



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de intervención

Modelos de Aprendizajes innovadores

“Flipped Learning: un Método Innovador para una enseñanza innovadora”.

Alumna: Lorena Paula Köhler

DNI: 31.018.653

Legajo: VEDU13437

Tutora: Sandra del Valle Soria

Misiones, julio del 2021

Índice

ResumenPág.1

IntroducciónPág.2

Capítulo 1

1.1. Presentación de la Línea Temática..... Pág. 6

1.2. Síntesis de la Organización: Datos Generales.....Pág. 7

1.3. Historia.....Pág. 8

1.4. Misión.....Pág. 9

1.5. Visión.....Pág. 10

1.6. Valores.....Pág. 11

1.7. Objetivos de la institución..... Pág. 12

1.8. Perfil del Egresado..... Pág. 12

1.9. Población.....Pág. 14

Capítulo 2

2.1. Delimitación del Problema..... Pág. 15

2.2. Objetivos: general y específicosPág. 16

2.3. Justificación Pág. 17

2.4. Marco TeóricoPág. 20

Capítulo 3

3.1. Plan de Trabajo Pág.34

3.2. Actividades	Pág.36
3.3. Cronograma	Pág. 56
3.4. Recursos	Pág. 57
3.5. Presupuesto	Pág.58

Capítulo 4

4.1. Evaluación	Pág.59
4.2. Resultados esperados	Pág. 63
Conclusión	Pág. 64

Referencias

Anexos

Agradecimientos:

A Dios todopoderoso, fuente de toda verdad y justicia, quien me guía y acompaña en la vida.

A mi pareja y mis hijos por este tiempo de acompañamiento y apoyo incondicional para alcanzar esta meta.

A mi tutora, que se preocupó por cada detalle en todo momento, acompañándome y motivándome a seguir día a día.

Gracias, eternamente agradecida.

Resumen:

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) están transformando la vida cotidiana. Están cambiando las formas de acceso al conocimiento, aprendizaje, los modos de comunicación y la manera en que las personas se relacionan. Los alumnos de este nuevo siglo no son los mismos que en tiempos anteriores. Hoy, los estudiantes necesitan estar activos, ser partícipes de sus propios procesos de aprendizaje.

El modelo innovador de enseñanza, aprendizaje invertido o “Flipped Learning”, y su intervención en la praxis educativa representa una innovación revolucionaria que involucra un conjunto de oportunidades y desafíos para el profesional actual. Lograr la sistematización de estrategias de transformación en el Departamento de Inglés del Instituto Santa Ana llevará a una verdadera innovación educativa, teniendo como objetivos la capacitación de los docentes a través de una serie de talleres donde podrán aprender acerca del trabajo con este maravilloso modelo de enseñanza mediado por herramientas tic creará mayores oportunidades de aprendizajes significativos en dicha lengua extranjera, tanto en su formulación oral como escrita.

El diseño de jornadas de talleres/capacitación tendientes a la mejora de la calidad educativa a través del enfoque de aprendizaje invertido mediados por el uso de herramientas TIC como ser Google Classroom, KineMaster, YouTube y Duolingo, pondrán en juego los saberes acerca de la creación de contenidos relativos a las TIC que harán de mediadores en el proceso de selección de la información, su transformación, construcción, apropiación y comunicación proporcionando una mejora radical con cambios significativos en las estrategias de enseñanza .

Palabras claves: *Aprendizaje invertido, Innovación, TIC, Taller, Capacitación.*

Introducción:

Las tecnologías de la información y la comunicación han producido un profundo impacto en el mundo entero y el de la educación no ha quedado exento. En este nuevo siglo, las exigencias de cambio, transformación, adaptación y renovación son constantes depositando en la escuela y en sus docentes el desafío enorme de la constante capacitación e innovación para estar a la vanguardia de la educación. La innovación educativa contempla la presencia de tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Implementar innovación significa, realizar un cambio sustancial en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Obliga a realizar un cambio en los materiales, métodos y contenidos para que la diferencia sea realmente notoria.

Los alumnos del Siglo XXI tienen intereses y necesidades que son consecuentes al progresivo ritmo de los avances tecnológicos. Esto conlleva pensar en una muy necesaria renovación e innovación del departamento de inglés del Instituto Santa Ana, más específicamente de su séptimo año nivelador el cual se enfrenta a la ardua tarea de situar a los alumnos recién ingresados a la institución en un nivel de adquisición del lenguaje equiparable al de los estudiantes que pertenecen a la misma desde sus primeros años de escolarización. Es por esto que replantear las prácticas educativas incorporando entornos tecnológicos en la educación que respondan a mejorar la comunicación, el trabajo activo, el trabajo y aprendizaje colaborativo, personalizado y significativo son fundamentales para alcanzar mejoras significativas.

Al hablar de temas como enseñanza y aprendizaje es fundamental hablar de las teorías y enfoques que guían este plan de intervención. Es sustancial hacer mención a la teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (2000) citado por Moreira,

M (2012, p.2). Esta teoría dice que las ideas que se expresan interactúan de manera no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. Dicha interacción no se da con cualquier idea previa, sino con alguna específica y relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende. Los nuevos conocimientos adquieren significado para el sujeto y los conocimientos previos adquieren nuevos significados o mayor estabilidad cognitiva. Esta teoría se encuentra dentro de los lineamientos constructivistas.

Este paradigma o teoría constructivista dice que el aprendizaje es un proceso dinámico constante, desarrollándose y profundizándose la adquisición y comprensión de conocimientos con el tiempo. Por lo tanto, el trabajo docente guiado por este enfoque hace énfasis en que los estudiantes desarrollen sus propios significados a través de la reflexión, el análisis y la construcción gradual de conocimientos cada vez más profundos y acabados a través de un proceso mental consciente y permanente.

El presente plan de intervención se ha organizado en capítulos que van perfilando una secuencia de continuidad que se inicia realizando un análisis integral del Instituto Santa Ana para detectar y dar respuesta a la situación particular atravesada por el mismo. Arbitrada por jornadas de capacitación jornada/taller, surgida de la necesidad de andamiaje y fortalecimiento, visualizada en el departamento de inglés del Instituto Santa Ana, en la ciudad de Córdoba, en relación a la enseñanza y el aprendizaje de dicha lengua extranjera como escuela bilingüe, dando lugar a nuevos escenarios de formación de aprendizaje de manera significativa, colaborativa, crítica, activa y participativa.

Primeramente, en el capítulo uno se especifica la línea temática de abordaje centrada en los modelos de aprendizajes innovadores encuadrándola en un modelo

pedagógico como promotor de la innovación educativa centrando el manejo de las TIC como inclusor e integrador en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Seguidamente se describen los datos generales de la institución haciendo foco en la dimensión social, histórica y pedagógica, adentrándose en su historia, misión, visión, valores y objetivos institucionales y la contextualidad de los aspectos pedagógicos del departamento de inglés, reseña que obra como referente y que denota la necesidad detectada en el Instituto Santa Ana.

La detección de la necesidad determinada en el capítulo dos son puntos claves que orientan en principio, a plantear los objetivos que son los disparadores de un plan de acción de actividades de jornadas/taller que responden a los mismos y, por ende, a la necesidad.

Ya en el capítulo tres, se expone en detalle el plan de acción de la presente propuesta de jornadas/taller que invita a transitar un aprender haciendo con un nuevo modelo pedagógico “aprendizaje invertido” (Flipped Learning) que fundamentado y sustentado en el marco teórico (capítulo dos), permite personalizar el aprendizaje y se realiza una inversión horaria a las actividades, ya que el profesor/asesor le aporta el contenido básico a través de clases grabadas y enviadas online, es estudiado en casa con materiales, elementos teóricos o videos para llegar a la clase con un base de conocimiento. Se utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente/asesor, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición sumamente importantes como lo son la oralidad y la comunicación cara a cara en inglés y realizar actividades de práctica, de análisis de conocimientos y retroalimentación dentro del aula, invirtiendo en crear a

través de la práctica, una reflexión y comprensión de manera formativa e individualizada para cada estudiante.

Finalmente, dentro del capítulo tres, sostenido en la organización de la propuesta se cuenta con un cronograma de actividades, los diferentes recursos y presupuesto que hacen que esta propuesta sea viable. Ya en el capítulo cuatro, se inscriben indicadores para evaluar tanto el proceso de enseñanza como el proceso de aprendizaje de la propuesta y los resultados esperados. Para finalizar, se presenta la conclusión obtenida como cierre final, abordando el recorrido del proceso de construcción de la intervención en el Instituto Santa Ana.

Capítulo 1

1.1. Presentación de la Línea Temática:

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) están transformando la vida cotidiana. Están cambiando las formas de acceso al conocimiento y de aprendizaje, los modos de comunicación y la manera en que las personas se relacionan, a tal punto que la generación, procesamiento y transmisión de información se está convirtiendo en factor de poder y productividad en la "sociedad informacional" (Castells, 1997). Este ritmo de crecimiento vertiginoso y acelerado de las TICs en el siglo 21, demanda de todas las instituciones una constante actualización e innovación. La escuela, institución portadora del mandato social de educar a los niños y jóvenes para su correcta inserción en los distintos campos laborales y sociales, no es ajena a esta imposición de permanente y constante modernización, cambio y evolución.

Los alumnos de este nuevo siglo no son los mismos que en tiempos anteriores. Los estudiantes hoy en día necesitan estar activos, ser partícipes de sus propios procesos de aprendizaje creando, investigando, siendo autónomos, críticos y reflexivos, proponiendo nuevas alternativas junto a sus docentes.

Una institución educativa que pretender ser vanguardista debe indiscutiblemente innovar. Es por ello, que es de suma importancia para su plantel directivo y docente una constante capacitación para así poder ofrecerle a su comunidad lo mejor y lo más novedoso en estrategias de enseñanza y aprendizaje empleando las distintas herramientas de las Tics. Las TIC, según la autora Lugo María Teresa, no son la "panacea" a los problemas educativos que enfrentan las instituciones dedicadas a la enseñanza, pero sí una oportunidad para mejorar e innovar en nuevas estrategias de

enseñanza, en nuevos modos de concebir los roles institucionales, de docentes y alumnos. Además, las TIC han ido cobrando importancia en los proyectos educativos de los países latinoamericanos, logrando proyectos democráticos de inclusión y justicia. (Lugo, 2009).

Dentro de la línea estratégica de los modelos de aprendizaje innovadores, los cuales son muchos, muy ricos y variados, se encuentra el Aprendizaje Invertido o Flipped Learning que es un enfoque pedagógico que se caracteriza por mover la instrucción directa desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual dando paso a un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el docente se transforma en guía de los estudiantes, mientras estos aplican conceptos y participan creativamente en la materia. (Bergman y Sams, 2014). Es por eso que este modelo de aprendizaje junto a la utilización de las herramientas TIC permiten maximizar el tiempo áulico logrando mayor actividad, construcción y creación por parte del estudiante generando aprendizajes más significativos. (Ausubel, 2000).

1.2. Síntesis de la Organización: Datos Generales

La institución seleccionada es el Instituto Santa Ana la cual, según los datos suministrados por la Universidad Siglo XXI (2021), se encuentra situada en la zona norte de la ciudad de Córdoba. Cuenta con educación bilingüe (castellano – inglés), de doble escolaridad a partir de sala de 5 años. Es mixto y laico, con orientación en humanidades y ciencias sociales especializada en idioma inglés.

-Teléfono: 03543 42-0449

-E-mail: info@institutosantaana.edu.ar

-E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar

-Página Web <https://www.institutosantaana.edu.ar/institucional/>

-Facebook <https://www.facebook.com/SantaAnaInstituto/>

Funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Datos Generales de la Escuela. Lección 2. Disponible en <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

1.3. Historia institucional

A lo largo de su historia dicha Institución, se adaptó a múltiples cambios, propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, como así también a las demandas de su comunidad y los devenires socioeconómicos. En 1979, en la ciudad de Córdoba existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno español francés para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo. Por acción e iniciativa privada, surge la idea de creación de la institución.

Se fundó en el año 1980, cubriendo las necesidades de las familias que deseaban una educación bilingüe (inglés – castellano) con la cual no contaban en la zona. Así, se logró concretar la idea de una escuela con nivel inicial, primer y segundo grado.

Sus comienzos no fueron fáciles, primero se adquirió una propiedad compuesta por una casona amplia y un gran espacio verde donde comenzaron a funcionar las aulas

y las dependencias administrativas. Posteriormente, se construyó el edificio principal, se adaptó la casona a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la Sala de Computación.

Inicialmente su propuesta se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser respetados en sus procesos personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

Las actividades comenzaron en marzo de 1980 con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos. La modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde.

Los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno, encargado del aspecto pedagógico, y dos, del aspecto administrativo. Con el tiempo se fueron yendo los inversores (el que se encargaba de lo pedagógico entre 1985 y 1986), de modo tal que hacia el año 2008 solo quedaba uno de los fundadores. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Historia Institucional. Lección 10. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

1.4. Misión

En cuanto a su misión, la institución desde sus orígenes impulsó la educación bilingüe castellano-inglés para sus alumnos, ya que en la zona no existía ninguna institución que impartiera dicha formación.

Se trabaja para lograr la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos con capacidad observación, atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que buscan, que aceptan equivocarse con el fin de lograr cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros tanto en castellano como en inglés fortaleciendo su autonomía y autoestima, preparándolos para la apertura a la sociedad. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Mandatos Institucionales. Visión, misión. Lección 14. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

1.5. Visión

La visión de la institución, puede decirse que es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Es una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. Se trabaja para que los alumnos logren un amplio dominio del idioma inglés, para la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento.

Se trata de brindar una enseñanza personalizada, construida desde un trabajo en equipo interdisciplinario y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. Se intenta abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos. idioma inglés, para la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Mandatos Institucionales. Visión, misión. Lección 14. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>.

