogerá y revisará brevemente la tarea, aprovechará para resolver algunas dudas, pero no podrá profundizar mucho ya que la clase no se puede retrasar porque hay mucho material por cubrir antes del examen final (Hamdan, McKnight, McKnight y Arfstrom 2013: 3). Lo anterior, es parte de un modelo de enseñanza tradicional centrado en el profesor.

Educadores de todo el mundo están tratando de cambiar este modelo tradicional –enfocado en el avance a partir de un plan de estudios– por uno guiado por las necesidades de aprendizaje de los alumnos. El modelo que ha despertado interés por su potencial es el Aprendizaje invertido, un modelo centrado en el estudiante que deliberadamente consiste en trasladar una parte o la mayoría de la “instrucción directa” al exterior del aula, para aprovechar el tiempo en clase maximizando las interacciones uno a uno entre profesor y estudiante.

La premisa básica de este modelo es que la “instrucción directa” es efectiva cuando se hace de manera individual, pero debido a los recursos de las universidades, esto requeriría de un equipo docente mucho más grande el cual la mayoría de las instituciones no podrían costear (Bergmann y Sams 2014: 29).

En el método tradicional el contenido educativo se presenta en el aula y las actividades de práctica se asignan para realizarse en casa. El Aprendizaje invertido da un giro a dicho método, mejorando la experiencia en el aula al impartir la “instrucción directa” fuera del tiempo de clase. Esto libera tiempo para realizar actividades de aprendizaje más significativas tales como:

¹ Utilizaremos los términos *flipped classroom* o *flipped learning* indistintamente, si bien el segundo abarca un conjunto de elementos más amplio que la *flipped classroom* (puede verse en <http://www.thedailyriff.com/articles/the-flipped-class-manifest-823.php>)

discusiones, ejercicios, laboratorios, proyectos, entre otras, y también, para propiciar la colaboración entre los propios estudiantes.

Se está produciendo un desplazamiento de la escuela centrada en el profesor a otra centrada en el alumno en la que, además de un currículo establecido, hay espacio para el aprendizaje, los intereses y la motivación personales.

En la fig. 1 recogemos a modo de síntesis lo que Tourón (2014) señalaba respecto a lo que debía estar “in” y “out” en la educación actual.

LO QUE SÍ Y LO QUE NO DEBERÍA DE ESTAR DE MODA EN LA EDUCACIÓN

Ins	Outs
El aprendiz como centro de la instrucción	Los contenidos como centro de la instrucción
El profesor como coach, mentor, guía, recurso y líder del aprendizaje	El profesor como experto y distribuidor del contenido, los tests, las tareas, la disciplina
Uso de Internet para obtener una visión plural y amplia de los temas	Uso de un único libro de texto para enseñar una materia
Los fallos y los errores se ven como parte del proceso de aprendizaje	Se espera, implícita y explícitamente, la perfección tanto para profesores como para los alumnos
Currículo diferenciado y personalizado	Un mismo currículo para todos (“one size fits all”)
Evaluación formativa frecuente para incrementar el aprendizaje de los alumnos	Evaluación sumativa para rendir cuentas tanto los profesores como la escuela
El aprendizaje es multisensorial, activo, auténtico y relevante	El aprendizaje está focalizado pensando solo en la mente, en ocasiones sin ser visto como relevante por los alumnos
Los alumnos son tanto consumidores como productores de contenido	Los alumnos pasan la mayor parte del tiempo consumiendo contenido producido por otros
Los estudiantes realizan más trabajo y hablan más que el profesor durante la clase	Los profesores realizan la mayor parte del trabajo y hablan más que los alumnos
La tecnología está integrada en el currículo sin fisuras	La tecnología es un añadido, algo especial o una mera ocurrencia
Las faltas de disciplina y conductas inapropiadas se ven como oportunidades de crecimiento y se resuelven con el esfuerzo del grupo	Las faltas de disciplina son corregidas por el profesor
El aprendizaje social y emocional son considerados parte de la educación integral del niño	El aprendizaje social o emocional es mínimo y no está integrado con los demás aprendizajes

Fig. 1. Comparación entre la educación “tradicional” y la educación propia de la era digital (según Tourón, 2014)

En el modelo FL el profesor asume un nuevo rol como guía durante todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y deja de ser la única fuente o diseminador de conocimiento.

