

INNOVACIÓN DOCENTE A TRAVÉS DE FLIPPED CLASSROOM EN EDUCACIÓN SUPERIOR



Alastor, Enrique,

Universidad de Málaga ealastor@uma.es;

Martínez-García, Inmaculada,

Universidad de Málaga inmamartinez@uma.es;

Fernández-Martín, Eugenia,

Universidad de Málaga eugeniaf@uma.es;

Sánchez-Rodríguez, José,

Universidad de Málaga josesanchez@uma.es;

Palabras clave: flipped classroom, innovación docente, educación superior, TIC

RESUMEN

El presente trabajo describe una experiencia de innovación docente en educación superior, concretamente en la asignatura Innovación en contextos educativos del Máster en Psicopedagogía. De carácter optativa y con diez estudiantes matriculados se propuso por consenso con el alumnado desarrollar un aprendizaje mixto o blended learning. El objetivo principal era promover la innovación educativa tanto en la propia asignatura como en los estudiantes del máster a través del flipped classroom o aula invertida y del bring your own device (BYOD). Se contó con el apoyo de diversas herramientas como Google Drive, Facebook, Google Docs y el propio campus virtual de la universidad. Los resultados se han valorado a través de la observación y del diario del docente y se tiene previsto pasar un cuestionario. Los primeros resultados muestran que la experiencia ha sido positiva tanto para el alumnado como para el docente.

1. INTRODUCCIÓN

El uso educativo cada vez más generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), junto con la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), han hecho necesario que el rol docente tradicional cambie, adecuando las metodologías a las posibilidades del entorno digital, enseñando de forma distinta y adaptándose a las nuevas formas de aprender mediante metodologías activas, actuando como mediador, facilitador y guía del estudiante, transformando de esta manera el rol del docente en el de acompañante y propiciador del proceso de aprendizaje, convirtiendo de esta forma a los estudiantes en los verdaderos protagonistas (Mendaña-Cuervo et al., 2019). Para conseguirlo y debido al contexto en el que se llevó a cabo la experiencia (asignatura optativa con diez estudiantes inscritos y sobre la temática específica de la innovación), se apostó por un aprendizaje mixto o blended learning, con el objetivo de transformar y llevar a cabo técnicas de instrucción a través de herramientas pedagógicas aplicables en los escenarios de aprendizaje físico y virtual (Semanate-Quiñonez et al., 2021). Entre las herramientas utilizadas están Google Drive, Google Docs y Facebook, esta última por ser una red social que genera comunidades virtuales de aprendizaje, ampliando las modalidades de enseñanza mediante las TIC, flexibilizando el tiempo y el espacio del uso y el acceso a la información (Orozco et al., 2022). La elección de Google Drive, como herramienta gratuita que permite realizar trabajos colaborativos online, se fundamentó en que potencia el modelo de educación a distancia y mejora la comunicación entre el profesorado y el alumnado y entre el propio alumnado (Sassano y Roda, 2019). Se apostó por el BYOD ya que “cada vez más personas llevan sus propios ordenadores portá-

tiles, tabletas, teléfonos inteligentes y otros dispositivos portátiles, se plantea que estos dispositivos puedan utilizarse para aprender” (San Miguel et al., 2016, p. 3). Tanto la metodología como las herramientas se enmarcan entre las más usadas en las propuestas de innovación en educación superior, como describen Alastor y Martínez-García (2020) se encuentran el “uso de recursos virtuales de aprendizaje (blended-learning) plataforma Moodle, podcasts, radio y vídeo, así como el aprendizaje a través del móvil (m-learning), de redes sociales y de aplicaciones móviles” (p. 727). El aula invertida se centra en el aprendizaje y en lugar de utilizar el tiempo en el aula con una clase magistral como se hacía tradicionalmente se utiliza para aclarar conceptos, trabajar colaborativamente y resolver problemas, por lo que de forma previa a la clase presencial, el alumnado trabaja los contenidos de forma autónoma (Martín Rodríguez y Núñez Del Río, 2015).

2. MÉTODO

Para la evaluación de la propuesta se ha utilizado una metodología mixta, haciendo uso de la observación, el diario docente y un cuestionario ad hoc que está siendo diseñado para evaluar la experiencia y las herramientas utilizadas, que será facilitado al alumnado a través de Google Forms.

3. RESULTADOS

Entre las primeras impresiones del docente recogidas en el diario docente y a través de la observación, los resultados muestran un alto grado de implicación del alumnado tanto en el uso de las herramientas como en la participación, una alta motivación en la realización de las tareas y la adquisición de las competencias y aprendizajes propios de la materia.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los datos arrojados por el cuestionario en proceso de diseño, aportarán información sobre la perspectiva del alumnado acerca de esta iniciativa. Como propuesta futura se apuesta por replicar la experiencia en otras asignaturas, mejorando los aspectos que deriven de los datos recogidos.

5. REFERENCIAS

- Alastor, E., y Martínez-García, I. (2020). Evolución de las herramientas innovadoras en el aula a lo largo del siglo XXI. Revisión bibliográfica. En F. J. Hinojo Lucena, J. M. Trujillo Torres, J. M. Sola Reche y S. Alonso García (Eds.), *Innovación Docente e Investigación Educativa en la Sociedad del Conocimiento* (pp. 717-732). Dykinson.
- Martín Rodríguez, D., y Núñez Del Río, M^a C. (2015). Una experiencia flipped classroom en educación superior: la formación del profesorado de secundaria. En AIDIPE (Ed.), *Investigar con y para la sociedad* (Vol. 3, pp. 1717-1729). Bubok.
- Mendaña-Cuervo, C., Poy-Castro, R., y López-González, E. (2019). Metodología flipped classroom: percepción de los alumnos de diferentes grados universitarios. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 5(2), 178-188.
- Orozco, A. G., Pérez, O. L., López, J. K. C., y López, E. X. C. (2022). Entorno virtual de aprendizaje: las redes sociales para aprender en la universidad. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 91-101.
- San Miguel, T., Megías, J., y Serna, E. (2016). Gamificación en la universidad: una experiencia basada en el “bring your own device” en educación superior. En V. Botti Navarro y M. A. Fernández Prada (Coord.), *In-Red 2016. II Congreso nacio-*

nal de innovación educativa y docencia en red. Editorial Universitat Politècnica de València.

Sassano, S., y Roda, E. M. M. (2019). Google Drive para la docencia a distancia y en el aula. En T. Vallet Bellmunt y T. Martínez Fernández (Coord.), *Google suite para la educación cooperativa: II jornadas de innovación educativa DIMEU*

(pp. 89-110). Servei de Comunicació i Publicacions.

Semanate-Quiñonez, H., Upegui-Valencia, A., y Upegui-Valencia, M. (2021). Blended learning, avances y tendencias en la educación superior: una aproximación a la literatura. *Informador Técnico*, 86(1), 46-68. <https://doi.org/10.23850/22565035.3705>