1.6. Valores

El Instituto Santa Ana pone de manifiesto sus valores en sus Acuerdos escolares de convivencia. Estos definen la historia del establecimiento por sus decires y por sus acciones los cuales son: el Dialogo, entendiéndose como tal la exposición de ideas o afectos de modo alternativo para intercambiar posturas. El contacto se produce para lograr acuerdos y promover espacios de encuentros ante conflictos, entre adultos y/o entre adultos y niños. La identidad, en donde las personas, con sus diferencias, se consideran una misma sin perder su propia esencia. El respeto, entendiendo este valor como la consideración que se tiene de alguien o incluso algo, y que posee valor para sí mismo. La existencia del otro me convoca y me limita. Por tal razón este valor deberá estar presente en relación a todos los actores institucionales, como así también a los

recursos materiales y tecnológicos de la institución puestos a disposición de cada uno. La responsabilidad, todos los integrantes de la comunidad educativa están comprometidos a ser partícipes cumpliendo con el rol que asume. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Acuerdos de Convivencia Escolares. Lección 22. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

1.7. Objetivos de la institución

La institución tiene como objetivo fundamental el cultivo de valores y actitudes que respondan a las aspiraciones de cada uno de sus integrantes, basada en el cumplimiento pleno de su función sustantiva: su condición de institución enseñante. Ofrecer el ambiente adecuado para la concentración, el estudio, la experimentación, la investigación y la búsqueda de ideas de exploración, de descubrimiento, de acción, de trabajo y de producción de donde se construya permanentemente un saber no acabado. Colocar al alumno en su rol de actor. Para ello es de primordial importancia la formación de un equipo docente que en un trabajo comprometido y responsable brinde un lugar educativo donde a través de sus estructuras, funciones y relaciones se humanice, se personalice y socialice a cada hombre en base a un trabajo cooperativo y participativo. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, PEI. Lección 21. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

1.8. Perfil del egresado

Se espera que el egresado logre una admirable cultura general, que maneje el idioma inglés de excelencia, con marcadas habilidades sociales que se caractericen por ser: *Curiosos e interesados* por el mundo que los rodea. *Observadores atentos y objetivos* de sí mismo y del hacer y ser de los otros. *Competentes* para aprender y revisar permanentemente sus conocimientos. *Intelectualmente activos* para probar, experimentar, ensayar, aceptar equivocarse, investigar, volver a intentar y rehacer para conseguir cada vez mejores niveles de producción y reflexión. *Solidarios, respetuosos, comprensivos* y leales con sus pares. *Sensibles* para identificarse con todas las personas en cuyo contacto crezcan. *Socialmente positivos* a través de valores morales profundos y sólidamente arraigados. *Respetuosos* de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante.

La propuesta formativa en Humanidades y Ciencias Sociales está orientada a que los estudiantes a su egreso sean capaces de: *Comprender y producir* textos orales y escritos, para una participación efectiva en diversas prácticas sociales de oralidad, lectura y escritura. *Comprender, explicar y relacionar* los hechos y fenómenos sociales y naturales empleando conceptos, teorías y modelos. *Comprender, explicar, relacionar y reflexionar* sobre procesos productivos agropecuarios y su interacción con el ambiente, empleando conceptos, teorías y modelos. *Poner en acto*: estrategias de búsqueda, selección, análisis y comunicación de información proveniente de distintas fuentes; el pensamiento crítico y creativo; la sensibilidad estética y la apreciación de las distintas manifestaciones de la cultura; las habilidades que les permitan comprender y expresarse en al menos una lengua extranjera; hábitos de cuidado de la salud, así como de higiene y seguridad integral. *Abordar y resolver problemas con autonomía y creatividad*. Interpretar y valorar el impacto del desarrollo y el uso de la tecnología. *Adquirir los*

conocimientos básicos y necesarios, y aquellas técnicas, destrezas y habilidades vinculadas con el campo de Agro y Ambiente que les permitan ampliar sus posibilidades de inclusión social. *Valorar* la importancia del sistema de derechos y deberes ciudadanos y los mecanismos e instrumentos para la participación crítica, reflexiva, solidaria, ética y democrática. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Perfil del Alumno, Perfil del Egresado. Lección 24. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

1.9. Población

- Equipo de gestión: dos representantes legales y cinco directores.
- Personal docente y no docente: dos secretarios, dieciséis docentes de nivel inicial, doce de nivel primario, treinta y tres de nivel secundario, seis docentes de educación física, cinco docentes de áreas especiales.
- Gabinete psicopedagógico: un docente
- Preceptores: dos
- Bibliotecaria: una
- Personal de limpieza: diez
- Personal del quiosco: dos o tres personas.
- Familia: 44% son profesionales, 12% empleados de distintas instituciones, 12% comerciantes, 5% docentes.
- Alumnos: 407 alumnos. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Historia Personas y Grupos que componen la comunidad Educativa. Lección 17. Disponible en:

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

Capítulo 2

2.1. Delimitación del Problema:

Luego de analizar el material facilitado por la Universidad Siglo XXI acerca del Instituto Santa Ana, se observa claramente que la institución es bilingüe exponiendo que la cantidad de horas de inglés supera con creces lo estipulado por la ordenanza. Los alumnos en situación de viaje logran excelente desempeño de inglés comunicacional. Sin embargo, la recepción de alumnos sin un nivel adecuado de inglés debido a una escasa matrícula siempre ha significado un inconveniente o un problema que resolver teniendo que poner en marcha cursos niveladores o bajar el nivel de inglés. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Concepción de Currículum. Lección 25. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> .

Tomando en consideración que tanto dentro del perfil del alumno, como así también el perfil del egresado se espera de los mismos que sean activos, creativos, participativos, que tengan alto desempeño en la comprensión y producción de textos en inglés, capaces de comunicarse con fluidez y desenvolverse apropiadamente en la producción oral del idioma en situaciones de comunicación verbal, se considera fundamental que se capacite al docente en la implementación de aprendizajes innovadores que les permitan a los alumnos alcanzar dichas habilidades en el menor tiempo posible sin descuidar la calidad de enseñanza y siempre respetando el ritmo de aprendizaje de cada estudiante. (UES21, 2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención

Instituto Santa Ana, Perfil del Alumno, Perfil del Egresado. Lección 24. Disponible en:
<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

2.2. Objetivo General:

- Implementar un plan de capacitación docente a través de la plataforma zoom sobre el trabajo con Aprendizaje invertido o Flipped Learning y el uso de algunas herramientas TICS que incrementen las posibilidades de los docentes de maximizar el aprendizaje de los alumnos del séptimo curso o nivel (Intensive) del departamento de inglés del Instituto Santa.

2.3. Objetivos Específicos:

- Desarrollar encuentros virtuales a través de la plataforma zoom para explicar y dar a conocer a los docentes del departamento de inglés el trabajo con Aprendizaje Invertido y las formas evaluar los conocimientos antes de participar de las clases presenciales.
- Instruir al personal docente en el uso de las plataformas digitales Classroom y YouTube y el editor de videos KineMaster que les será de utilidad a la hora de crear y compartir material con sus alumnos.
- Presentar a los docentes del departamento de inglés la plataforma digital interactiva gratuita Duolingo que les proporcionará mayor interactividad y participación en las clases presenciales.

2.4. Justificación:

Actualmente las personas se encuentran inmersas en la sociedad de la información y la comunicación, la cual evoluciona y se transforma continuamente obligando a todas las esferas sociales a mantener un ritmo acelerado y constante de cambio y transformación en pos de la vanguardia y el progreso. La escuela y la educación no están exentas a esta creciente y vertiginosa necesidad de renovarse.

La necesidad de un cambio en la forma de enseñar es indudable, por lo cual se hace necesario identificar cuáles son las nuevas competencias que requiere la sociedad para actuar y así diseñar nuevos métodos que faciliten su adquisición. (Robinson, 2013; Delors, 1998). La sociedad de la información exige aprender a aprender, desarrollar la curiosidad y el deseo constante de aprender, aprender a resolver nuevos problemas, transformar la información en conocimiento y relacionar todo lo aprendido con la realidad entre otras tantas cuestiones. Del mismo modo, la sociedad del conocimiento requiere el dominio de las TIC, acceso a la información, a entender, a comprender, crear, juzgar, evaluar, decidir, localizar, aplicar y relacionar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano (Delors, 1998).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), ha declarado que la integración de las TIC al contexto escolar ha generado diversidad de situaciones que las instituciones educativas han de afrontar; el objetivo de la inclusión de las mismas debe propiciar la mejora en la calidad educativa, la cual deberá indefectiblemente verse reflejada en el aprendizaje de los estudiantes. La Unesco establece entonces algunos criterios con la intención de asegurar que la utilización de las TIC sea de provecho en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e

internet por parte de los alumnos, el acceso a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las nuevas herramientas digitales. (UNESCO, 2013, p.18-19).

Trasladando todo lo mencionado anteriormente a la institución que nos compete, el Instituto Santa Ana, se tiene conocimiento por lo expuesto en la información facilitada por la Universidad Siglo 21, que la misma cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para afrontar dichas exigencias de la sociedad actual. También cuenta con un plantel de profesionales capaces, con actitud proactiva que no se resiste a la necesidad de capacitación constante que los lleve al crecimiento profesional que se requiera para así llevar a las aulas de la institución lo mejor y más actual en educación e innovación (Instituto Santa Ana, 2019).

En su PMI el instituto recalca el hecho de que en la institución se trabaja para la excelencia académica, formando personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros. (Instituto Santa Ana, 2019).

La idea fundamental del colegio es que los alumnos, a lo largo de su formación, logren autonomía y adquieran competencias que en un futuro sean aplicables al ámbito académico y laboral, por lo cual en clase se investiga, se problematiza, se debate y se construye el conocimiento en forma colectiva. (Instituto Santa Ana, 2019).

Según Lugo, María Teresa (2010), las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del

conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. (Lugo, 2010). Es por esto que además del apropiado trabajo con las TIC también es importante considerar el aporte de un modelo de aprendizaje innovador que cree el ambiente propicio para dar paso a un trabajo de excelencia que prepare el camino para que tanto docentes como alumnos puedan verse desafiados a redefinir sus roles a la hora de enseñar y aprender. Para ello, el modelo de Aprendizaje invertido o Flipped Learning es el ideal.

El modelo de Aprendizaje invertido junto al uso de las herramientas Google Classroom, Youtube y Duolingo, crean los escenarios propicios para un cambio de mirada en la enseñanza y el aprendizaje del departamento de inglés del Instituto Santa Ana.

En el año 2013, la Universidad Tecmilenio implementó Aprendizaje invertido con el objetivo de ayudar a los estudiantes de licenciatura y preparatoria a alcanzar su máximo potencial en un entorno de aprendizaje retador. Para el verano de 2014 se habían adaptado 211 cursos a esta modalidad. De acuerdo a Jon Bergmann esta es “la mayor implementación de Aprendizaje invertido en el mundo” (Gutiérrez, 2014).

La implementación de Aprendizaje invertido de enero a mayo de 2014 arrojó un incremento en la satisfacción de estudiantes con respecto al modelo tradicional de enero a mayo de 2013.

Normalmente, las tareas se hacen fuera de la escuela, en la casa, y las lecciones magistrales que dicta el profesor, se dan en la escuela. El modelo de aprendizaje invertido, propone que las explicaciones sean mediante contenido digital online el cual puede ser creado por el docente o no. Se publica la clase en línea a través de alguna

plataforma y se libera el tiempo presencial. El docente ya no es quien tiene todo el conocimiento y la información. La función del docente pasa a ser la de guía del alumno, acompañando al alumno, generando un espacio en el que los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje. De esta manera se utiliza el tiempo dentro del aula para realizar tareas de participación, utilizando preguntas, generando discusiones y realizando tareas de exploración, análisis, reflexión, comparación, y construcción de conocimiento potenciando la interacción tanto con los compañeros como con el profesor, creando un ambiente en el que los alumnos puedan tener el tiempo para la práctica conversacional en idioma inglés logrando así mayor fluidez en un menor tiempo.

2.5. Marco Teórico:

Las tecnologías de la información y la comunicación han producido un profundo impacto en el mundo entero y el de la educación no ha quedado exento. En este nuevo siglo, las exigencias de cambio, transformación, adaptación y renovación son constantes depositando en la escuela y en sus docentes el desafío enorme de la constante capacitación e innovación para estar a la vanguardia de la educación. La innovación educativa contempla la presencia de tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Implementar innovación significa, realizar un cambio sustancial en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Obliga a realizar un cambio en los materiales, métodos y contenidos para que la diferencia sea realmente notoria.

Al hablar de temas como enseñanza y aprendizaje es fundamental hablar de las teorías y enfoques que guían este plan de intervención. Primeramente, es sustancial hacer mención a la teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (2000) citado

por Moreira, M (2012, p.2). Esta teoría dice que las ideas que se expresan interactúan de manera no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. Dicha interacción no se da con cualquier idea previa, sino con alguna específica y relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende. Los nuevos conocimientos adquieren significado para el sujeto y los conocimientos previos adquieren nuevos significados o mayor estabilidad cognitiva. Esta teoría se encuentra dentro de los lineamientos constructivistas.

Este paradigma o teoría constructivista dice que el aprendizaje es un proceso dinámico constante, desarrollándose y profundizándose la adquisición y comprensión de conocimientos con el tiempo. Por lo tanto, el trabajo docente guiado por este enfoque hará énfasis en que los estudiantes desarrollen sus propios significados a través de la reflexión, el análisis y la construcción gradual de conocimientos cada vez más profundos y acabados a través de un proceso mental consciente y permanente. Los seminarios de reflexión, los foros de discusión, el trabajo grupal y los proyectos son los principales métodos utilizados para apoyar el aprendizaje presencial, y el aprendizaje colaborativo online, y las comunidades de práctica con importantes metodologías constructivistas para el aprendizaje colaborativo en línea. (Bates, 2015).

Este enfoque o método al vincularse con las nuevas tecnologías se convierte en lo que hoy conocemos como Educación Disruptiva. David Pérez Heredia (2017), nos describe a la innovación disruptiva como aquella que rompe con el curriculum, las metodologías y las modalidades de transmitir el conocimiento, abriéndose a nuevas alternativas de aprendizaje. Esta educación permite la introducción de avances e innovaciones a través de las nuevas tecnologías y los nuevos usos que se abren en el ámbito comunicativo. Por eso la inclusión de la Tics al ámbito educativo estimula la creación de ambientes frescos en materia de aprendizaje para conseguir información,

transformarla en conocimiento, poder compartirla y estar conectados con otras personas. (Pérez Heredia, 2017).

Así mismo la Dra. Edith Litwin afirma que la incorporación de las TIC a los sistemas de educación determina la mejora en la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje. Argumenta también que los docentes las utilizan para romper esas rutinas escolares, empleándolas desde el lado motivacional. (Litwin, 2005).

Teniendo en mente la necesidad de una constante capacitación del profesional de la educación, según Almanzor (2007), la capacitación del docente debe darse como un proceso permanente. El mejoramiento del trabajo docente, no depende únicamente de los programas de capacitación y actualización; aunque sí pueden contribuir a que los profesionales reflexionen acerca de su inserción en el tiempo que les ha tocado vivir, para que participen de una manera más protagónica en la construcción de un porvenir mejor, tarea que redundará en la construcción de una pedagogía basada en el conocimiento profundo, en la que deberán emplear diversos y nuevos métodos para llevar a cabo el aprendizaje (Almanzor en Chávez Arcega, Romero, 2012).