2.2. Fundamentos cognitivos

Detrás de esta alteración del orden en el proceso de enseñanza-aprendizaje existe una fundamentación de tipo cognitivo relacionada con la Taxonomía de Bloom.

La Taxonomía de Bloom es un sistema utilizado para clasificar los objetivos del aprendizaje en cuanto a desarrollo de habilidades que están organizadas a modo de pirámide desde las más básicas hasta las más complejas. Originalmente el sistema de Bloom (1956) estaba descrito utilizando sustantivos y tenía un orden ligeramente diferente al que se utiliza ahora y que refleja la última revisión hecha a este modelo por Leslie Wilson en 2001.

Para comprender la relación entre estos dos modelos es importante recordar el objetivo de la clase invertida: invertir las actividades realizadas en el aula y en casa para facilitar el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior de manera colectiva con nuestros alumnos. La fig. 2 explica la relación que hay entre la clase invertida y la taxonomía de Bloom y las diferencias entre este sistema y el sistema tradicional.

Podemos observar que el modelo *FC* facilita el aprendizaje ya que deja para trabajar en casa las habilidades cognitivas de orden inferior (comprender y memorizar), que son las más sencillas, y reserva para el aula las de orden superior (aplicar, analizar, evaluar y crear), más complejas, así tanto el grupo como el profesor pueden asistir en el proceso.

Los profesores pueden dedicar más tiempo a implementar estrategias de aprendizaje activo con los estudiantes como realizar investigaciones o trabajar en proyectos en equipos. También pueden utilizar el tiempo de clase para comprobar la comprensión de los temas de cada estudiante y, si es necesario, ayudarlos a desarrollar la fluidez de procedimientos a través de apoyo individualizado (Hamdan, McKnight, McKnight y Arfstrom 2013: 4).

Es importante insistir en que este modelo de instrucción no consiste en un cambio tecnológico, únicamente aprovecha las nuevas tecnologías para ofrecer más opciones de contenidos a los estudiantes y, lo más importante, redefine el tiempo de clase como un ambiente centrado en el estudiante (Bergmann y Sams 2013: 17).

