

<http://www.editorialuoc.cat/flipped-classroom>

<https://www.theflippedclassroom.es/33-experiencias-poner-aula-patas/>

Flipped learning y aprendizaje colaborativo en el Grado de Educación Infantil en la Universidad de Granada

Beatriz Cortina Pérez & Ana Andúgar Soto

1 Introducción y contexto:

La experiencia de *flipped learning* que se presenta forma parte de un proyecto piloto de innovación educativa que se está implementando en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad de Granada en el Campus de Melilla. Se ha iniciado en el curso 2016-2017 solicitando a la Unidad de Calidad, Innovación y Prospectiva de esta Universidad un equipo docente de formación permanente en la facultad titulado "Flipped Classroom para el ejercicio del aprendizaje reflexivo y el razonamiento crítico del alumnado del Campus de Melilla". Como resultado, el profesorado del campus hemos ido adoptando medidas que "flippearan" nuestra docencia en mayor o menor medida, siempre dentro de las posibilidades de cada materia. En concreto, en el caso que aquí se relata, durante el curso 2016-2017 se replanteó la metodología usada en la materia Lengua Extranjera y su Didáctica (inglés) del primero curso del Grado de Educación Infantil, se reorganizaron las actividades tanto dentro como fuera del aula y se diseñaron algunos materiales por la Dra. Beatriz Cortina Pérez del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Universidad de Granada, en colaboración con la Dra. Ana Andúgar Soto de la Universidad Católica de Murcia. De los resultado de esta primera experiencia piloto, se ha rediseñado esta propuesta *flipped learning* que aquí se detalla, mejorándola, y que se pretende llevar a cabo durante el curso 2017-2018 tanto en la Universidad de Granada como en la Universidad Católica de Murcia.

2. Diseño de la experiencia

La asignatura Lengua Extranjera y su Didáctica (inglés) es una materia obligatoria del Grado de Educación Infantil con una carga lectiva de 6 créditos situada en el segundo semestre. Entre la descripción de sus contenidos que aparecen en el verificación del título¹ se encuentra:

1. Los componentes lingüísticos y pragmáticos de la lengua inglesa
2. Enseñanza del inglés en edades tempranas
3. Actitudes y motivación en el aprendizaje del inglés
4. Estrategias y herramientas para el aprendizaje del inglés en Educación Infantil
5. Desarrollo de materiales para la enseñanza del inglés en educación infantil
6. Programación en el aula de Infantil para la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa
7. Las nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés

Dada la complejidad del temario en el que los alumnos tienen que desarrollar tanto destrezas comunicativas en la lengua inglesa, como las competencias didácticas propias del maestro de infantil para poder enseñar inglés a niños de 3 a 6 años, así como la escasez de tiempo, hemos decidido que la explicación teórica de los primeros temas de carácter más teórico (unidades temáticas 2-4), que normalmente discurren a lo largo del primer y segundo mes con poco tiempo para realizar prácticas, se lleve a cabo fuera del aula, mientras que el tiempo del aula se usará para solventar dudas sobre el temario, realizar trabajos en grupo y debatir la información. En esta experiencia hemos integrado la metodología *flipped learning* con la técnica de trabajo cooperativo denominada "Puzzles de Aronson" (TPA) (Aronson, 1997). Así en lugar de explicar el temario por parte del profesor, labor que se prolongaba a lo largo de 6-7 sesiones donde se intercalaba alguna práctica, hemos decidimos que serán los alumnos los que preparan el temario siguiendo TPA y usando el espacio del aula para las prácticas, resolver dudas, y trabajar en grupo. Las tareas serán las siguientes:

- TAREA 1: Fuera del aula, los alumnos visualizaban vídeos del profesor con la explicación sucinta del temario de manera que tengan una idea general de los puntos

¹ [http://docencia.ugr.es/pages/_grados-verificados/20258gradoeducacioninfantil/!](http://docencia.ugr.es/pages/_grados-verificados/20258gradoeducacioninfantil/)

clave del tema. Para comprobar la comprensión, se harán preguntas que permitirán saber qué alumnos han realizado la tarea de manera satisfactoria.

- TAREA 2: En clase se irán haciendo prácticas relacionadas con el temario que los alumnos ya van procesando.
- TAREA 3: En primer lugar se organizan los grupos puzzles o grupos heterogéneos y se repartirán las lecturas de ampliación que cada estudiante debe hacerse responsable. En cada grupo, todas las lecturas deben estar asignadas a un miembro del mismo. Fuera del aula, cada alumno debe leer y comprender la lectura que tiene asignada. A continuación, participará en un debate de los grupos de expertos (grupos homogéneos), es decir, todos los alumnos que tienen la misma lectura de los distintos grupos puzzles, a fin de contrastar, ampliar o completar la información. La profesora abrirá preguntas de debate dentro de cada pdf online. De esta manera todos los expertos deberán participar y compartir sus dudas sobre la lectura. La expertía de cada alumno se comprobará a través de un cuestionario online de su lectura (cuestionario 1).
- TAREA 4: En clase se reunirán los grupos puzzles (grupos heterogéneos) y cada miembro debe explicarle su lectura a su grupo. Con toda la información, cada grupo va elaborando un resumen colaborativo que incluya un guión que ha facilitado el profesor, el profesor irá solucionando dudas.
- TAREA 5: Cuando el trabajo esté completo, en clase realizamos un cuestionario online de todo el temario (cuestionario 2).
- TAREA 6: Por último, cada alumno de manera individual diseña su infografía fuera del aula. Para eso usa video tutoriales enlazados por el profesor. En clase cada alumno debe hacer su exposición apoyado con la infografía que ha elaborado.