Teniendo en cuenta a Malbernat, L. (2014), con el fin de garantizar una educación de calidad, además de un profundo conocimiento de su propia disciplina, los educadores virtuales también deben poseer otros atributos y haber desarrollado ciertas competencias. Así, en lugar de poner el énfasis en la disponibilidad y potencialidades de las tecnologías, debe hacerse hincapié en los cambios de estrategias didácticas, diseño y estructura de contenidos y en los sistemas de comunicación, por lo que surgen nuevas competencias y capacidades docentes, afianzadas en un nuevo contexto socioeducativo. Según García Aretio et al. (2007), la obtención de competencias,

habilidades, destrezas y la adquisición de valores, actitudes y normas pueden adquirirse en modelos no presenciales. Pero el objetivo de la educación ya no es solamente la transmisión de conocimientos, sino la consolidación de destrezas y competencias que permitan que cada persona tenga los medios necesarios para acceder a la información para luego transformarla en conocimiento, creación e innovación. (García Aretio et al. en, Malbernat. Lucia Rosario, 2014). Siguiendo la línea de ideas acerca de la capacitación del docente en tiempos donde las TIC se renuevan día a día es necesario que el capacitarse no sea visto como una imposición sino como una necesidad apremiante.

En el paradigma educativo tradicional el docente expone los contenidos a enseñar desde el frente y el estudiante, en un rol pasivo, solo se limita a escuchar lo que explica el profesor, a memorizar el conocimiento impartido. El alumno de este siglo es un alumno informado e hiperconectado, que se aburre, por lo general, al tener un rol pasivo en el aula. En esto reside la importancia de focalizar en la innovación como promotora del fortalecimiento de la tarea pedagógica.

En el futuro, los modelos de enseñanza, deberán ser muy distintos a los paradigmas educativos actuales para así lograr una integración de métodos de enseñanza y psicologías del aprendizaje, con avances y usos innovadores de las Tecnología de la Información y comunicación.

Según Batista, Celso y Usubiaga (2007), en internet está toda la información y recursos en forma ilimitada, como una gran red mundial interconectada. Afirman también, que los jóvenes son constantemente atravesados por flujos electrónicos

globales. En esta hiperinformación, debemos pensar en los entornos y en la actividad cognitiva que se promueven en los alumnos, para la construcción del aprendizaje.

En esa construcción de aprendizajes con significado, con alumnos activos, siendo partícipes de su propio proceso de aprendizaje, surge la necesidad de conceptualizar y explicar acerca del Aprendizaje Invertido.

El Aprendizaje Invertido es un modelo centrado en el estudiante que consiste en trasladar una parte o la mayoría de la Instrucción directa (modelo de enseñanza que consiste en proporcionarle al alumno lecciones bien desarrolladas y cuidadosamente planificadas) al exterior del aula, para aprovechar el tiempo en clase maximizando las interacciones uno a uno entre profesor y estudiante y entre estudiante y estudiante. (Bergmann y Sams, 2014). El profesor asume un nuevo rol como guía durante todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y deja de ser la única fuente de conocimiento. Facilita el aprendizaje a través de una atención más personalizada, así como actividades y experiencias retadoras que requieren el desarrollo de pensamiento crítico de los alumnos para solucionar problemas de forma individual y colaborativa. Alumno y profesor trabajan juntos para evaluar y lograr un aprendizaje significativo. (Hamdan, McKnight, McKnight y Arfstrom, 2013). Los docentes pueden armar sus lecciones creando videos propios enseñando, mediante aplicaciones o también pueden utilizar de sitios web de confianza. De este modo, los alumnos podrán ver los videos las veces que lo deseen, permitiéndoles mayor productividad y mejor desempeño en el aula. (Hamdan *et al.*, 2013). Al ser las lecciones entregadas fuera del aula, los profesores pueden hacer uso del tiempo áulico para promover en los alumnos el espíritu participativo y un papel más activo en su proceso de aprendizaje, proporcionándoles

apoyo individual y personalizado. Así el aula se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico, interactivo y activo. (Hamdan *et al.*, 2013).

El enfoque pedagógico, Aprendizaje Invertido, surge como evolución del modelo metodológico del Aula Invertida conocido como flipped classroom en inglés. El concepto “flipped classroom” fue utilizado por Jonathan Bergmann Aaron Sams, dos profesores de química del Instituto Woodland Park de Colorado, Estados Unidos; quienes en 2008 comenzaron a grabar lecciones y subirlas a la web para aquellos alumnos que no podían asistir a clases. (Bergmann & Sams, 2012). “En esencia, el modelo del aula invertida es hacer en casa lo que tradicionalmente se hace en el aula, y lo que comúnmente se hace en casa como deberes, se realiza en el aula.” (Bergmann & Sams, 2012. p. 25).

Es importante aclarar que Aula Invertida y Aprendizaje Invertido son conceptos distintos. En el aula invertida se hace énfasis en asignar a los alumnos textos, videos, audios o contenidos adicionales para revisar fuera de clase y el tiempo en el aula no implica necesariamente un cambio metodológico sustancial. (Arfstrom, 2014). En cambio, el aprendizaje invertido tiene mayores implicancias en el aprendizaje.

El aprendizaje invertido nos permite ir más lejos, creando un aprendizaje verdaderamente significativo y real, un aprendizaje centrado en el alumno. El cambio real consiste en un cambio de metodología. Para que se considere el aprendizaje invertido como el enfoque pedagógico utilizado en el aula tiene que contar con cuatro elementos o pilares: F-L-I-P, un acrónimo de sus siglas en inglés de un entorno flexible, cultura de aprendizaje, contenido intencional y docentes profesionales. (Observatorio de Innovación Educativa, 2014).

La cultura de aprendizaje invertido pasa por un cambio en roles tanto de los alumnos como de los docentes. La clase deja de estar centrada en el profesor para estar centrada en los alumnos. En las clases tradicionales, es el docente quien posee la información y debe traspasarla a los alumnos. (Hamdann, 2013). En el modelo de aprendizaje invertido los alumnos son los responsables de su propio aprendizaje y el docente les proporciona una guía y nuevas oportunidades de aprendizaje. El tiempo en clases se aprovecha para participar activamente, explorar, analizar, evaluar y crear conocimiento. Esto se consigue haciendo uso de pedagogías centradas en el alumno como las citadas anteriormente.

El docente debe hacer una evaluación sobre que contenidos necesita inevitablemente explicar directamente a través de las lecciones y que material deberán explorar los alumnos por sí mismos fuera del aula para poder aprovechar al máximo el tiempo dentro del salón de clases. Se tiene que pensar y reflexionar en como el modelo de aprendizaje invertido puede ayudar a los estudiantes a aprender las competencias necesarias incluyendo: conceptos, procedimientos, habilidades, aptitudes y valores. (Hamdann, 2013).

Un docente cualificado es la pieza fundamental para el éxito del modelo de aprendizaje invertido, pero siempre quedando en segundo plano dejando el protagonismo absoluto a los alumnos. (Hamdann, 2013).

Este método de enseñanza exige del alumno un alto grado de compromiso con su propia *preparación* para el tiempo de clase, es por esto que muchas cosas podrían salir mal. Si los estudiantes hacen el trabajo previo, pero no adquieren suficiente fluidez con los conceptos básicos, o si simplemente no se

preparan en absoluto, entonces la experiencia en clase podría estar llegando a ser desastrosa. ¿Cómo se puede evitar esto y tener experiencias de aprendizaje productivas y atractivas para los alumnos tanto dentro como fuera de la clase?

Una clave importantísima para lograr este tipo de entorno de aprendizaje es la *evaluación*. En el aprendizaje invertido, el desafío es tener evaluaciones que brinden información confiable y procesable sobre el aprendizaje de los alumnos en las diferentes fases que sea lo más actual posible. Estando al corriente de lo que los alumnos saben, los docentes pueden brindar la cantidad justa de apoyo en el momento justo.

Las cuatro estrategias para la evaluación del aprendizaje invertido propuestas por (Robert Talbert, 2014) pueden ayudar a brindar este tipo de apoyo:

1. *Comenzar con buenos objetivos de aprendizaje*. Es crucial comenzar por determinar los resultados de aprendizaje que deseamos de los alumnos, establecer qué constituye evidencia aceptable de que los alumnos. Antes de una buena evaluación, necesitamos buenos objetivos de aprendizaje. Al diseñar cada clase invertida, la enumeración cuidadosa y clara de los resultados del aprendizaje suministrará un marco para las actividades de aprendizaje y ayudará a los alumnos a saber lo que necesitan saber y dónde encaja en el esquema general de la clase.

2. *Utilice un enfoque "frecuente y pequeño"*. Lo mejor es proponer evaluaciones cortas, frecuentes e informativas que compilen estos datos para nosotros. Por ejemplo, los sistemas de respuesta en el aula se pueden usar de manera efectiva para recopilar datos en el

momento sobre el aprendizaje de los alumnos. Las actividades metacognitivas breves, como los trabajos de un minuto, también son de suma utilidad. El simple hecho de que los alumnos hablen entre ellos sobre cómo se resuelve una actividad mientras el docente los observa, puede brindar mucha información acerca de lo efectivamente aprendido.

3. *Emplee una evaluación "preformativa"*. Además de las habituales evaluaciones formativas y sumativas, los entornos de aprendizaje invertidos tienen un tercer tipo especial de evaluación al que Robert (Talbert, 2014) llama "preformativo". Estas son evaluaciones que se dan mientras los estudiantes aprenden material nuevo de forma independiente, antes de cualquier interacción grupal. La evaluación preformativa brinda una idea confiable de lo que los estudiantes han aprendido antes de las actividades preparadas para las clases presenciales. Las evaluaciones preformativas pueden servir no solo como oportunidades de recopilación de datos, sino también como experiencias de aprendizaje. Por ejemplo, en el modelo de práctica guiada de actividades previas a la clase (Talbert, 2014), los alumnos practican estrategias de autoaprendizaje para obtener fluidez con material nuevo.

4. *Proceda y comparta los datos recopilados*. Cuando lleguen los datos de la evaluación, de una tarea de lectura, una pregunta con un clicker, un artículo de un minuto, etc. se puede preguntar lo siguiente: ¿Qué significa y cómo puede ayudar esto? De esta forma, el docente convierte los datos en información y a su vez comunica esa información a sus alumnos con miras a que alcancen sus metas.

Es de utilidad saber que la palabra "evaluación" proviene del latín *ad sedere*, que significa "sentarse al lado". Cuando evaluamos, debería ser como si se colocara una silla junto a cada alumno de forma individual, para que el docente pueda estar al nivel del alumno brindándole información que los ayudará a triunfar. En un entorno de aprendizaje invertido, la estructura de la clase pone a los estudiantes en condiciones de aprender de manera mejorada, pero es la evaluación la que abre el camino al éxito. (Talbert, 2014)

Para asegurar el éxito del modelo de aprendizaje invertido es preciso que los docentes se capaciten en el uso de herramientas virtuales. Existen actualmente infinidad de opciones, de las cuáles se tomarán para el presente plan de intervención: *Google Classroom*, *YouTube* el editor de videos *KineMaster* y la plataforma digital interactiva *Duolingo*.

Según la autora Cacurri, Virginia (2016), Classroom es un producto de Google para el sector educativo. Una plataforma de enseñanza y aprendizaje diseñada para facilitar y mejorar las actividades que deben realizar los docentes, con el objeto de colaborar con la creación, organización, comunicación y gestión de tareas. Es una excelente opción para los estudiantes de diferentes niveles, ya que les permite administrar sus trabajos escolares. Además, se complementa con la utilización de la herramienta Google drive, mediante la cual pueden compartirse archivos y elaborarse documentos online. (Cacurri, 2016).

Google Classroom posee los siguientes beneficios: Control de usuarios: un administrador crea las cuentas de los docentes y habilita el acceso a los diferentes servicios. Control de alumnos: cada docente una vez habilitado por el administrador crea sus propias clases y añade a sus alumnos, o les proporciona un código de la clase

para que puedan ingresar a la plataforma. El flujo de trabajo es muy sencillo y permite que el profesor pueda crear, asignar, revisar y calificar las tareas de forma ágil y desde una misma páginas o configuración la cual es muy sencilla, permite una mayor organización de los materiales de estudio, fomenta la comunicación, elimina el exceso de papeles en los hogares, brinda mayor seguridad, fomenta la consejería online y; entre otras cuestiones, anima debates, el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo. (Cacurri, 2016).

Es una herramienta ideal para la realización de cursos y capacitación bajo la modalidad de educación a distancia, debido a las ventajas previamente mencionadas, también se considera que es un excelente recurso para que las instituciones educativas puedan utilizarlo como complemento de la educación presencial; permitiendo que cada docente tenga la posibilidad de crear una clase con un grupo de alumnos, convirtiéndose en docente moderador; luego los puede incorporar a la misma y asignar tareas, teniendo la certeza y la seguridad del sitio, ya que cualquier usuario ajeno a la clase virtual no puede visualizar el contenido de la misma. De esta manera, tiene la oportunidad de realizar seguimientos y compartir información acorde a la materia. (Cacurri, 2016).

YouTube es un website de origen estadounidense creado en el año 2005 y adquirido por Google en el 2006. YouTube es un servicio gratuito de almacenamiento, administración y difusión de videos mediante una cuenta de registro. Los usuarios y visitantes pueden subir, buscar, ver y descargar, gracias a herramientas libres como YouTube, el material en cualquier formato de video o audio. (Cheng, Dale &Liu, 2007) citados en Ramírez - Ochoa, María Isabel (2016). YouTube es la plataforma ideal para quienes desean exhibir y ver videos; siendo esto favorable para realizar actividades de enseñanza y de aprendizaje. Por ejemplo, si buscamos la palabra Educación nos ofrece

más de 3,450,000 resultados y al buscar la palabra educación en inglés (Education) lanza más 11,000,000 videos.

Al hacer referencia a la comunicación en Youtube, se puede decir que la misma es asincrónica (no en tiempo real), haciendo una clasificación por propósito comunicativo (Quirós, 2009), se tipifica como transmisiva e interactivas; y en función de propósitos educativos, para compartir recursos y formar redes sociales (SCOPEO, 2009).

Estudios sobre el uso del Youtube en clase consideran que el video es un poderoso medio para movilizar un espectro amplio de contenidos, desde conocimientos científicos hasta emociones humanas a través del drama (Snelson & Elison-Bowers, 2009), los estudios se muestran en dos vertientes temáticas (Berk, 2009; Bonk, 2008) citados en (Ramírez - Ochoa, María Isabel, 2016) las mismas son: las centradas en las actividades de enseñanza y las dedicadas al aprendizaje. La intervención planeada de la herramienta YouTube permite al docente crear su propia biblioteca virtual de videos para conformar una comunidad de aprendizaje en torno a los contenidos seleccionados por el mismo. Al estudiante, le permite crear su propia biblioteca virtual, con videos seleccionados por el mismo o con producciones de su propia autoría; biblioteca que sirve al docente para ver nuevamente los videos de su interés, compartirlos con otros y formar un apartado con sus propias producciones que sirvan como evidencia de su progreso y evolución profesional.