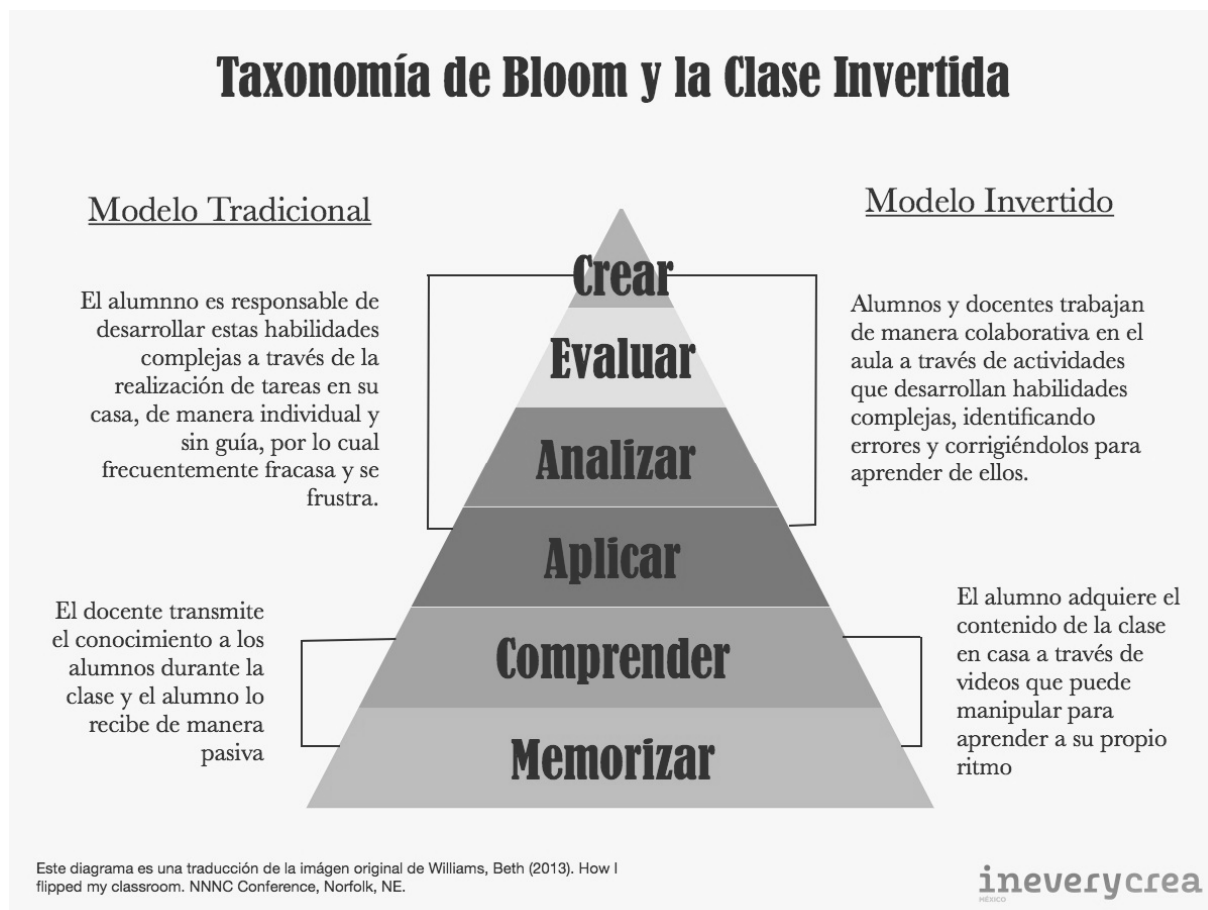


Fig. 2. Relación entre la clase invertida y la Taxonomía de Bloom revisada

2.3. Definición y características

El *Flipped Classroom* (FC, en español clase invertida CI o aula invertida o inversa) o *Flipped Learning* (FL, en español aprendizaje invertido AI, aprendizaje “al revés” o inverso) es un enfoque pedagógico que transfiere fuera del aula el trabajo de determinados procesos de aprendizaje y utiliza el tiempo de clase, apoyándose en la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula (Bergmann y Sams 2012). En el presente trabajo utilizaremos las siglas FC o FL.

Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química en Woodland Park High School en Woodland Park Colorado, acuñaron el término “*Flipped Classroom*”. Bergmann y Sams se dieron cuenta de que los estudiantes frecuentemente perdían algunas clases por determinadas razones (enfermedad, por ejemplo). En un esfuerzo para ayudar a estos alumnos, impulsaron la grabación y distribución de video, pero además, se

dieron cuenta que este mismo modelo permite que el profesor centre más la atención en las necesidades individuales de aprendizaje de cada estudiante.

Existe una diferencia entre *Flipped Classroom (FC)* y *Flipped Learning (FL)*. La Flipped Learning Network² —comunidad virtual que aglutina a docentes que practican la FL— elaboró un documento con la definición de FL:

La FL es un “enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se mueve desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual, y el espacio resultante se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el educador guía a los estudiantes a medida que se aplican los conceptos y puede participar creativamente en la materia.

[...] Así pues, es posible implementar un modelo de FC sin incurrir en FL. Para que éste último se dé, el planteamiento, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje deben descansar sobre cuatro pilares, cuatro principios fundantes (Flipped Learning Network 2014: 1).

2.4. Los 4 pilares del modelo FL

En inglés, estos cuatro pilares forman el acrónimo FLIP, que significa invertir, dar la vuelta. Se presentan a continuación, desarrollándose posteriormente cada uno de ellos así como los indicadores complementarios propuestos para comprender el sentido profundo de cada uno según se recogen en (Flipped Learning Network 2014: 2):

Flexible environment (Entorno flexible)

Hace referencia a un entorno que se adapta al alumno, que le permite una libertad de actuación suficiente para poder aprender los contenidos a su ritmo, donde y cuando quiera.

