

Isabel Gutiérrez Porlán  
Linda Castañeda Quintero  
José Luis Serrano Sánchez  
(Universidad de Murcia)

**Más allá de la Flipped Classroom: “dar la vuelta a la clase” con materiales creados por los alumnos.**

Para citar este trabajo:

Gutiérrez, I., Castañeda, L. y Serrano, J.L. (2013). *Más allá de la Flipped Classroom: “dar la vuelta a la clase” con materiales creados por los alumnos*. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Barcelona, España.

**Abstract**

In this paper we explain the educative experience developed this year (2012-2013) with students of Education (future teachers) in the Faculty of Education of University of Murcia in the frame of the subject about ICT. The aim of this experience is to encourage students to develop e-learning content to be integrated in the classroom using Flipped Classroom methodology. The best content will be included with complementary activities like a content of the subject for the next year.

**1. Introducción**

El objetivo principal de la experiencia que presentamos es la introducción de la metodología Flipped Classroom (cuyos rasgos esenciales destacaremos más adelante) en las aulas universitarias, concretamente en la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y en el marco de la asignatura de Investigación y TIC con estudiantes de 1º de Grado de Primaria. Teniendo en cuenta que formamos a futuros maestros y que la naturaleza de la asignatura se presta a este tipo de trabajo, hemos partido de la necesidad de que sean los alumnos los que diseñen y produzcan los audiovisuales para el desarrollo de diferentes temas abordados en la asignatura. Hemos procurado por tanto ir más allá de Flipped Classroom convirtiendo a los alumnos en los creadores del contenido, lo que implica que deberán abordar un tema

de la asignatura, estructurarlo, organizarlo y producirlo en un vídeo cuya finalidad es la explicación de un determinado contenido al resto de clase, siendo los mejores vídeos incluidos como material básico de la asignatura en el curso siguiente dentro de un modelo de trabajo estructurado en torno a la metodología Flipped Classroom.

## **2. Fundamentación teórica.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación constituyen uno de los elementos más destacados y característicos de nuestra sociedad lo que hace que inevitablemente también configuren, influyan y determinen algunos de los aspectos que forman parte de la realidad educativa actual. La Universidad, como institución encargada de la formación de los futuros profesionales no debe quedarse al margen de la incorporación de estas tecnologías debiendo, incluso, ser precursora de esta introducción mediante la puesta en marcha de mecanismos que la promuevan y la garanticen.

Además de las instituciones, es irremediable que los actores principales del proceso de enseñanza-aprendizaje se vean abocados al cambio. Venimos desde hace muchos años proclamando la necesidad de un cambio de roles en el que el docente pierde su papel tradicional de fuente única de información (información que está en la red), reforzándose la idea del docente como facilitador, mediador y orientador del aprendizaje del alumno.

Es el momento de llevar a la práctica ese cambio de roles y un cambio en los escenarios educativos tradicionales siendo éste el núcleo central de la experiencia educativa que presentamos. Este trabajo toma como referencia la metodología de trabajo conocida como Flipped Classroom (<http://www.techsmith.com/flipped-classroom.html>), aunque dando un paso más respecto a la misma como ahora explicaremos. Esta metodología consiste fundamentalmente en darle la vuelta a la clase, incluso en muchos espacios se le llama “clase invertida” o “la clase al revés”. Esta forma de trabajo parte de la filosofía de aprovechar los espacios de interacción dentro del aula para sacar el máximo partido a la figura del docente en los momentos en los que éste es más necesario, es decir cuando el alumno está llevando a cabo la aplicación de lo aprendido y dejando los espacios en los que el docente no está presente para la recepción de contenidos de tipo más teórico. La clave radica por tanto en el alumno fuera del aula accede a contenido principalmente de tipo audiovisual (elaborado por el docente) en el que se explica un tema en cuestión para posteriormente en clase y en presencia del profesor trabajar dichos contenidos de

forma más práctica y teniendo cerca y disponible la ayuda necesaria. Así pues, partiendo de lo anterior, en este trabajo hemos partido de la figura del alumno como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndolo en creador de los materiales audiovisuales susceptibles de ser integrados en una metodología de trabajo como la que tomamos por referente. No van a ser en este caso los docentes los que diseñen los materiales, si no los propios alumnos, futuros maestros.