KineMaster es un editor de video profesional para Android con funciones, que brinda soporte a múltiples capas de video, imágenes y texto, así como corte y

recorte preciso, multi pistas de audio, control envolvente preciso, filtros de color LUT, transiciones 3D y más.

Es de suma utilidad tanto para profesionales como para amateurs por igual, ofreciendo un nivel de control sin precedentes sobre el proceso de edición con el móvil, y para artistas y educadores, la capa de escritura permite pintar directamente sobre el video. Sus usuarios van desde periodistas móviles, creadores en Youtube, productores de cortos, a educadores y otros profesionales de todo el mundo. (Ferrera Zamorano, 2019).

Un concepto que resuena mucho hoy día en educación es el de Gamificación. Pero, ¿Qué es exactamente? Gamificación es el nombre que recibe la utilización de mecanismos de juego en situaciones profesionales no relacionadas directamente con juegos. La idea básica es reconocer qué es lo que hace motivante a un juego y ver cómo se puede aplicar en el modelo de enseñanza-aprendizaje, como en este caso, al aprendizaje invertido. Los resultados de la investigación *Fun Theory* han comprobado que el factor diversión puede cambiar ampliamente el comportamiento de las personas de manera positiva, y este mismo efecto es el que se obtiene en la educación al llevar los juegos al salón de clases. (Volkswagen, 2009).

Muchas veces los alumnos sienten temor de reflejar un pobre desempeño en una actividad o evaluación, pero la gamificación junto con un riesgo bajo de fallo puede darle soporte al modelo disminuyendo el miedo de los estudiantes al fracaso. Es importante motivar a los estudiantes a que intenten, que prueben, a que celebren sus intentos, sus logros, evitando calificar con una nota cada acción del alumno. (Petty, 2013).

Existen diferentes formas de visibilizar los logros en el trabajo con gamificación, por ejemplo, mediante insignias, barras de progreso, tablas de posiciones, puntajes, etc. Con este tipo de mecanismos “tipo recompensa” los alumnos pueden ver un crecimiento visible de sus esfuerzos y pueden sentirse motivados para realizar las actividades tanto fuera como dentro de la clase. Por otro lado, dentro del aula los elementos de gamificación podrían crear un ambiente de sana competencia o colaboración entre los estudiantes y avanzar así de una manera más entretenida y motivante.

Duolingo es plataforma digital interactiva gratuita en la que se puede participar de cursos de idiomas como ser el inglés, el ruso o incluso el guaraní. Duolingo fue creado por Severin Hacker, un estudiante suizo de posgrado. La propuesta de Duolingo es la de una plataforma crowdsourcing, que se sustenta con el progreso y avance de los alumnos, ya que en la medida que estos avanzan, ayudan en la traducción de documentos y websites de todo el mundo.

Durante el desarrollo de cada nivel de aprendizaje los estudiantes son evaluados en lectura, pronunciación y redacción del idioma seleccionado. En la medida en que aciertan las respuestas podrán continuar avanzando. Pero si respuestas son incorrectas, los alumnos pierden vidas. Duolingo es como un juego, en lugar de un simple curso de idiomas online. Pero no todo es diversión, los alumnos también obtienen indicadores con los que son evaluados sus progresos en el aprendizaje. Duolingo es una aplicación bastante innovadora en su forma de enseñar. (Langfocus, 2015).

Capítulo 3

3.1. Plan de trabajo

En el Instituto Santa Ana se convoca la presencia de un asesor pedagógico para dar solución a la situación actual atravesada por un grupo de docentes del departamento de inglés. La convocatoria es realizada por el director de dicho departamento. Con la intervención del asesor se pretende incrementar las posibilidades de los docentes de maximizar el aprendizaje de los alumnos del séptimo curso o nivel (Intensive) logrando así que los mismos alcancen un nivel avanzado dentro del año.

Es importante recalcar que dicha necesidad se focaliza en un grupo específico, pero no por ello se capacitará únicamente a los docentes de ese curso, sino a todos los docentes del departamento de inglés. La primera reunión se da entre el director del departamento de inglés, el representante legal y el asesor pedagógico, quienes deciden intervenir a través de jornadas de capacitación con formato de Taller acordando las instancias y acciones que se llevarán a cabo en la Jornada/Taller; especificando los objetivos, tiempos, espacio, recursos, etc. Teniendo en cuenta cuestiones de planificación previa, que conlleva dicha jornada, para que pueda llevarse a cabo con éxito.

De las conversaciones con las autoridades institucionales, se resuelve que las jornadas se desarrollarán de manera virtual a través de la plataforma virtual Zoom que proveerá el asesor. El mismo se propone como objetivo general: Implementar un plan de capacitación docente a través de la plataforma zoom sobre el trabajo con Aprendizaje invertido o Flipped Learning y el uso de algunas herramientas TICS que incrementen las posibilidades de los docentes de maximizar el aprendizaje de los

alumnos del séptimo curso o nivel (Intensive) del departamento de inglés del Instituto Santa. Además, como objetivos específicos el asesor presenta a las autoridades los siguientes: Instruir al personal docente en el trabajo con flipped learning y en el uso de las plataformas digitales Classroom y YouTube y el editor de videos KineMaster que les será de utilidad a la hora de crear y compartir material con sus alumnos. También presentará a los docentes la plataforma digital interactiva gratuita Duolingo que les proporcionará, a través de la Gamificación, una mayor interactividad y participación en las clases presenciales.

El equipo directivo solicita los permisos correspondientes al inspector/supervisor de Córdoba del nivel secundario para llevar adelante la jornada, obteniendo una respuesta favorable.

La presente intervención consta de jornadas distribuidas en 4 (cuatro) talleres virtuales comenzando el día viernes 21 de mayo de 2021 a las 20 horas con una duración aproximada de 3 (tres) horas para el primer y tercer encuentro y de 2 (dos) horas para los encuentros restantes. Dichos encuentros se darán de forma virtual cada 2 (dos) semanas. Al culminar los encuentros se les enviará a los docentes que participaron de los talleres, un certificado como reconocimiento (ver anexo).

1° Encuentro: viernes 21 de mayo de 2021

2° Encuentro: viernes 4 de junio de 2021

3° Encuentro: viernes 18 de junio de 2021

4° Encuentro: viernes 2 de julio de 2021

Habiendo concretado los aspectos mencionados en párrafos anteriores, el asesor pedagógico solicita al directivo los correos electrónicos y números de celulares de todo el personal que participará de los talleres. Con esta información disponible, el asesor crea un grupo de WhatsApp donde envía la invitación a las jornadas/talleres y el cronograma de los mismos (ver anexos).

3.2. Actividades:

Jornada/taller de capacitación virtual:

“Flipped Learning: un Método Innovador para una enseñanza innovadora”

Asesor pedagógico: Profesora Lorena Paula Köhler

Duración: 4 (cuatro) encuentros

Primer encuentro:

Objetivo del Primer encuentro: Exponer el método de enseñanza con el modelo de aprendizaje invertido.

Modalidad: virtual.

Nombre de la propuesta: “Flipped Learning: un Método Innovador para una enseñanza innovadora”.

Lugar: Sala virtual de Zoom.

Destinatarios: Personal docente y directivo del departamento de inglés.

Responsable: Asesora Lorena Paula Köhler.

Fecha estimada: viernes 21 de mayo de 2021.

Duración aproximada: 3 horas.

Recursos humanos: Asesor/licenciada en educación.

Recursos didácticos: Wordwall, presentación PowerPoint, video.

Recursos materiales: Computadoras. Teléfonos celulares.

Recursos económicos: Honorarios de la Licenciada en Educación (ver presupuesto).

Primer momento (Inicio):

Se da comienzo a la jornada/taller, dándoles la bienvenida a todos los participantes. Una vez hayan ingresado a la sala todos (o casi todos) los docentes, se inicia la reunión. La asesora se presenta el calendario de los encuentros que ya había enviado a todos en el grupo de WhatsApp (ver anexos). Explica también que este calendario está sujeto a modificaciones ante cualquier eventualidad que se presente en el trabajo de la institución. Una vez finalizada la presentación de la agenda se da paso rápidamente a la primera actividad:

Actividad N° 1: juego (icebreaker) denominado “Conociéndonos un poco” en el que la asesora pone en pantalla una presentación en Wordwall con 5 (cinco) tarjetas numeradas del 1 al 5. Para dar comienzo con la dinámica, les pide a todos que escriban en el chat un número a su elección del 1 al 5; el número que más se repitió es el que dará comienzo al juego. El mismo consiste en hacer clic sobre la tarjeta y descubrir una pregunta sobre anécdotas personales que los presentes contestarán acerca de sus trayectorias como docentes. La pregunta podrá ser contestada por cualquiera, incluso la asesora; comentará alguna experiencia muy brevemente para darle mayor calidez al

momento. El juego sigue, viendo cuál fue el número que más se repitió después del primero y así sucesivamente. <https://wordwall.net/es/resource/17282540>

Duración aproximada de la actividad: 35 minutos.

Segundo momento (Desarrollo):

Actividad N° 2: culminada la primera actividad, se da comienzo a un momento de indagación en el que se les pregunta a los presentes que entienden por “aprendizaje invertido”. Luego de que algunos de los docentes expongan sus ideas acerca del concepto, se compartirá un breve video acerca del aprendizaje tradicional versus el aprendizaje invertido. El mismo fue obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Egl7hFCwWGQ&list=PLwXyxVGDZsj6FfewHuYpArlOWw2h1ld>

Duración aproximada de la actividad: 30 minutos.

Actividad N° 3: la asesora utilizando una presentación en PowerPoint, expone los siguientes puntos acerca del aprendizaje invertido: vínculo de acceso drive:

<https://drive.google.com/file/d/1ZAf-r0bQ2ncg4I9sf3slKnxM1mku6-gM/view?usp=sharing>

¿Qué es el aprendizaje invertido (Flipped Learning)?

- Modelo Pedagógico
- Intenta aumentar el compromiso y la participación de los alumnos con los contenidos curriculares y su propio proceso de aprendizaje.
- Rescata el tiempo presencial dedicado a la explicación.

- Se logra tiempo para la participación activa en clases presenciales utilizando preguntas, generando debates, juegos y realizando actividades para explorar, articular y construir conocimientos significativos.

Flipped Learning: Creadores:

Jonathan Bergman y Araron Sams del Instituto Woodland Park en Colorado, EEUU, quienes en el año 2006 descubrieron un software para grabar presentaciones en Power Point y publicaron las lecciones en internet para aquellos estudiantes que habían faltado a las clases.

Aporte del Aprendizaje Invertido para la planificación de la enseñanza:

- Integración de TIC
- Aprendizaje activo
- Cambio del rol docente
- Aprendizaje personalizado
- Inclusividad
- Evaluación formativa y continua.

Beneficios:

El modelo de aprendizaje invertido permite no solo una mayor interacción entre el profesor y los estudiantes, entre los estudiantes y los otros estudiantes, sino también una mayor retención del conocimiento.

Aspectos positivos:

- Más tiempo para discutir temas y trabajos complejos con los estudiantes, ya sea de forma individual o en pequeños grupos.
- Reducción de tiempo invertido en contestar preguntas básicas y repetitivas (porque los alumnos ya se prepararon y estudiaron antes de la clase presencial).
- Rápida adaptación de los contenidos para responder a las nuevas necesidades de aprendizaje.

Aspectos negativos:

- Se requiere una preparación cuidadosa para que realmente funcione, implicando mayor tiempo y esfuerzo por parte del profesor.
- Si no hay acceso requerido a internet para todos los alumnos (por lo general el profesor genera videos, podcasting (archivos de audio que se sube a internet) entonces no va a funcionar.
- El profesor podría grabar las clases en un pendrive, pero considerando que se requiere uno por alumno, esto se volvería demasiado costoso.
- Si todas las clases son invertidas, los alumnos terminan frente a la pantalla varias horas al día.

La asesora exhibirá lo que es el modelo pedagógico de aprendizaje invertido lo cual implica un enfoque integral, de corte constructivista, que busca aumentar el compromiso activo de los alumnos con los contenidos curriculares para la mejora de su comprensión conceptual. Publicando las clases en línea, se libera el tiempo presencial dedicado a la explicación y de esta forma se logra tiempo para la participación de los alumnos en el aprendizaje, haciendo consultas, generando debates y realizando

actividades de exploración, articulación y construcción de conocimientos. Para invertir una clase o invertir el proceso de aprendizaje, se debe hacer un recorrido por las distintas herramientas y aplicaciones, como lo son la esta propuesta de Google Classroom para educación que le permitan al docente trasladar sus explicaciones a espacios virtuales, y el uso de las distintas aplicaciones como soporte para la creación y edición de contenido de relevancia educativa.

A continuación, la asesora expondrá la importancia que reviste el hecho de diferenciar de que se trata el aprendizaje invertido de lo que no lo es:

"Aprendizaje invertido o Flipped Learning" es:

- Una manera de incrementar la interacción y el tiempo de contacto personalizado entre docentes y alumnos.
- Un método en el que los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Una clase en la que el docente no es “centro de la clase” sino la aquella persona que le ofrece una guía y soporte al alumno.
- Una excelente manera de que los alumnos ausentes pueden seguir el ritmo de desarrollo de las clases sin atrasarse ni perderse contenido relevante.
- Un modo en que el contenido de la clase quede permanentemente archivado para que los alumnos lo utilicen cada vez que lo necesiten.
- Una clase en la que los alumnos pueden tener una educación personalizada real.

"Aprendizaje invertido o Flipped Learning" **no es:**

- Sinónimo de videos online. Es frecuente que cuando se escucha hablar de este modelo se piense inmediatamente en los vídeos, propios o ajenos, ofrecidos por los docentes a sus alumnos para que aprendan solos. Sin embargo, lo que es realmente importante es la interacción y las actividades de aprendizaje significativo que ocurren cuando docentes y alumnos están cara a cara en el salón de clases.
- Un medio para reemplazar a los docentes por videos educativos.
- Un curso en línea.
- Un modelo en el que los alumnos trabajen a su antojo sin estructura o dirección alguna.
- Que los alumnos se pasen todo el tiempo de la clase frente a una pantalla.
- Pretender que los alumnos trabajen completamente solos.