En las clases, según la actividad, se trabajará bien en grupos, por parejas o en solitario; el aula debe facilitar estos cambios. Los docentes han de adaptar contenidos, actividades y a ellos mismos, a las distintas realidades que presenten, siendo comprensivos con los objetivos y plazos de sus alumnos. Es importante señalar que flexibilidad no implica laxitud, si bien pudieran relacionarse. Indicadores para docentes:

Diseñar marcos temporales y espaciales que permitan a los alumnos interactuar y reflexionar sobre su aprendizaje según precisen.

Observar y controlar a los alumnos para hacer los cambios que mejor convengan.

² *Flipped Learning Network*TM, organización sin ánimo de lucro que recoge y provee de recursos e investigaciones sobre el modelo *FL*.

Proporcionar al alumnado diferentes maneras de aprender el contenido y demostrar su dominio.

Learning culture (Cultura del aprendizaje)

Implica un cambio de mentalidad en el alumnado, que se hace dueño de su aprendizaje, muy en línea con el pensamiento constructivista y el nuevo enfoque curricular basado en competencias. Indicadores para docentes:

Ofrecer actividades motivadoras para conseguir aprendizajes significativos sin que el docente sea el centro de atención.

Estructurar dichas actividades de forma que sean accesibles a todos los alumnos a través de la diferenciación y retroalimentación.

Intentional content (Contenido intencional)

Significa que el docente sepa reconocer el peso de cada concepto y asignarle un espacio-tiempo adecuado para su trabajo, aprovechando al máximo las actividades y tiempo en clase. Indicadores para docentes:

Procurar que los alumnos accedan por sí mismos a los conceptos más importantes relacionados con la instrucción directa.

Crear o gestionar contenido significativo —habitualmente vídeos— para el alumnado.

Diferenciar, para que el contenido tenga importancia para todo el alumnado.

Professional educator (Docente profesional)

Está fuera de toda duda que el docente es pieza clave. Ahora bien, la Enseñanza Inversa puede ser incluso más exigente en este aspecto; el docente ha de cumplir su función de observador, guía y portador de conocimiento, pero tratando siempre de quedar en un segundo plano, dándole el protagonismo al alumnado. Indicadores para docentes:

Ser accesible a grupos o individuos por igual, según necesidad y al momento.

Prestar ayuda durante el proceso de aprendizaje y tomar nota de detalles relevantes para futuras explicaciones.

Colaborar con el resto de docentes, reflexionando, admitiendo las críticas constructivas y cambiando los aspectos que resulte preciso cambiar.

Como sucede con cualquier modelo o método educativo, el *FL* se puede implementar equivocadamente, por ello es importante señalar que podría no funcionar para todos los profesores y estudiantes, como tampoco en cualquier nivel y materia. No todos los educadores tendrán éxito y

algunos estudiantes pueden preferir los enfoques tradicionales de la clase (Hamdan, McKnight, McKnight y Arfstrom 2013: 17).

3. Propuesta práctica. Implantación en la universidad

En nuestra experiencia didáctica en la universidad hemos detectado que la “falta de motivación” en los estudiantes es el gran problema que deben afrontar los profesores. Pensamos que el modelo *FL*, así como otras metodologías activas centradas en el alumno, pueden ayudar a mejorar este factor.

Hemos realizado varias sesiones de *FL* entre los grupos de estudiantes de español de la universidad y, aunque todavía no disponemos de un estudio concluyente, podemos señalar algunas ideas y pasos a seguir para la implementación de este modelo en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE).