EXPERIENCIA ANTES DE APLICAR FLIPPED LEARNING	Taxonomía Bloom (revisada)	EXPERIENCIA APLICANDO FLIPPED LEARNING (fuera y dentro del aula)
	CREAR	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 6 • TAREA 4
	EVALUAR	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 2 • TAREA 4 • TAREA 5 • TAREA 6
	ANALIZAR	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 2 • TAREA 3 • TAREA 4
Entrega de prácticas (fuera)	APLICAR	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 2
Examen (dentro)	COMPRENDER	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 1 • TAREA 3
Explicación en el aula del temario por parte del profesor (dentro)	RECORDAR	<ul style="list-style-type: none"> • TAREA 1 • TAREA 3 • TAREA 4

Como puede verse en la tabla anterior, la integración de la metodología *flipped learning* en el diseño y organización de esta asignatura ha traído consigo un mayor procesamiento de la información por parte de los alumnos, los cuales no solo tienen que memorizarla para un examen, sino que la comprenden, aplican y transforman en diversos formatos y en diversos agrupamientos, para conseguir un aprendizaje más profundo de los contenidos propuestos. De esta manera pasamos niveles de procesamiento de orden inferior a avanzar en el conocimiento hasta llegar al último nivel de concreción, consiguiendo con ello el desarrollo de un conocimiento de orden superior.

En cuanto a la evaluación, ésta será continua y formativa ya que se irán detectando los avances y carencias en el desarrollo de los contenidos a través de los distintos cuestionarios y de la exposición final. Así se evaluará tanto la implicación y participación en este proyecto, como su conocimiento teórico-práctico sobre los contenidos.

3. Descripción de las herramientas y recursos empleados

La asignatura cuenta con el apoyo virtual de la plataforma Prado2 (entorno Moodle de la Universidad de Granada) y este espacio es el que se ha usado para proporcionar al alumnado los materiales, enlaces e instrucciones. En concreto, para llevar a cabo esta experiencia, hemos usado las siguientes herramientas:

- Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) para visualizar el video inicial y comprobar su comprensión (Tarea 1). Tras crear un video con el powerpoint del temario, éste se ha subido a Edpuzzle, permitiéndonos insertar preguntas a medida que avanza el video. De esta manera podemos constatar qué alumnos han visto el vídeo y cuáles han entendido realmente su contenido.
- Kahoot (<https://kahoot.it/#/>) para resolución de prácticas (Tarea 2). Con esta herramienta que permite la gamificación del aprendizaje. Con ella se han preparado preguntas para cada prácticas que los grupos tendrán que resolver y contestar. Esta herramienta hay que llevarla a cabo en clase puesto que las opciones de respuesta aparecen en la pantalla. El grupo que más preguntas acierte obtendrá un punto extra.
- Socrative (<https://www.socrative.com/>) para cuestionarios en casa y evaluación final (Tarea 3 y Tarea 5). Similar a Kahoot, pero permite la respuesta individual desde los dispositivos de los alumnos, las cuales quedan registradas como evaluación.
- Perrusall (<http://perusall.com/>) para comentar las lecturas en los grupos de expertos (Tarea 3). Permite anotar pdf e insertar debates en documentos.
- Google docs para la creación de apuntes colaborativos (Tarea 4). Es una herramienta que permite la edición de textos online de manera colaborativa. Todos los participantes del grupo, tienen acceso al mismo documento que pueden editar a la misma vez, cada uno conectado en su dispositivo.

4. Conclusiones

La propuesta que se presenta es el resultado de la formación recibida sobre “flipped learning”, así como la puesta en práctica de pequeñas pinceladas “flipped” durante el curso 2016-2017. Esta experiencia piloto nos permitió comprobar que el uso del *flipped learning* permite un uso más provechoso del tiempo del aula, repercutiendo en un aprendizaje más práctico facilitando el procesamiento de la información de mayor orden. La propuesta que aquí se detalla es el resultado de la reflexión sobre esta experiencia inicial, integrando el aprendizaje cooperativo y el *flipped learning*, que esperamos llevar a cabo durante el próximo curso académico.

Referencias bibliográficas

Aronson, E. (1997). *The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom*. Scott Foresman & Company.