Además, se hace mención de los cuatro elementos claves del aprendizaje invertido:

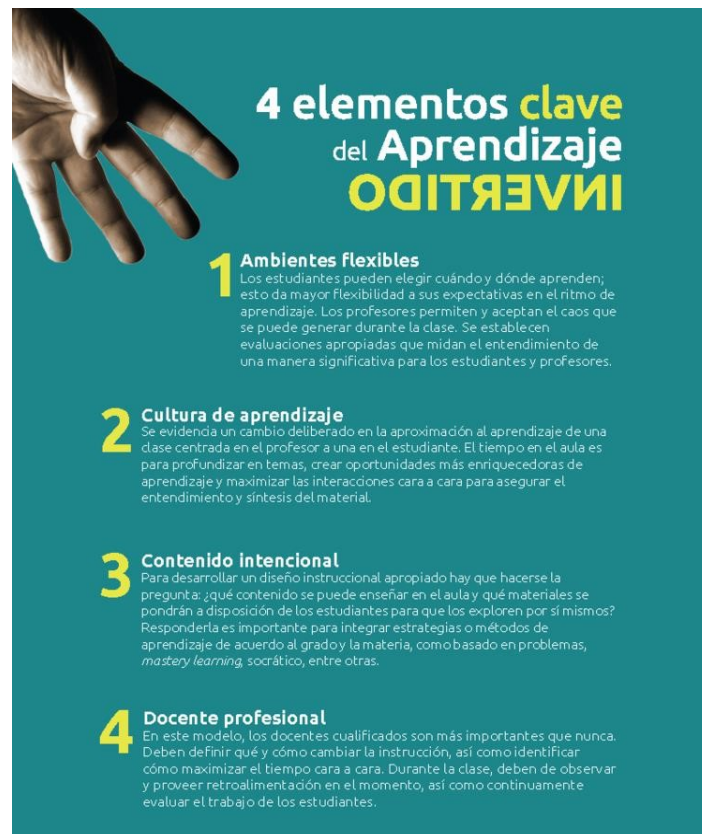


Figura 1. Infografías. Fuente: <https://observatorio.tec.mx/edu-trendsaprendizaje-invertido-infografias>. 2021

Duración aproximada de la actividad: 30 minutos.

Tercer momento (Cierre):

Actividad N° 4: Para el cierre del taller, la asesora les propone a los participantes hacer preguntas si así lo desean, para luego reflexionar sobre algunas preguntas claves:

- ¿Qué implica realmente el trabajo con aprendizaje invertido?
- ¿Qué tipo de esfuerzos y cambios radicales tendré que realizar en mi forma de trabajar tanto dentro como fuera del aula?

Dejando esos interrogantes planteados, la asesora les recuerda a los profesionales, que todo el esfuerzo valdrá la pena al verse reflejado en los innumerables logros que verán en el rendimiento académico de sus alumnos. Concluye así la primera jornada.

Duración aproximada de la actividad: 30 minutos.

Segundo encuentro:

Objetivo del segundo encuentro: Presentar el proceso de planificación para el trabajo con el modelo de aprendizaje invertido.

Modalidad: virtual.

Nombre de la propuesta: “Flipped Learning: acciones recomendadas a la hora de planificar”.

Lugar: Sala virtual de Zoom.

Destinatarios: Personal docente y directivo del departamento de inglés.

Responsable: Asesora Lorena Paula Köhler.

Fecha estimada: viernes 04 de junio de 2021.

Duración aproximada: 2 horas.

Recursos humanos: Asesora/licenciada en educación.

Recursos didácticos: Kahoot, presentación PowerPoint, video.

Recursos materiales: Computadoras. Teléfonos celulares.

Recursos económicos: Honorarios de la Licenciada en Educación (ver presupuesto).

Primer momento (Inicio):

Actividad N° 1: en el segundo encuentro, la asesora da la bienvenida a todos a la sala de Zoom, permite un breve momento de socialización, para luego dar comienzo a la primera actividad. La misma consiste en un verdadero o falso que los presentes jugarán en la plataforma Kahoot. Para ello, les provee el código para acceder. <https://create.kahoot.it/details/98729723-740b-4bd4-a7b8-e6d040c011af> (imágenes en anexos).

La finalidad del juego es recuperar conceptos vistos en la jornada anterior. Una vez finalizado el mismo, se hará una puesta en común de lo que cada uno considera importante recalcar acerca de lo aprendido.

Duración aproximada de la actividad: 20 minutos.










Segundo momento (Desarrollo):



Actividad N° 2: con la segunda actividad, la asesora pretende introducir el concepto de planificación dentro del marco de aquellas acciones recomendadas para el “antes” de la clase. Para ello utiliza una presentación en PowerPoint. En dicha presentación la asesora hace uso de una imagen que le pertenece al Observatorio de Innovación Educativa del tecnológico de Monterrey que explicita y explica de forma muy sencilla y elocuente los pasos a seguir y las recomendaciones especiales.

https://drive.google.com/file/d/1jYhbJgcGFTBu8WE_FbWzt3GpLYeZTI2F/view?usp=sharing

Acciones recomendadas

Recomendaciones elaboradas por el Observatorio de Innovación Educativa que permitirán explorar el potencial del Aprendizaje invertido

 <p>Investigar y documentarse</p> <p>Es importante que antes y durante la implementación del modelo se investigue en qué consiste. Esto le permitirá al profesor tener un conocimiento cabal de las implicaciones y podrá plantearse expectativas más acertadas.</p>	 <p>Establecer una estrategia</p> <p>Para actividades presenciales se recomienda enfocarse en el desarrollo de las habilidades de pensamiento de orden alto según la taxonomía de Bloom: aplicar, analizar, evaluar y crear; y, para las actividades fuera del aula, las de orden bajo: recordar y comprender.</p>	 <p>Comenzar con algo pequeño</p> <p>No se recomienda cambiar de un solo golpe un curso completo a <i>Flipped Learning</i>, es mejor seleccionar primero los temas más adecuados y evaluar los resultados para realizar ajustes posteriormente.</p>
 <p>Utilizar diferentes herramientas</p> <p>Los videos son valiosos, pero no son la única herramienta que se puede utilizar. Existen otras que se pueden adaptar de mejor manera a los objetivos como simuladores en línea, ebooks, libros, publicaciones periódicas y más.</p>	 <p>Crear contenidos interactivos</p> <p>Los contenidos educativos deben ser breves, pero dinámicos para mantener la atención del estudiante. Es recomendable incluir actividades de evaluación y retroalimentación posteriores.</p>	 <p>Comprobar consulta de contenidos</p> <p>Es necesario implementar un método que permita al profesor cerciorarse de que los estudiantes hayan consultado los contenidos previos a la clase; esto le facilitará ofrecer una instrucción diferenciada.</p>
 <p>Involucrar a los estudiantes</p> <p>Es recomendable comunicar a los estudiantes la implementación del modelo y sus características. Los estudiantes sabrán que se les toma en cuenta y que su opinión es importante, de esta forma tendrán menos rechazo al cambio y su disponibilidad puede ser mayor.</p>	 <p>Hacer equipo con otros maestros</p> <p>Colaborar con otros maestros y generar nuevas ideas ayuda a mantener el entusiasmo, a promover el intercambio de experiencias, a reducir esfuerzos y a mejorar la práctica.</p>	 <p>No perder el ánimo</p> <p>La implementación del Aprendizaje Invertido implica un cambio y por lo tanto la reacción de los estudiantes podría ser de rechazo e inconformidad. Ante esto, es recomendable mantener una actitud positiva, seguir adelante, solicitar orientación si es necesario y ajustar la práctica.</p>

Figura

2

Infografías.

Fuente:

<https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> 2021.

Duración aproximada de la actividad: 25 minutos.

Actividad N° 3: habiendo establecido algunas ideas para comenzar a delinear la planificación para un trabajo con aprendizaje invertido exitoso, la asesora comparte con el grupo 2 videos que muestran un poco más acerca de cómo enfrentarse a ese momento tan importante: el de planificar. El primer video se titula ¿Cómo trabajar el aula invertida en 10 pasos? Con una duración de un minuto cincuenta y tres segundos.

<https://www.youtube.com/watch?v=eRoY7G63cFw&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpAlrIOWw2h1ld&index=4>

El segundo video lleva por nombre: Planeación a la Inversa y cuenta en tres minutos el proceso que se debe desarrollar para lograr una buena planificación.

<https://www.youtube.com/watch?v=BRenxERTJrY>

Al concluir el momento de visualización de los videos expuestos, se da lugar a la siguiente actividad.

Duración aproximada de la actividad: 6 minutos.

Actividad N° 4: para darle continuidad a lo planteado hasta el momento con respecto a la planificación, la asesora les pide a los docentes que bosquejen una planificación muy sencilla, utilizando el tema que más les guste enseñar. Para guiar la actividad. La asesora plantea una serie de interrogantes:

- ¿Qué tema voy a enseñar?
- ¿Cómo lo voy a enseñar?
- ¿Cuáles son mis objetivos?
- ¿Qué quiero que aprendan?

- ¿Qué recursos tecnológicos voy a utilizar?
- ¿Cómo puedo hacer más atractiva mi clase?

Teniendo ese esbozo de planificación en borrador, cada participante del taller deberá compartir con el resto como se imaginó que lo haría.

Duración aproximada de la actividad: 20 minutos.

Tercer momento (Cierre):

Actividad N° 5: inmediatamente, la asesora les invita a realizar una actividad fuera del taller para traer como tarea para el próximo encuentro. El trabajo consiste en grabar un video de no más de 2 (dos) minutos explicando lo que planificaron en la actividad anterior. La asesora les hace saber que en la próxima oportunidad trabajarán editando el video que graben con sus celulares. por último, se les pide a los docentes enviar al correo de la asesora los bosquejos de las planificaciones.

Duración aproximada de la actividad: 10 minutos.

Tercer encuentro:

Objetivo del tercer encuentro: Instruir sobre el uso del editor de video KineMaster, el uso de la plataforma Youtube y la página web Classroom para editar y compartir el trabajo con los alumnos en el modelo de aprendizaje invertido.

Modalidad: virtual.

Nombre de la propuesta: “Flipped Learning: creando y compartiendo contenido con los estudiantes”.

Lugar: Sala virtual de Zoom.

Destinatarios: Personal docente y directivo del departamento de inglés.

Responsable: Asesora Lorena Paula Köhler.

Fecha estimada: viernes 18 de junio de 2021.

Duración aproximada: 3 horas.

Recursos humanos: Asesora/licenciada en educación.

Recursos didácticos: videos tutoriales, aplicación KineMaster, Google Classroom, Youtube.

Recursos materiales: Computadoras. Teléfonos celulares.

Recursos económicos: Honorarios de la Licenciada en Educación (ver presupuesto).

Primer momento (Inicio):

Actividad N° 1: se da la bienvenida al tercer encuentro comentando brevemente acerca de varios puntos de los dos encuentros anteriores, generando un momento de preguntas y respuestas acerca de algunas dudas para luego continuar. Inmediatamente, la asesora trae a colación los videos que debieron filmar para este encuentro. Acto seguido, pide a algunos docentes que los compartan para que todos puedan apreciar los distintos trabajos sin edición.

Duración aproximada de la actividad: 20 minutos.

Segundo momento (Desarrollo):

Actividad N° 2: la asesora introduce a los presentes la herramienta de edición KineMaster comentándoles a todos acerca de sus beneficios de uso.

Seguidamente les presenta un video de Youtube denominado “Como usar KineMaster en 2021/ tutorial para principiantes muy fácil”

https://www.youtube.com/watch?v=BUE8wq-3M_8&ab_channel=DesdeelMovil

A continuación, la asesora presenta como ejemplo un video propio con edición hecha en la aplicación ya mencionada explicando ella misma el paso a paso mientras van viendo el video detenidamente.

https://drive.google.com/file/d/1S6GV61BDO_FCju_tJ8h8z3QaRnlJsDuT/view?usp=sharing

Una vez vistos ambos videos, la asesora pide a todos los presentes que se descarguen la aplicación en el celular y que prueben la herramienta editando los videos que habían grabado previamente. Para dicha actividad les da un tiempo estimado de 30 (treinta) minutos, quedando a disposición para responder a cualquier consulta ya sea por el chat de la sala o por WhatsApp.

Duración aproximada de la actividad: 45 minutos.

Actividad N°3: teniendo ya a disposición los videos, es momento de poder compartirlos con los alumnos. Pero ¿cómo hacerlo? La asesora comenta rápidamente que existen muchas formas de realizarlo, ya sea a través de WhatsApp, Youtube, redes sociales, correo electrónico, etc. Pero les advierte, que como es importante que los alumnos puedan volver al material las veces que sean necesarias es importante que el mismo esté archivado de forma organizada en alguna plataforma. Por lo tanto, propone la utilización de Google Classroom haciendo mención de los principales beneficios del software educativo. Posteriormente, comparte con todo el grupo un video de su autoría en el que muestra cómo se emplea el mismo.

<https://drive.google.com/file/d/11uX0x7g2HbU5ysITQade-gPAbQZela-j/view?usp=sharing>

Una vez visto el video, se les pide a los presentes que se descarguen el software al celular o la computadora y que creen un aula con título: “Tercer encuentro: Tics”. Luego deben subir el video creado y recientemente editado. Es en ese momento en el que les comenta que Classroom no tiene el soporte para poder subir videos de más de un minuto, por lo que es importante subir los videos a Youtube para luego cargar en el classroom los respectivos links a los videos tutoriales. Para enseñar cual es el procedimiento, la asesora les comparte un tutorial de creación propia: <https://drive.google.com/file/d/11mEnSWSDIPkk623g04X-D-sNdenTvP4y/view?usp=sharing>

Link del video ejemplo completo: https://drive.google.com/file/d/12_uU-jlxExQ4SA3v_QOTK6Yb8PvYkfWe/view?usp=sharing

Duración aproximada de la actividad: 45 minutos.

Receso de 10 (diez) minutos sin desconectarse de la sala.

Tercer momento (Cierre):

Actividad N°4: habiendo regresado del receso, la asesora les pide a los participantes que suban sus videos a Youtube y una vez subidos que se fijen en el link que les genera el mismo, que lo copien y lo peguen en el aula Classroom. Luego deben agregar a la asesora como alumna de sus respectivos classrooms para que la misma pueda evaluar el trabajo realizado y poder hacer aportes a cada uno individualmente una vez finalizado el encuentro.

Duración aproximada de la actividad: 10 minutos.

Cuarto encuentro:

Objetivos del cuarto y último encuentro: Perfeccionar en la forma de evaluar a la hora de trabajar con el modelo aprendizaje invertido y el uso de la aplicación Duolingo creando un entorno gamificado.

Modalidad: virtual.

Nombre de la propuesta: “Flipped Learning: Evaluación y Gamificación”.

Lugar: Sala virtual de Zoom.

Destinatarios: Personal docente y directivo del departamento de inglés.

Responsable: Asesora Lorena Paula Köhler.

Fecha estimada: viernes 2 de julio de 2021.

Duración aproximada: 3 horas.

Recursos humanos: Asesora/licenciada en educación.

Recursos didácticos: videos tutoriales, aplicación Duolingo.

Recursos materiales: Computadoras. Teléfonos celulares.

Recursos económicos: Honorarios de la Licenciada en Educación (ver presupuesto).