### **3. Información sobre la actividad realizada.**

#### **3.1. Contexto y nivel educativo.**

El proyecto se ha llevado a cabo en el marco de la asignatura de Investigación y TIC que se imparte en 1º de Grado de Educación Primaria en la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia. Esta asignatura se compone de dos partes diferenciadas centrándose nuestra intervención en la correspondiente a las TIC. El contenido principal de la misma versa sobre la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula de Primaria. La asignatura se desarrolla durante el segundo cuatrimestre por lo que los alumnos cuando la comienzan ya tienen algunas nociones básicas de materias como “Planificación de la acción educativa” además de “Organización Escolar y Recursos” que se lleva a cabo de forma paralela, lo que les da una perspectiva más amplia en lo referido al diseño e integración de medios en el aula. Participaron aproximadamente 250 alumnos ya que la misma actividad se llevó a cabo en tres grupos de 1º de Grado de Maestro distintos, concretamente en los grupos 1, 3 y 4, llevándose a cabo en cada uno con grupo con sus respectivos profesores.

#### **3.2. Tiempo destinado.**

La parte correspondiente a TIC dentro de la asignatura tiene una duración aproximada de 8 semanas (medio cuatrimestre). En concreto esta actividad se organizó como parte final de la asignatura y se organizó para realizarse durante las dos últimas semanas tanto en tiempo dentro del aula como fuera de la misma.

#### **3.3. Objetivos.**

El objetivo general de la experiencia educativa llevada a cabo es: Abordar de forma autónoma un tema de la asignatura, estructurarlo, organizarlo y producirlo en un vídeo cuya finalidad es la explicación de ese determinado contenido al resto de clase.

Este objetivo general se desglosa a su vez en una serie de objetivos específicos:

- Abordar, analizar y comprender un tema con la suficiente profundidad como para poder transmitirlo a otros con claridad.

- Estructurar el contenido a explicar y diseñar el guión del vídeo.
- Producir y publicar en red un vídeo de máximo dos minutos en el que se aborde el contenido del tema seleccionado.

#### **4. Recursos.**

Uno de los requisitos fundamentales en la producción del vídeo, consistió en hacerlo con la herramienta “Powtoon”. Esta herramienta on-line permite la creación de vídeos a modo de animaciones en los que se pueden integrar diferentes personajes, objetos, animaciones y texto. Las propias características de la herramienta propician que el alumno deba necesariamente estructurar la información para poder presentarla de la forma más clara posible. La herramienta cuenta con una versión gratuita y una de pago en la que se añaden más animaciones y personajes, en esta experiencia solo estaba permitido trabajar con la versión gratuita.

En cuanto a los recursos por tanto fue necesario disponer de un ordenador por cada dos alumnos con conexión a Internet. Los materiales para abordar y trabajar cada uno de los temas debían ser abordados por los alumnos de forma autónoma, tanto en páginas web, como en bases de datos, otros tutoriales, enciclopedias en red, apuntes de clase, material de la asignatura.

#### **5. Contenidos de la práctica.**

La clave con esta experiencia estaba en que los alumnos de manera autónoma abordaran uno de los temas que forman parte del contenido de la asignatura y lo organizaran con la intención de explicarlo al resto de compañeros mediante un vídeo. Aunque se dio libertad en la elección de temas, se partió de una propuesta inicial de aquellos contenidos considerados indispensables de cara a organizarlos el curso siguiente en torno a la metodología de trabajo Flipped Classroom referidos a conceptos clave o herramientas de la Web 2.0. Algunos de los temas ya se habían abordado en clase de forma general aunque la mayoría de ellos suponía para los alumnos el reto de adentrarse con mayor profundidad en un determinado contenido. Entre las propuestas planteadas a los alumnos estaba: RSS, Marcadores Sociales, Flickr, La nube, Flipped Classroom, Facebook, Wikipedia, Twitter, Geolocalización, Licencias Creative Commons, Dropbox y Google.

