



### **Modelo tradicional de Flipped Learning**

El modelo metodológico de Flipped Learning o clase invertida fue creado por dos profesores de química norteamericanos, que decidieron grabar un vídeo de un experimento para un estudiante enfermo que faltó a clase. Pronto se dieron cuenta de que el resto de alumnado había hecho copias del vídeo para volver a ver el experimento. Por lo tanto, decidieron grabar vídeos en CD de todas sus clases y entregar copias a todo el alumnado para que prepararan los contenidos antes de hacer el experimento juntos en clase.

El aprendizaje invertido se basa en el principio de que los docentes preparan contenidos audiovisuales sobre la lección con la finalidad de que sus estudiantes los visionen previamente y lleguen preparados para la lección. Este modelo tiene como objetivo que el estudiante sea consciente de la ventaja que supone la comprensión previa de los contenidos (gracias al visionado de los vídeos en casa) cuando pone en práctica la parte del aprendizaje que no puede realizar solo; el análisis, la síntesis y la producción son habilidades de nivel superior, en las que el acompañamiento del docente es más productivo presencialmente en el aula.

Taxonomía de Bloom	Nivel	Modelo	Agente
Crear	Superior	Presencial	Alumnado y docente
Evaluar	Superior	Presencial	Alumnado y docente
Analizar	Superior	Presencial	Alumnado y docente
Aplicar	Inferior	Flipped	Alumnado
Entender	Inferior	Flipped	Alumnado
Recordar	Inferior	Flipped	Alumnado

Este modelo asume que el alumnado puede adquirir los contenidos de estudio por sí mismo con sus habilidades cognitivas de orden inferior y esto les sirve también como una preparación para las actividades de clase. Por lo tanto, los profesores preparan contenidos audiovisuales para presentar el tema y distribuyen el vídeo entre los estudiantes para que lo vean tantas veces como quieran en su tiempo libre, en casa, antes de asistir a clase. En consecuencia, los docentes tienen más tiempo para hacer actividades de aula que permitan desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior en la taxonomía de Bloom.

Modelo tradicional	Modelo invertido
Los contenidos de orden inferior se trabajan en clase	Los contenidos de orden inferior se trabajan en casa
Aprendizaje en el aula, práctica en casa	Aprendizaje en casa, práctica en el aula con docentes y compañeros
El alumnado practica las habilidades de orden superior sin ayuda	El alumnado practica las habilidades de orden superior con ayuda del docente y los compañeros
Conocimientos en el aula, proyectos en casa	Conocimientos en casa, proyectos en el aula

Por tanto, la distribución de tareas de aula y de casa se invierte con el modelo Flipped. La información básica se presenta en un entorno digital al que el alumnado tiene acceso desde su hogar y, por tanto, adquiere conocimientos previos sobre el tema. Cuando llega al aula, está en condiciones de profundizar en el tema a través de proyectos, trabajo colaborativo y resolución de problemas.

## **Modelo e-Flipped**

El modelo e-Flipped es una versión actualizada del modelo Flipped tradicional. Básicamente, el modelo e-Flipped mantiene sus pilares fundamentales, pero pone el foco en los principales problemas que profesores y alumnos encontraban en el modelo tradicional y busca soluciones a los mismos.

Al igual que en el modelo tradicional, el docente prepara el contenido audiovisual y lo comparte con el alumnado mediante las herramientas digitales apropiadas. A su vez, el alumnado trabaja estos contenidos en casa y profundiza en los contenidos en clase con actividades prácticas. Pero las principales diferencias del nuevo modelo son:

- a. **Interactividad:** los videos del modelo Flipped tradicional no eran interactivos. Con las herramientas web actuales nos es posible crear contenidos interactivos con los que el alumnado no es solo un espectador, sino que puede interactuar de diferentes formas, desde un simple clic en preguntas de opción múltiple a comentarlos con sus compañeros en línea.
- b. **Colaboración:** en el modelo tradicional Flipped, el alumnado preparaba el contenido en casa individualmente. Sin embargo, existen diferentes herramientas tecnológicas que permiten a los estudiantes participar colaborativamente desde la comodidad de su hogar sin siquiera reunirse físicamente con sus compañeros. Por ejemplo, el docente puede acompañar sus videos con una discusión en un foro para que los estudiantes puedan hacer comentarios, discutir y trabajar en grupo.
- c. **Seguimiento:** Otra limitación importante del Flipped tradicional fue la falta de oportunidades de supervisión y seguimiento. El docente no podía rastrear la interacción del alumnado con el vídeo y, por lo tanto, no sabía si éste lo había visualizado y adquirido el contenido. Con la nueva versión de e-Flipped, los maestros cuentan con herramientas para realizar un seguimiento de la interacción de los estudiantes con el contenido de vídeo mediante la ayuda de varias herramientas web. El docente ahora puede supervisar si el estudiante ha visto el vídeo y recordarle la necesidad de verlo a través de un correo electrónico o del chat en la plataforma. Además, el docente puede brindar más apoyo en caso de que el alumnado presente dificultades de comprensión del contenido audiovisual, incluso antes de la lección.

Hay 3 fases primordiales en la aplicación del modelo e-Flipped para docentes:

### **Antes de la clase**

1. Definición de los contenidos: en esta fase el docente debe seleccionar los contenidos a trabajar y los que va a presentar al alumnado.
2. Creación del contenido: basándose en los objetivos seleccionados en la fase previa, el docente debe definir un escenario de aprendizaje audiovisual.

3. Digitalización del contenido: el docente crea el material audiovisual diseñado en la fase previa, lo sube a una plataforma virtual y lo comparte con el alumnado.
4. Monitorización del aprendizaje: en esta fase, el docente monitoriza la actividad del alumno y su participación en la plataforma de aprendizaje.

#### **Durante la clase**

5. Creación de actividades participativas: el docente crea actividades participativas para mejorar las habilidades cognitivas de rango superior del alumnado.
6. Apoyo al alumnado: el docente guía y ayuda al alumnado en la realización de las actividades de aprendizaje de rango superior.
7. Diseño de la evaluación: el docente valora el aprendizaje del alumnado.
8. Feedback: basándose en la participación y en las actividades evaluadoras realizadas, el docente comenta el progreso del alumnado.

#### **Después de la clase**

9. Reflexión: el docente crea una actividad de reflexión para el alumnado. Esta actividad puede ser virtual y, por tanto, interactiva y colaborativa.
10. Diseño de actividades de profundización: el docente crea actividades de profundización para que el alumnado pueda expandir su comprensión del contenido o, incluso, establecer relaciones con otros contenidos o campos de aprendizaje.
11. Diseño de la evaluación: las actividades de evaluación posteriores a la clase pueden ser virtuales
12. Seguimiento: Todas las actividades y tareas realizadas en esta fase pueden ser monitorizadas en la plataforma virtual. La monitorización es esencial para hacer el seguimiento del alumnado y para la toma de decisiones fundamentadas sobre las actividades realizadas.