3.1. Barreras iniciales

Hemos encontrado varios inconvenientes en el proceso inicial:

1. Involucrar al estudiante para que sea parte activa de su aprendizaje, para que empiece a ver el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje basado en la “clase magistral” como un sistema que no fomenta ni su autonomía ni su libertad en la aprehensión y creación de conocimiento. Este cambio de mentalidad es un proceso difícil para algunos estudiantes que siguen viendo ese modelo –utilizado en todas las instituciones durante todo el proceso educativo– como el más efectivo y fácil de seguir para ellos. En una palabra: el principal problema es “romper moldes”.

2. La tecnología. El modelo hace uso de las nuevas tecnologías (TIC) y permite la mejora de la competencia digital de los estudiantes. La red *wi-fi* de la universidad no llega a todas las aulas, la mayoría de los estudiantes desconocen sus derechos sobre el acceso libre a la red y, por supuesto, los procedimientos para realizar el “alta” en el sistema. Los estudiantes disponen de dispositivos móviles inteligentes, pero desconocen su explotación didáctica y además, su uso en el aula es muy puntual.

3. La configuración física de las aulas, en el modelo *FL* es imprescindible trabajar en grupos durante la sesión presencial. La mayoría de las aulas de la universidad no disponen de mesas ni de sillas móviles, están agrupadas en línea y el trabajo en grupos de 4 estudiantes –que es la agrupación más utilizada– resulta imposible.

4. El tamaño de los grupos. Los grupos son a veces de más de 20 estudiantes por lo que es muy difícil llevar un seguimiento individualizado de su proceso de aprendizaje.

3.2. Requisitos básicos

Durante la fase de implantación del modelo *FL* debemos asegurar la autorización de la institución y la configuración física y tecnológica:

1. Obtener el consentimiento del jefe de estudios de la universidad para llevar a cabo la implantación del modelo *FL* en las clases de ELE (documento 1).

2. Conseguir que el estudiante se comprometa en el proceso y adquiera su parte de responsabilidad. Además, debido a la utilización de aplicaciones (Apps) informáticas concretas para llevar a cabo las tareas, el estudiante debe también aceptar el uso de estas Apps y su registro como usuario en ellas (documento 2).

3. Negociar con los responsables de los programas y las aulas la asignación de aulas con acceso a la red *wi-fi* de la universidad y disponibilidad de mesas y sillas móviles.

3.3. Implementación de las sesiones *FL*

Con el auge del enfoque comunicativo hace al menos 30 años, la enseñanza de idiomas viene usando técnicas y actividades más “disruptivas” que las utilizadas en otras materias. Aun así, nuestra experiencia nos permite constatar que en la universidad aún persiste la enseñanza basada en un currículo predominantemente gramatical y centrado más en el profesor que en el estudiante. Por otro lado, como profesor, es importante plantearse, no tanto cuáles son los objetivos de un módulo de aprendizaje, sino cuáles queremos que sean los resultados (*outcomes*).

3.4. The backward design (UbD) o diseño inverso

Según McTigue, J. y Wiggings, G. (2005),

“El diseño inverso es un marco de referencia para la mejora del rendimiento estudiantil, enfatizando el rol del profesor como diseñador del aprendizaje de los estudiantes.”

La implementación del diseño inverso se basa en tres pilares fundamentales, los cuales deben postularse de forma secuenciada:

- ✓ Establecer o identificar los resultados deseados
- ✓ Obtener las evidencias de aprendizaje ¿cómo se demuestra la comprensión?
- ✓ Crear las actividades de aprendizaje.

Es decir, en línea con los principios del *backward design*, lo importante no es tanto que los estudiantes aprendan los tiempos del pasado o el vocabulario de la ropa, sino qué queremos que los estudiantes hagan con esa información. Por ejemplo, hablar de lo que compraron ayer en un centro comercial.

Para poder concretar los objetivos y las metas, recomendamos al docente tomar en consideración las siguientes preguntas de guía:

¿Qué deseo que los estudiantes aprendan?

1

¿Qué podrán hacer los estudiantes con lo aprendido al final de esta unidad?