Además de estos contenidos, la propia actividad implicaba el conocimiento y utilización de la herramienta de creación del vídeo “Powtoon”. Por otra parte con esta experiencia se ponen en marcha competencias referidas a la búsqueda, selección,

estructuración y presentación de información. Puesto que los alumnos debían explicar el tema al resto de compañeros introduciendo dicha información en un vídeo con unas particularidades establecidas a priori, quedaba garantizado que el alumno, si realizaba la actividad correctamente, ponía en marcha la capacidad de síntesis además de la claridad y la originalidad a la hora de presentar la información.

## **6. Metodología desarrollada.**

La metodología puesta en práctica con esta experiencia es una metodología activa-participativa en la que el alumno se convierte en el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje siendo el creador de contenido que formará parte del desarrollo de la asignatura en cursos posteriores.

La actividad se planteó a los alumnos como un reto a resolver por parejas. Cada pareja trabajaría de forma autónoma tanto en los tiempos de clase dedicados para tal finalidad como en casa. Se plantearon diferentes hitos que se deberían de ir consiguiendo consecutivamente y dentro de unos plazos establecidos para poder resolver la actividad de manera satisfactoriamente y aprovechando los espacios de clase adecuadamente. Los hitos planteados fueron organizados en torno a dos semanas de trabajo. La primera semana de trabajo supuso la selección del tema, la búsqueda de información relevante, la selección y estructuración de información y el comienzo de la redacción del guión del vídeo. Para responder con satisfacción a la propuesta planteada a final de la primera semana el boceto del guión debía de estar planteado. La segunda semana se dedicó a la realización del video en "Powtoon" lo que implicaba el conocimiento de la herramienta y de sus componentes y la búsqueda de ideas originales para presentarlo. La duración máxima permitida para el video fue de 2 minutos (sin incluir los créditos del final). Todas las imágenes utilizadas (en caso de que se utilizaran) deberían contener licencia Creative Commons al igual que la música.

Los vídeos que finalmente entrarían a formar parte del cuerpo de contenidos de la asignatura para el curso siguiente, serían los que de forma unánime por el comité de 3 expertos (propuestos para tal ocasión entre profesores de Tecnología Educativa) decidieran como adecuados para formar parte del material didáctico de la asignatura. Además los ganadores del vídeo recibieron un comodín con el que eliminar contenido de una parte del examen final.

## **7. Valoración.**

Los resultados alcanzados con la experiencia han sido muy satisfactorios, hasta el punto en que contamos con una gran cantidad de videos susceptibles de ser integrados en la asignatura para el curso siguiente.

Nos planteamos como opción de mejora para una futura puesta en práctica de la actividad que los alumnos incluyan junto al video la propuesta de una actividad complementaria al mismo y que pueda ser desarrollada en clase, lo que completaría el paquete de contenido sobre un tema en concreto para la puesta en marcha de la experiencia de Flipped Classroom pero con los materiales creados por los alumnos. De momento para el próximo curso completaremos los videos con actividades creadas por el profesorado, pero ampliaremos la propuesta de actividad con la posibilidad de que el alumnado diseñe las actividades.

Algunos ejemplos de vídeos creados y que superaron la fase de evaluación de los expertos son:

- Concepto de “Nube”: <http://www.youtube.com/watch?v=wvUEaLtn-LQ>
- Creative Commons: <http://pilaralar.blogspot.com.es/2013/05/powtoon.html>
- Dropbox: [http://www.youtube.com/watch?v=uAvTkp5\\_z2I](http://www.youtube.com/watch?v=uAvTkp5_z2I)
- Wikipedia: <http://www.youtube.com/watch?v=DLYQWztXCqs>

## **8. Referencias.**

TECHSMITH (2013) Teachers Use Technology to Flip Their Classrooms. (en línea)  
[Fecha de consulta: 06/09/13].