Primer momento (Inicio):

Actividad N°1: Dando comienzo al último encuentro/taller de capacitación, la asesora saluda a los presentes dándoles la bienvenida y preguntándoles si pudieron

revisar en sus respectivos classrooms los aportes hechos por la misma a cada uno. Con respecto a eso, se crea un momento de charla para compartir ideas, dudas, sensaciones al respecto de lo que fue el trabajo realizado en el último encuentro.

Duración aproximada de la actividad: 25 minutos.

Segundo momento (Desarrollo):

Actividad N°2: tomando como punto de partida las actividades realizadas en el encuentro anterior, la asesora les propone revisar el tema *evaluación*. Para ello, utiliza bibliografía de Robert Talbert, quien expone cuatro estrategias *preformativas* que brindan una idea confiable de lo que los estudiantes han aprendido antes de las actividades preparadas para las clases presenciales. El método de enseñanza de Aprendizaje Invertido exige del alumno un alto grado de compromiso con su propia *preparación* para el tiempo de clase, es por esto que muchas cosas podrían salir mal. Si los estudiantes hacen el trabajo previo, pero no adquieren suficiente fluidez con los conceptos básicos, o si simplemente no se preparan en absoluto, entonces la experiencia en clase podría llegar a ser desastrosa. ¿Cómo se puede evitar esto y tener experiencias de aprendizaje productivas y atractivas para los alumnos tanto dentro como fuera de la clase? Esto es lo que la asesora presenta a continuación con una presentación en PowerPoint.

<https://drive.google.com/file/d/1VNWosYbrG0xoNJXWlllu9rqE1jtiKJNX/view?usp=sharing>

Duración aproximada de la actividad: 35 minutos.

Actividad N°3: después de haber explicado acerca de las estrategias de evaluación, la asesora propone que los docentes piensen y tomen nota acerca de una posible actividad preformativa. Para ello les da 15 (quince) minutos. Una vez transcurrido ese período de tiempo, les invita a los participantes del taller a compartir sus ideas con todos.

Duración aproximada de la actividad: 35 minutos.

Actividad N° 4: en este momento del encuentro se da comienzo a otro tipo de dinámica dentro del taller. La asesora introduce otro tópico: *la gamificación*. Para ello, reproduce un video de YouTube acerca de este tema llamado ¿Qué es la gamificación en la educación? Donde se explicita la manera en que se utilizan los juegos a la hora de enseñar. https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpAlrlOWw2h1ld&index=5

Duración aproximada de la actividad: 20 minutos.

Actividad N° 5: posteriormente, y dando continuidad al tema expuesto les presenta a los docentes la aplicación *Duolingo* explicando sus beneficios y compartiendo un video tutorial de su propia autoría acerca del uso de dicha aplicación. <https://drive.google.com/file/d/12EduxTezxOeGmKPTwVP3wUHsbHBJ9SEk/view?usp=sharing>

Habiendo visto cómo se utiliza la aplicación Duolingo, les invita a todos a descargarse la app en sus celulares y a utilizarla en un tiempo no mayor a 10 (diez) minutos. Transcurrido ese lapso de tiempo, se abre la posibilidad de debatir los pros y contras de la aplicación y como sería utilizarla en clases para motivar a los estudiantes a

la hora de hablar ya que esta app es muy recomendada para generar fluidez al hablar el idioma que se está aprendiendo. Es ágil, dinámica, atractiva y divertida ya que se presenta como un juego en el que la persona que juega va ganando puntos, experiencias y avanzando en los niveles de dificultad. También se compite con personas de todo el mundo que también están jugando en el mismo nivel viéndose esto reflejado en un ranking que va cambiando minuto a minuto.

Duración aproximada de la actividad: 30 minutos.

Tercer momento (Cierre):

Actividad N°5: como última actividad, la asesora plantea a los docentes, dos palabras claves del encuentro: *Evaluación y Gamificación*. Con estas palabras cada uno elaborará una definición de lo que comprendió acerca de cada concepto, tomará nota de sus definiciones en un borrador y las compartirá con el grupo. Los docentes dispondrán de 10 (diez) minutos para hacerlo. Por último, se comparte entre todos los docentes las respuestas y se cierra el taller proporcionando un espacio de análisis y reflexión acerca de los cambios que cada uno necesita realizar en sus prácticas educativas a futuro.

Duración aproximada de la actividad: 30 minutos.

3.3. Cronograma

DIAGRAMA DE GANTT											
TALLERES	MESES										
	MAYO				JUNIO				JULIO		
1° ENCUENTRO “Flipped Learning: un Método Innovador para una enseñanza innovadora”. viernes 21 de mayo de 2021											
2° ENCUENTRO “Flipped Learning: acciones recomendadas a la hora de planificar”. viernes 04 de junio de 2021											
3° ENCUENTRO “Flipped Learning: creando y compartiendo contenido con los estudiantes”. viernes 18 de junio de 2021											
4° ENCUENTRO “Flipped Learning: Evaluación y Gamificación”. viernes 2 de julio de 2021											

Fuente: elaboración propia. 2021

3.4. Recursos

Es indiscutible que el Instituto Santa Ana cuenta con diversidad de recursos materiales y humanos. Su equipo de trabajo siempre busca otorgar a sus docentes y al instituto con los materiales necesarios para que el trabajo educativo sea de excelente calidad. Todos sus integrantes están predispuestos a capacitarse y a crecer como profesionales lo cual es muy positivo para que el instituto crezca cada día más.

Dentro de todos los recursos con los que cuenta la institución, el más valioso son sus docentes. Acompañarlos, motivarlos y brindarles los recursos necesarios es una pieza fundamental a la hora de poner en juego las prácticas de enseñanza y aprendizaje cotidianas.

Por lo tanto, los recursos utilizados para llevar a cabo las jornadas/talleres son los siguientes:

- Recursos humanos: un (1) asesor/licenciado en educación.
- Recursos materiales/técnicos:
 - 1) una computadora portátil o de escritorio por persona.
 - 2) un teléfono celular por persona.
 - 3) servicio de internet.
 - 4) sala de Zoom.
- Recursos económicos: honorarios del capacitador/asesor.

En este punto es importante recalcar que los talleres se llevarán a cabo fuera de la jornada laboral, por lo tanto, cada docente utilizará su propia computadora, su

propio celular y su propia conexión o servicio de internet. El único costo que debe afrontar la institución son los honorarios del asesor.

3.5. Presupuesto:

Recursos humanos	Cantidad	Costo estimado
Profesional capacitador/asesor pedagógico (12 horas cátedras).	1	\$35.000 (total)

Fuente: elaboración propia. 2021

Capítulo 4

4.1. Evaluación:

Se evaluará los siguientes puntos: *Evaluación de la enseñanza:*

Para poder conocer:

- Que los contenidos presentados en cada encuentro se evidencian articulados entre sí.
- Que los resultados de las jornadas/taller permiten constatar si se han alcanzado los objetivos planteados.
- Que los contenidos presentados son significativos.
- Que los encuentros logran esclarecer los conceptos presentados.
- Que la propuesta vincula los contenidos con las realidades prácticas del aula de inglés.
- Que la organización de las jornadas en su totalidad resulta adecuada.

Evaluación de los Aprendizajes:

En la evaluación se valora el progreso que manifiestan los participantes en la adquisición de conocimientos, en el logro de competencias, y el avance en autonomía y responsabilidad personal.

Al comienzo de algunos encuentros, se dedica un tiempo al diagnóstico a través de algunas dinámicas de reflexión e intercambio.

Se expone de manera clara y comprensible, los objetivos de aprendizaje y contenidos más relevantes, así como los indicadores básicos de calidad de la tarea.

En el transcurso de los encuentros, se realizan evaluaciones de las competencias, una síntesis combinatoria de procesos cognitivos, saberes, habilidades prácticas, conductas en la acción y actitudes. Saber: Contenidos de la disciplina. Saber hacer: Habilidades. Saber ser: actitudes y valores. Saber aprender: Estrategias de aprendizaje.

Durante todas las jornadas/taller, se obtiene información sobre las ideas, comentarios, reflexiones y socialización del proceso realizado de los participantes. Se realiza observaciones en los avances, intereses, participación activa, las producciones de los participantes, así como en el uso de las herramientas TIC propuestas como ser KineMaster, Google Classroom, Youtube y Duolingo para la creación de contenido, el trabajo participativo y la gamificación.

Como estrategias y herramientas de evaluación se emplean preguntas orales, debates, exposiciones individuales subjetivas y práctica, resolución de problemas, mapas conceptuales, creación de contenido, tareas, trabajos de aplicación, etc.

A través de las devoluciones orales que se da en el intercambio diario, en los encuentros, la asesora evalúa las estrategias empleadas, y si se va interpretando y aprendiendo lo propuesto en la aspiración del logro de los objetivos trazados.

En cada encuentro se retoma lo abordado en el anterior, como forma de evaluación de los aprendizajes adquiridos, en el previo encuentro, teniendo siempre presente el hecho de que se evalúa para enseñar mejor, no se enseña para evaluar. La

presentación de trabajos y producciones son obligatorios. Porque acompañan a la evaluación formativa.

En el cierre de la capacitación se proporciona un espacio de análisis y reflexión sobre lo que ha proporcionado esta propuesta de trabajo con Aprendizaje Invertido y el manejo de las Tics y la gamificación en la vida profesional de cada docente: una autoevaluación, que responda, sobre qué cambio necesita realizar en sus prácticas educativas a futuro.

Por lo tanto, durante todas las jornadas, se proponen instancias de evaluación diagnóstica, procesual y final. Una propuesta que responde a la evaluación en la enseñanza y abordaje metodológico de los procesos de evaluación continua, aplicados a la praxis para la mejora educativa.

Con la finalidad de evaluar el plan de intervención, se llevará a cabo en el mes de septiembre el siguiente cuestionario. El mismo será anónimo e individual y será enviado por correo a cada docente para que puedan completarlo y reenviarlo a la asesora.

CUESTIONARIO A DOCENTES

PREGUNTAS	SI	NO	FUNDAMENTAR
1- ¿El plan implementado durante el 2021 fue conocido por usted desde un comienzo?			
2- ¿Realizó proyectos específicos con el fin de dar cumplimiento a los objetivos del plan?			
3- ¿Su experiencia como profesional participante activo fue beneficioso para su formación?			
4- ¿Logró cumplir los objetivos propuestos para el departamento?			
5- ¿La implementación de lo aprendido en las jornadas ayudó a desarrollar sus clases en forma eficiente?			
6- ¿La implementación del plan incrementó la participación activa de sus alumnos en las clases presenciales logrando adquirir mayor fluidez al hablar en inglés aprovechando el 100% del tiempo en el aula?			
7- ¿Las herramientas Tic propuestas fueron de utilidad?			

8- Pudo usted hacer uso efectivo de algunas de ellas?			
---	--	--	--

Fuente: elaboración propia. 2021

4.2. Resultados esperados:

A partir de la propuesta de intervención de las jornadas- taller en el Instituto Santa Ana, se espera lograr un cambio en la forma de trabajar de los docentes del departamento de inglés con miras tendientes a la maximización de la utilización del tiempo áulico para un significativo incremento en el nivel de inglés de sus estudiantes. Un cambio de significación en las prácticas educativas. Pasar de una estructura de clase tradicional dirigida por un profesor, a un enfoque pedagógico centrado en el alumno.

Se aspira a la inclusión del nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje “aprendizaje invertido” y el uso de las TIC classroom, YouTube, KineMaster, Duolingo, como herramientas mediadoras de nuevos entornos de aprendizaje activo como propuesta departamental de enseñanza en un 80% del trabajo de los docentes capacitados.

Abrir caminos de oportunidades en la que los alumnos de los docentes que se capaciten, puedan aprender a su propio ritmo y que puedan aplicar sus conocimientos a través del aprendizaje activo. Donde el docente pueda crear una situación de aprendizaje que permitan que el estudiante transite y desarrolle realizando un aprendizaje para el descubrimiento, como buscando información, procesándola, y elaborando una nueva; para luego aplicarla en el contacto diario dentro de las situaciones áulicas del departamento, donde tener fluidez en inglés es determinante para el éxito académico.

Se desea promover alumnos con un rol activo como protagonistas de su propio aprendizaje, consumidores críticos, productores culturales, creadores de contenido,

alumnos autónomos, que adquieran la habilidad y capacidad de seguir aprendiendo, y adaptándose a nuevos y diferentes contextos.

Conclusión:

La elección de la Institución y de la temática surge de la lectura en profundidad de todos los aspectos presentados acerca de dicha institución. Entre líneas se detecta la necesidad de un cambio radical en la forma de trabajo de los docentes del Departamento de inglés que evidenciaba la falta de tiempo áulico para lograr mayor adquisición del lenguaje por parte de los estudiantes recién ingresados de otras instituciones con bajo nivel de inglés en comparación a los alumnos de la institución. Esa fue la primera motivación que abre el camino para pensar en el tema y en la línea temática de modelos de aprendizajes innovadores.

Es importante hacer mención de la actual situación de pandemia por COVID-19 que atraviesa al mundo en todas sus esferas sociales y la educación no queda afuera. Es motivo más que suficiente para pensar en un aporte y cambio. Es ahí donde surgen varias preguntas que motivan y que llevan a investigar sobre un modelo que denote y responda a esa necesidad que nos atraviesa a todos.

En las etapas transitadas en el presente plan de intervención expresa la importancia que revela la necesidad de un cambio significativo que abra y amplíe el horizonte formativo en las prácticas de enseñanza, de aquí en adelante, en el departamento de inglés del Instituto Santa Ana.

Cambio reflejado en las mejoras propuestas para el departamento de inglés, que se visibiliza en el modelo de aprendizaje invertido y la incorporación de las TIC, contribuyendo a que la labor del docente se centre totalmente en crear un entorno de

aprendizaje ideal para motivar a que los estudiantes sean activos y participativos en su propio proceso de adquisición de los conocimientos.

El hilo conductor de la necesidad se presenta como núcleo durante todos los encuentros y en cada momento del plan de intervención. Puesto en práctica en la capacitación misma, lo que constituye un entrenamiento experiencial para la acción profesional.

La propuesta refleja la importancia de ser agentes multiplicadores del modelo de aprendizaje invertido, para que tanto los docentes como los alumnos, se vean atravesados por una enseñanza- aprendizaje con un enfoque integral, sustentado en las vertientes cognitivas como lo son la búsqueda de información, recordar y reconocer determinada idea o concepto, ser capaz de pensar, reflexionar, juzgar, relacionar, organizar, comprender, crear contenido, aplicar, el análisis crítico, la síntesis y evaluación.