2

Es primordial, en todo momento, hacer partícipes a los estudiantes de los objetivos de la unidad temática. El hacer que conozcan los objetivos los motivará y los hará partícipes de su propio aprendizaje. Los estudiantes deberían ser capaces de responder en cualquier momento de su proceso de aprendizaje a las siguientes cuestiones:

- ✓ ¿Qué estoy haciendo?
- ✓ ¿Por qué me piden que haga esto?
- ✓ ¿En qué me ayudará?
- ✓ ¿Cómo coincide con lo que he hecho antes?
- ✓ ¿Cómo demostraré lo que he aprendido?

Para presentarles a los estudiantes las evidencias, recomendamos que se presente un contexto o tarea final, o a lo que Wiggins y McTighe (2005) llaman *performance task*.

3.5. Programación de sesiones FL

Lo importante es comenzar en pequeño, con un tema y poco a poco utilizarlo donde se vea más conveniente. Antes de comenzar es importante explicar que el profesor tiene un importante trabajo previo a cada sesión que consiste en “trocear” la materia en vídeos o recursos para trabajar en casa con sus correspondientes actividades.

Esta infografía recoge los primeros pasos en la implementación del FL.

La clase invertida

¿Cómo llevarla a cabo?

Primeros pasos.

Hazlo posible

- Planifica.
- Sé flexible.
- Hazlo atractivo.
- Plantea retos.
- Espíritu de motivación.



Alcanzaremos la meta...

- Ofreciendo oportunidades.
- El profesor no es la fuente de aprendizaje.
- Creando material con contenido relevante sobre la unidad.



Y ahora, ¿qué?

- Creación de grupos de trabajo.
- Búsqueda de "feedback" sobre la unidad.
- Evaluación real y objetiva.



"What is the flipped learning?" Flipped Learning Network 2014.

Recomendamos algunas claves para la elaboración de los vídeos u otros materiales:

- Claros y sencillos.
- Breves (entre 15 y 20 minutos).
- Con actividades o preguntas al final o a lo largo del vídeo para mantener la atención y comprobar el estudio previo.
- Accesibles fácilmente.

Habitualmente utilizamos la red social **youtube** para alojar los vídeos que preparamos para los estudiantes, pensamos que es de muy fácil acceso. Hemos creado un canal personal con vídeos "secretos" (visibles solo si se dispone del enlace).

La comunicación con los estudiantes es muy ágil a través de la red social **Facebook**. En el grupo secreto que compartimos, publicamos toda la información necesaria para los estudiantes: vídeos, noticias, música y otros tipos de noticias de interés.

En una segunda fase de implantación tenemos pensado "migrar" a *Google Drive* porque nos permite tener mejor organizada toda la estructura de materiales necesarios para cada sesión o unidad didáctica.

3.6. Creación de vídeos y materiales

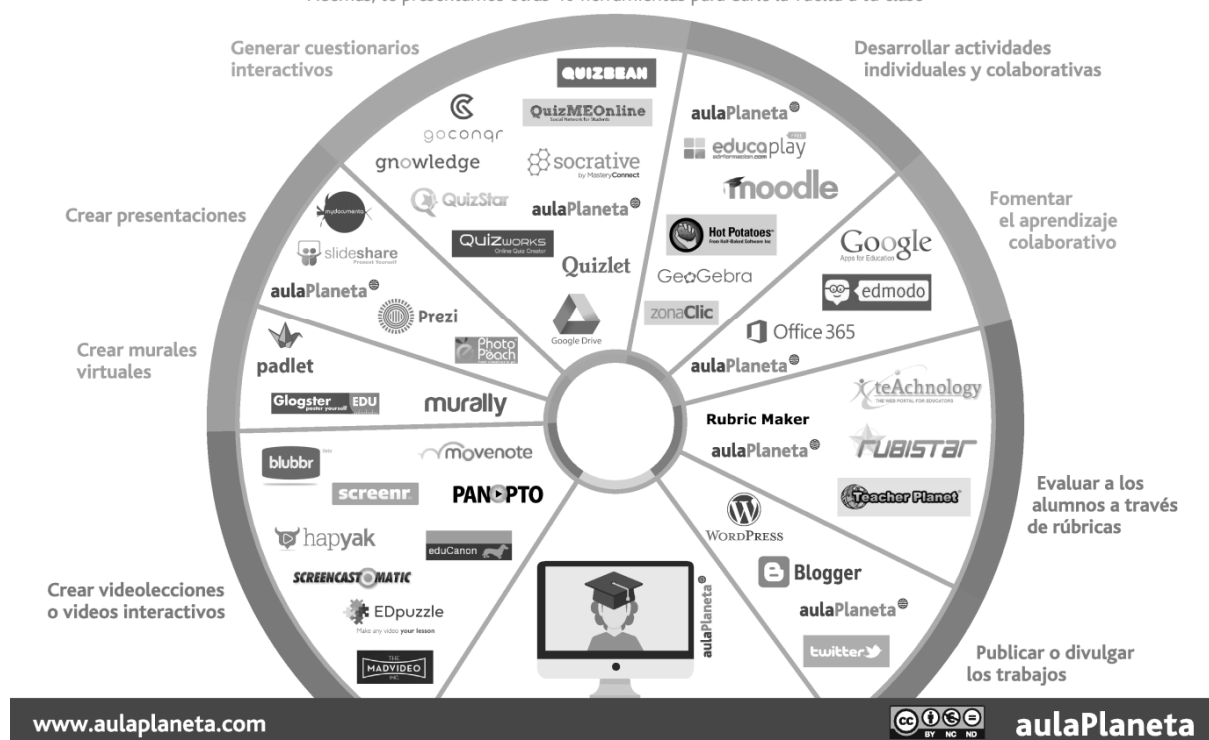
Lo importante es comenzar en pequeño, con un tema y poco a poco utilizarlo donde se vea más conveniente. Podemos utilizar vídeos de otros autores o crear material propio. Nosotros hemos utilizado las dos variantes, pero los estudiantes prefieren los vídeos grabados por su profesor. Conocen ya su estilo, metodología, etc. Además se sienten más cómodos y motivados.

Hay muchas herramientas online y *Apps* para dispositivos móviles que nos permiten grabar video tutoriales u otro tipo de material educativo online.

Esta infografía recoge una gran colección de herramientas en línea:

40 herramientas para aplicar la metodología *flipped classroom* en el aula

Si quieres innovar y llevar a la práctica esta metodología, con aulaPlaneta puedes hacerlo de manera muy sencilla. Además, te presentamos otras 40 herramientas para darle la vuelta a tu clase



Nosotros hemos confeccionado los vídeos con *Explain Everything*, nos parece muy fácil de manejar y muy versátil a la hora de incorporar todo tipo de formatos, e incluye grabación de voz.

3.7. Rutina de una clase con FL

La rutina de una sesión *FL* comienza comunicando a los estudiantes vía *Facebook* la entrada de un nuevo material para estudiar. Los estudiantes deben “trabajar ese material”. Si se trata de un vídeo entonces el estudiante debe:

sentir que es el “protagonista”
tomar notas y apuntes
hacer el esfuerzo de entender
hacer unas pequeñas actividades o pruebas para comprobar que lo ha entendido
apuntar las dudas de aquello que no entiende.

Las ventajas que hemos comprobado son que:

- ✓ El aprendizaje se convierte en un acto activo y personal.
- ✓ Se adapta a cada persona, se puede ver varias veces, parar para tomar apuntes, etc.
- ✓ Cada uno lo trabaja de manera distinta y a su propio ritmo.

Para asegurarnos de que el estudiante visualiza y trabaja los vídeos, solemos incorporar un breve cuestionario sobre el tema tratado. Así, antes de empezar la clase al día siguiente ya tenemos información sobre cuántos estudiantes han estudiado el material y los temas que más pueden necesitar aclaración en clase.

Esta infografía resume perfectamente esta rutina:



3.8. El aula: espacio para la colaboración

Creemos que los profesores, en el aula, somos absolutamente imprescindibles para organizar situaciones de aprendizaje que promuevan la colaboración, la interacción, la participación activa, etc., para todo lo demás somos absolutamente prescindibles.

En definitiva, con la aplicación del modelo *FL* podemos convertir el aula en un espacio de aprendizaje activo, colaborativo, abierto y centrado absolutamente en las necesidades del estudiante. El profesor, en su nuevo papel de facilitador y guía del aprendizaje (o quizás no tan nuevo) debe estar bien formado, no solo en aspectos lingüísticos y didácticos, sino también en otras disciplinas afines como las dinámicas de grupo, la gestión de la energía en el aula y la creación de situaciones de aprendizaje y actividades que promuevan un aprendizaje colaborativo.

En futuras etapas de implementación tenemos pensado la creación de un blog de aula donde los estudiantes crearán y compartirán sus trabajos. Como etapa final esperamos que los estudiantes sean capaces de crear contenido que pueda ser utilizado por otros.

4. Conclusiones

Con nuestras experiencias en el aula de ELE hemos constatado que la aplicación del modelo de *Flipped Learning* supone una mejora en el aprendizaje de lenguas, no porque simplemente se invierta el orden de la clase tradicional —hecho que aumenta la motivación del estudiante—, sino porque se lleva a cabo una experiencia pedagógica en la que el profesor usa la tecnología para diseñar actividades y proyectos significativos que también aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, además de aumentar su competencia digital

Por otro lado, promueve diferentes tipos de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula: activo, colaborativo, autónomo, centrado en el estudiante, entre iguales, etc.

En este modelo, el profesor tiene que ceder el protagonismo al estudiante, pero al mismo tiempo estar muy presente para estructurar adecuadamente las tareas y las actividades.

Los profesores necesitamos desarrollar nuevas habilidades, tenemos que estar bien formados, tanto en el uso de la tecnología como en dinámicas de grupo, gestión del contenido, etc. Pero, sobre todo, tenemos que darle la vuelta a nuestra manera de enseñar, dejar de dar clases magistrales que solamente aportan respuestas y dedicarnos a hacer las preguntas adecuadas, a orientar y guiar, a proporcionar contexto, a

garantizar el rigor en nuestras clases y, en definitiva, asegurar unos resultados de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Bergmann y Sams 2012:** Bergmann, J. y Sams, A. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE, 2012.
- Bergmann y Sams 2014:** Bergmann, J., Sams, A. *Flipped learning: Gateway to student engagement*. International Society for Technology in Education, 2014.
- Flipped Learning Network 2014:** The Flipped Learning Network. *The Four Pillars of F-L-I-P™* [En línea]. Disponible en: <<http://www.theflippedclassroom.es/los-cuatro-pilares-del-flipped-learning-los-conoces/>>
- George Siemens 2004:** Siemens, G. *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*, 2004. [En línea]. Disponible en: <<http://d.scribd.com/docs/1yhththpoaervbohzwkc.pdf>>
- Hamdan, McKnight, McKnight y Arfstrom 2013:** Hamdan, N., McKnight, P. E., McKnight, K., y Arfstrom, K. *A review of Flipped Learning*. Flipped Learning Network, 2013. [En línea]. Disponible en: <http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/41/LitReview_FlippedLearning.pdf>
- McTigue y Wiggings 2005:** McTigue, J. y Wiggings, G. *Understanding by Design*. Alexandria. VA: Association for Supervision and Curriculum Development, 2005.
- Reig 2010:** Reig, D. Entornos Profesionales de Aprendizaje en las organizaciones, el caso del programa Compartim. // Gairín, J. (ed). *Nuevas Estrategias Formativas para las Organizaciones*. Ed. Wolters Kluwer Educación, 2010, https://es.slideshare.net/dreig/edupunk-educacin-expandida-y-epa?qid=9f7c0638-e3c5-46ad-aa3d-35296a793f60&v=&b=&from_search=1
- Tourón 2014:** Tourón, J. *La educación actual, “ins” y “outs”*. [En línea]. Disponible en: <<http://www.javiertouron.es/2014/07/la-educacion-actual-ins-y-outs.html>>
- Vygotski 1978:** Vigotsky, L. S. *Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Paidós, 1978.