En su fortaleza se puede destacar la posibilidad de comunicación hacia el afuera de la institución, haciendo extensivo lo que se trabaja dentro de la escuela. Permitiendo así, por ejemplo, que el alumno que se quede sin poder asistir a la clase presencial, no se pierda la clase de ese día y al momento de la asistencia presencial, pueda intercambiar dudas, reforzar contenidos, socializar lo realizado, realizar pruebas experimentales de lo investigado o simplemente de lo observado en los videos.

Se generan ambientes favorables donde el alumno asume la responsabilidad de su propio aprendizaje. Una clase en la que el profesor no es el único poseedor de conocimiento sino un guía a al lado del alumno. Una instancia o un medio para incrementar la interacción personalizada y en la que el contenido está

permanentemente archivado para que se vuelva a utilizar en acciones de repaso y de recuperación.

En cuanto a las limitaciones, es factible considerar la posibilidad de caer en la reducción de empeñarse en el uso de las nuevas tecnologías sin reflexionar previamente sobre si resultan adecuadas y/o beneficiosas para los resultados de aprendizajes que se espera conseguir por parte de cada alumno. Algunos docentes utilizan las TIC como fin y no como medio, restando así el valor que realmente podrían aportar estas herramientas mediante su correcta utilización. El modelo de aprendizaje invertido no es sinónimo de vídeos online, no es un procedimiento para reemplazar a los profesores por vídeos.

Resulta importante destacar la interacción y las actividades de aprendizaje significativo de retroalimentación que ocurren cuando profesores y alumnos están cara a cara en las clases presenciales.

Cuestiones a mejorar y a implementar, están relacionadas con la sostenibilidad, la posibilidad de abordar la implicancia del modelo de aprendizaje invertido que denote una permanencia y continuidad a lo largo del tiempo e incluyan los demás departamentos del Instituto Santa Ana.

En tal sentido se sugiere la incorporación de acciones específicas tendientes a la revisión, ampliación y seguimiento de la propuesta para una mejora futura. Para ello, es necesario garantizar capacitaciones permanentes, ampliando la incorporación de nuevas herramientas como mediadoras del modelo de aprendizaje invertido, sosteniendo la concepción de aprender a aprender, para desenvolverse con agilidad y autonomía en nuevos y diferentes entornos y contextos en este maravilloso mundo de la enseñanza.

Referencias:

ARFSTROM, K., M. (2014, julio). *What's the Difference Between a Flipped Classroom and Flipped Learning?* EdTech Focus On K-12 Magazine. En línea: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [15/05/2021]

BATES, Anthony William (Tony) (2015) *La Enseñanza en la Era Digital*. En línea: http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital_vSP.pdf [11/05/2021]

BATISTA, M. A.; CELSO V.E. y USUBIAGA G.G, (2007) “*Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*”. En línea: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología. Bs. As. <http://repositorio.educacion.gov.ar:8080/dspace/handle/123456789/110047> [15/05/2021]

BERGMANN, J., y SAMS, A. (2012). *Flip Your Classroom*. International Society for Technology in Education. En línea: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [15/05/2021]

BERGMANN, J., y SAMS, A. (2014). *FLIPPED LEARNING: Maximizing Face Time*. T+D. Feb2014, Vol. 68 Issue 2, p28-31. 4p. Biblioteca digital ITESM: EBSCO Business Source Premier. En línea: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [15/05/2021]

BERGMAN, J., SAMS, A. & COLS. (2014) *What Is Flipped Learning? Flipped Learning Network* (FLN). Disponible en

http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/46/FILIP_handout_FNL_Web.pdf

CACURRI, Virginia. (2016) “*Tecnología Digital para Docentes*”, 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fox Andina, Dalaga.

CANAL COMPARTIR PALABRA MAESTRA. (3 de abril de 2019) ¿Qué es la Gamificación en la educación? | #PalabraMaestra [archivo de video] En línea: https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpAlrIOWw2h1ld&index=5 [10/06/2021]

CANAL DESDE EL MÓVIL. (16 de diciembre de 2020) Cómo usar KineMaster en 2021 /Tutorial para principiantes muy fácil. [archivo de video] En línea: https://www.youtube.com/watch?v=BUE8wq3M_8&ab_channel=DesdeelMovil [10/06/2021]

CANAL DOLOGS. (6 de junio de 2018) ¿Cómo trabajar el aula invertida en 10 pasos? [archivo de video] En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=eRoY7G63cFw&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpAlrIOWw2h1ld&index=4> [10/06/2021]

CANAL ITZELLEH. (1 de mayo de 2019) Planeación a la inversa. [archivo de video] En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=BRenxERTJrY> [10/06/2021]

CANAL LANGFOCUS. (4 de agosto de 2015) *Crítica a Duolingo - ¿Qué es Duolingo y qué pienso de este?* [archivo de video]. En línea: Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gcaC2GQsHA&ab_channel=LangfocusLangfocusVerificada [17/05/2021]

CANAL UNIVERSIDADURJC. (7 de noviembre de 2017) Serie ON: innovación educativa. ¿Qué es el Flipped Learning? [archivo de video] En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=Egl7hFCwWGQ&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpArlOWw2h1ld> [10/06/2021]

CASTELS, M. (1997). *La Sociedad Red (La Era de la Información; T.1)*. 2ª edición. Madrid: Alianza disponible en <http://www.uoc.es/web/esp/articles/castells/print.html>.

CHÁVEZ Arcega, M. A., & ROMERO, L. (2012). *Efectividad de un Curso de Capacitación en un Ambiente Virtual de Aprendizaje*. *Revista Complutense De Educación*, 23(1), 89-114. En línea: <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/39104> [10/05/2021]

CHENG, X., CAMERON, D. & LIU, J. (2007). *Understanding the Characteristics of Internet Short Video Sharing: YouTube as a Case Study*. arXiv. Recuperado de <http://arxiv.org/pdf/0707.3670.pdf> en Ramírez - Ochoa, María Isabel (2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. En línea: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> [12/05/2021]

DELORS, J. (1998) Informe UNESCO. “*Los cuatro pilares de la Educación, La Educación encierra un tesoro*”. En línea: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF [09/05/2021]

FERRERA ZAMORANO, Carmen Alicia, (2019). *Eco escuelas y recursos Digitales*. En línea: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales>

[/2019/04/08/kinemaster/#:~:text=KineMaster%20es%20el%20%C3%BAnico%20editor,LUT%2C%20transiciones%203D%20y%20m%C3%A1s](#) [17/05/2021]

GUTIÉRREZ, Luis. (2014) *Discusión Texto para Edu Trends*. En línea: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [10/05/2021]

HAMDAN, N., MCKNIGHT, P., MCKNIGHT K. y ARFSTROM, K. M. (2013). *A Review of Flipped Learning. Flipped Learning Network*. En línea: http://www.flippedlearning.org/cms/lib07/VA01923112/Centricity/Domain/41/LitReview_FlippedLearning.pdf [15/05/2021]

LUGO, María Teresa (2009). *Las políticas tic en la educación de américa latina. tendencias y experiencias*, en Revista Fuentes, 10, 2010; pp. 52-68. En línea: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politicass%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=69A9E749CDD3B4A2F414365343B836FF?sequence=1&isAllowed=y> [15/05/2021]

LITWIN, Edith (2005) *Tecnologías Educativas en Tiempos de Internet*. En línea: https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf_media/11497569/80b9cc60-f924-4057-b14a-1f0972fbd2f5.pdf [11/05/2021]

MALBERNAT, Lucia Rosario (2014). *Capacitación docente: Propuesta para incorporar TIC en educación superior Universidad CAECE*, Subsede Mar del Plata, Departamento de Sistemas. En línea: <http://nulan.mdp.edu.ar/2713/1/malbernat-2014.pdf> [10/05/2021]

MOREIRA, Marco Antonio (2012) *¿Al final que es Aprendizaje Significativo?* En línea:

https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y#:~:text=Aprendizaje%20significativo%20es%20aqu%C3%A9l%20en,que%20el%20aprendiz%20ya%20sabe. [11/05/2021]

OBSERVATORIO de Innovación Educativa, (2014). *Reporte Edu Trends*. En línea:

<https://observatorio.tec.mx/redutrends/> [15/05/2021]

PÉREZ HEREDIA, D. (2017) *Educación disruptiva: nuevas formas de transformar la educación*. En línea:

<https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/educacion-disruptiva/> [10/05/2021]

PETTY, K. (2013). *Gamification in the Classroom - Getting Started*. CUE Educate-Innovate Explore. Recuperado de:

<https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [7/06/2021]

QUIRÓS, E. (2009). *Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea*. Electrónica@ Educaré disponible en Ramírez - Ochoa,

María Isabel (2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. Recuperado en mayo de 2021 de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> [10/05/2021]

RAMÍREZ-OCHOA, María Isabel (2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. En línea:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> [12/05/2021]

ROBINSON, K. (2013). *Cambiando los Paradigmas*. [video] en línea:

<https://www.youtube.com/watch?v=WbOtm0zkxLQ> [10/05/2021]

SCOPEO (2009). *Formación Web 2.0, Monográfico SCOPEO, n° 1*. Recuperado en mayo de 2021 de: <http://scopeo.usal.es/images/documentoscopeo/scopeom001.pdf> disponible en Ramírez - Ochoa, María Isabel (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. En línea: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> [17/05/2021]

SNELSON, C. & ELISON-BOWERS, P. (2009). *Using YouTube videos to engage the affective domain in elearning. Research, Reflections and Innovations in Integrating ICT in Education*, vol. 3, 1481-1485. disponible en Ramírez - Ochoa, María Isabel (2016). *Posibilidades del uso educativo de YouTube*. Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. En línea: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194036> [17/05/2021]

TALBERT, R. (2014) "El curso de cálculo invertido: uso de la práctica guiada para desarrollar la autorregulación". "Lanzando Nueves". Crónica de la educación superior. Recuperado de: <https://www.facultyfocus.com/articles/educationalassessment/four-assessment-strategies-for-the-flipped-learning-environment/> [6/06/2021]

UES21, 2019 S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana, Datos Generales de la Escuela. Lección 2. P. 6. Historia Institucional. Lección 10. Pp. 26-28. Mandatos Institucionales. Visión, misión. Lección 14. Pp. 34-35. Historia Personas y Grupos que componen la comunidad Educativa. Lección 17. Pp. 41-42. PEI. Lección 21. Pp. 51-52 Acuerdos de Convivencia Escolares. Lección 22. P. 54. Perfil del Alumno, Perfil del Egresado. Lección 24. Pp. 56-58.

Concepción de Currículum. Lección 25. PP. 68-70 Disponible en:
[https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-
modulo-0#org2](https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2)

VOLKSWAGEN (2009). *The fun theory*. BlueMotion Technologies. Recuperado de:
<https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> [7/06/2021]

Anexos

vínculo de acceso drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1-2ljE3u-sMoE4bc5N9uyVrioSr0OwGhj?usp=sharing>

Folleto invitación jornadas/taller capacitación:

INSTITUTO SANTA ANA

TALLERES DE CAPACITACIÓN

EL VIERNES 21 DE MAYO

20 HS.

LIC. LORENA KÖHLER

"Flipped Learning: un Método Innovador para una Enseñanza Innovadora"

ZOOM:
Meeting ID: 267 996 2006
Passcode: 269354

Aprendizaje Invertido

4/23

The flyer features a green background with a white banner for the title. On the left, there is a vertical green bar containing the date, time, and instructor's name. The right side contains the workshop title in quotes and Zoom details. An illustration at the bottom right shows a hand holding a lightbulb over a group of people, with the text 'Aprendizaje Invertido' below it. A row of colorful crayons is at the bottom left.

Fuente: elaboración propia 2021. Imagen “aprendizaje invertido” Infografías. Fuente: https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido_2021.

Calendario de encuentros:



Fuente: elaboración propia. 2021



Fuente: elaboración propia. 2021



Fuente: elaboración propia. 2021

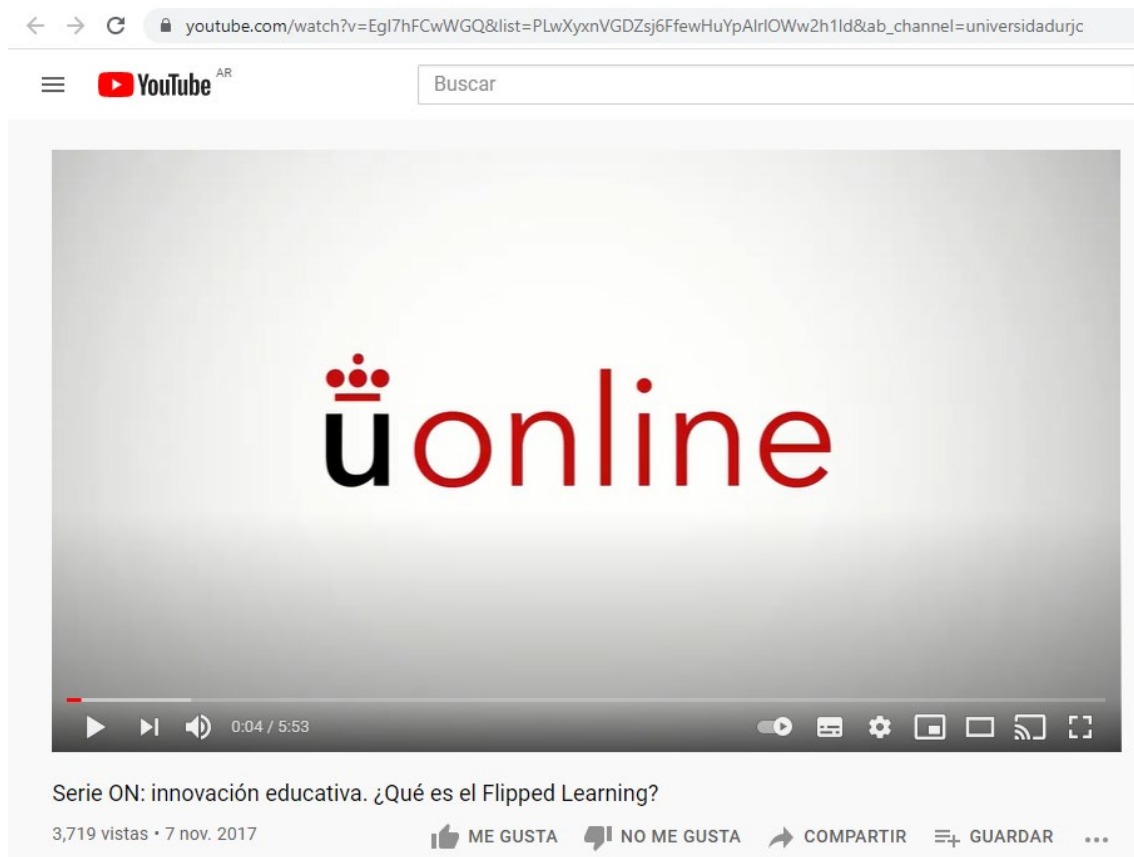
Encuentro n°1:

Primer momento (inicio): actividad N° 1:

<https://wordwall.net/es/resource/17282540>

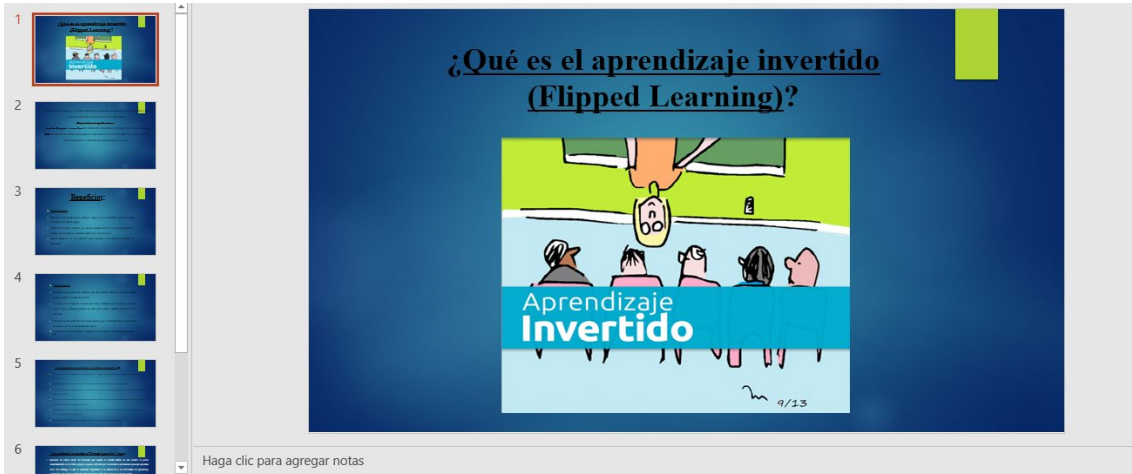
Fuente: elaboración propia.2021

Segundo momento(desarrollo): actividad N° 2:



Fuente: UNIVERSIDADURJC. (7 de noviembre de 2017) Serie ON: innovación educativa. ¿Qué es el Flipped Learning? [archivo de video] En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=Egl7hFCwWGQ&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpArlOWw2h1ld> [10/06/2021]

Actividad N° 3:



Fuente: PowerPoint. Aprendizaje Invertido. Elaboración propia. 2021

<https://drive.google.com/file/d/1ZAf-r0bQ2nCG419sf3sIKnxM1mku6-gM/view?usp=sharing>



Figura: Imagen “aprendizaje invertido” Infografías. Fuente:

<https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> 2021.




Figura 1. Infografías. Fuente: <https://observatorio.tec.mx/edu-trendsaprendizaje-invertido-infografias>. 2021

Encuentro n°2: Primer momento (Inicio): actividad n°1: Kahoot:

El Aprendizaje Invertido es un Método o Enfoque que pone al estudiante como centro del proceso educativo

3



54
Answers


◆ True

▲ False

Fuente: elaboración propia. 2021

El Aprendizaje Invertido es sinónimo de videos online

13



21
Answers

◆ True

▲ False

Fuente: elaboración propia. 2021

El Aprendizaje Invertido es un método en el que el docente es el “centro de la clase”

10



30
Answers

◆ True

▲ False

Fuente: elaboración propia. 2021

El Aprendizaje Invertido es un medio para reemplazar a los docentes por videos educativos

14



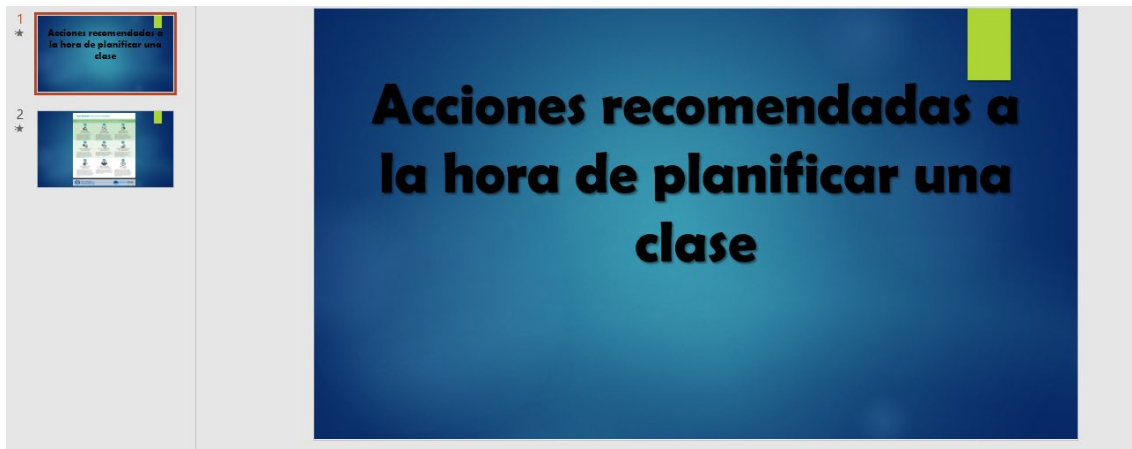
17
Answers

◆ True

▲ False

Fuente: elaboración propia. 2021

Segundo momento (desarrollo): actividad N°2:



Fuente: elaboración propia. 2021. Acciones recomendadas a la hora de planificar.

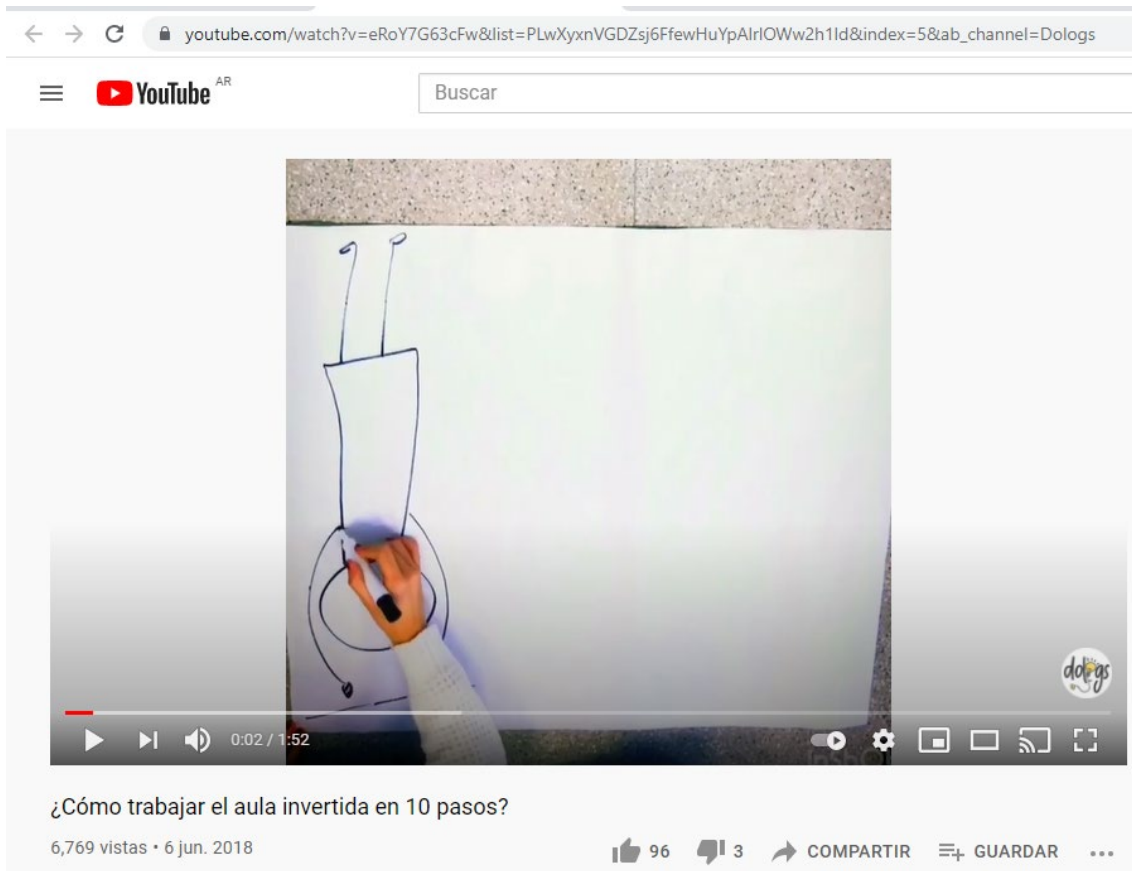
https://drive.google.com/file/d/1jYhbJgcGFTBu8WE_FbWzt3GpLYeZTI2F/view?usp=sharing

[w?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jYhbJgcGFTBu8WE_FbWzt3GpLYeZTI2F/view?usp=sharing)



Figura 2 Infografías. Fuente: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido> 2021.

Actividad N°3:



¿Cómo trabajar el aula invertida en 10 pasos?

6,769 vistas • 6 jun. 2018

96 3 COMPARTIR GUARDAR ...

Fuente: DOLOGS. (6 de junio de 2018) ¿Cómo trabajar el aula invertida en 10 pasos?

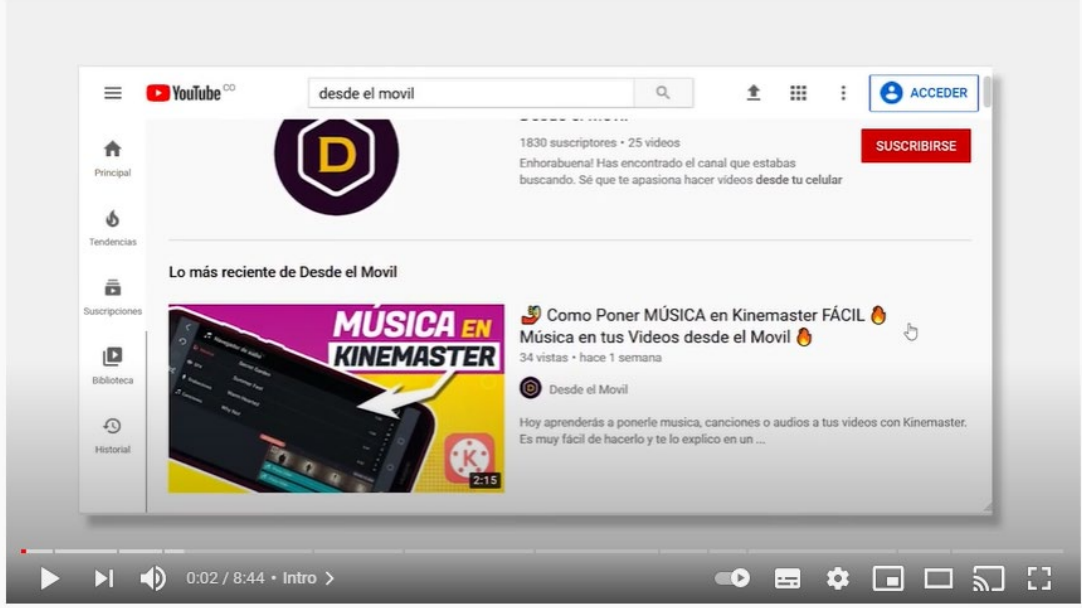
[archivo de video] En línea:

<https://www.youtube.com/watch?v=eRoY7G63cFw&list=PLwXyxnVGDZsj6FewHuYpAlrIOWw2h1ld&index=4> [10/06/2021]

Tercer encuentro: Segundo momento (desarrollo): actividad N° 2:

← → ↻ youtube.com/watch?v=BUE8wq-3M_8&ab_channel=DesdeelMovil

☰ YouTube ^{AR}



desde el movil

1830 suscriptores • 25 videos

Enhorabuena! Has encontrado el canal que estabas buscando. Sé que te apasiona hacer videos desde tu celular

SUSCRIBIRSE

Lo más reciente de Desde el Movil

MÚSICA EN KINEMASTER

Como Poner MÚSICA en Kinemaster FÁCIL 🧡
Música en tus Videos desde el Movil 🧡
34 vistas • hace 1 semana

Desde el Movil

Hoy aprenderás a ponerle musica, canciones o audios a tus videos con Kinemaster. Es muy fácil de hacerlo y te lo explico en un ...

0:02 / 8:44 • Intro >

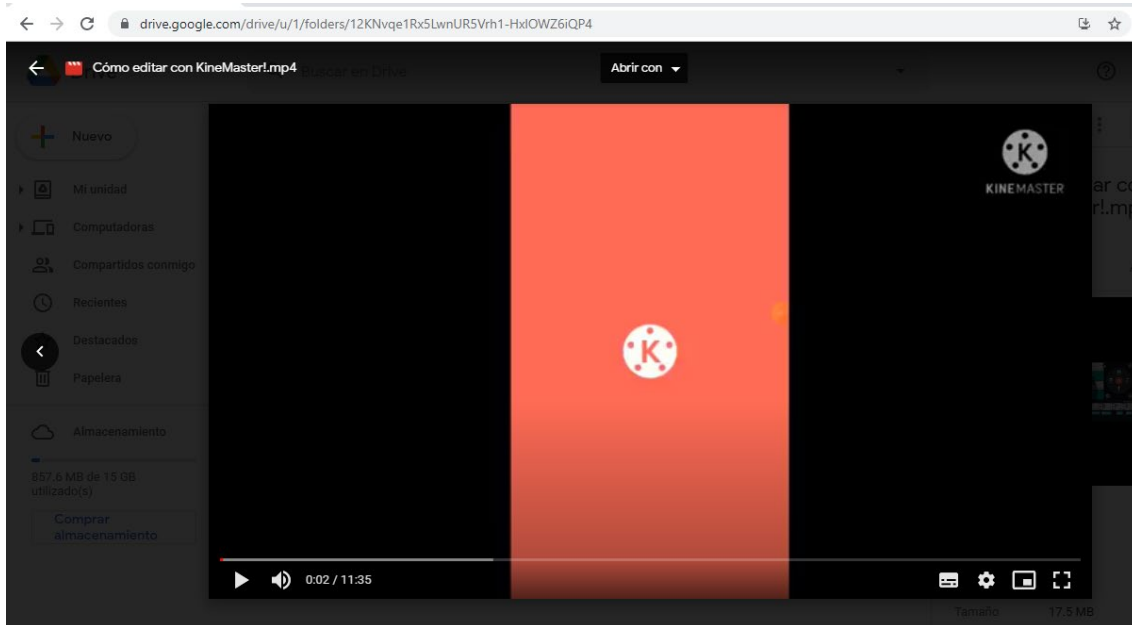
COMO USAR KINEMASTER en 2021 / TUTORIAL PARA PRINCIPIANTES MUY FÁCIL 🧡

32,939 vistas • 16 dic. 2020

👍 962 💬 39 ➦ COMPARTIR ➦ GUARDAR ...

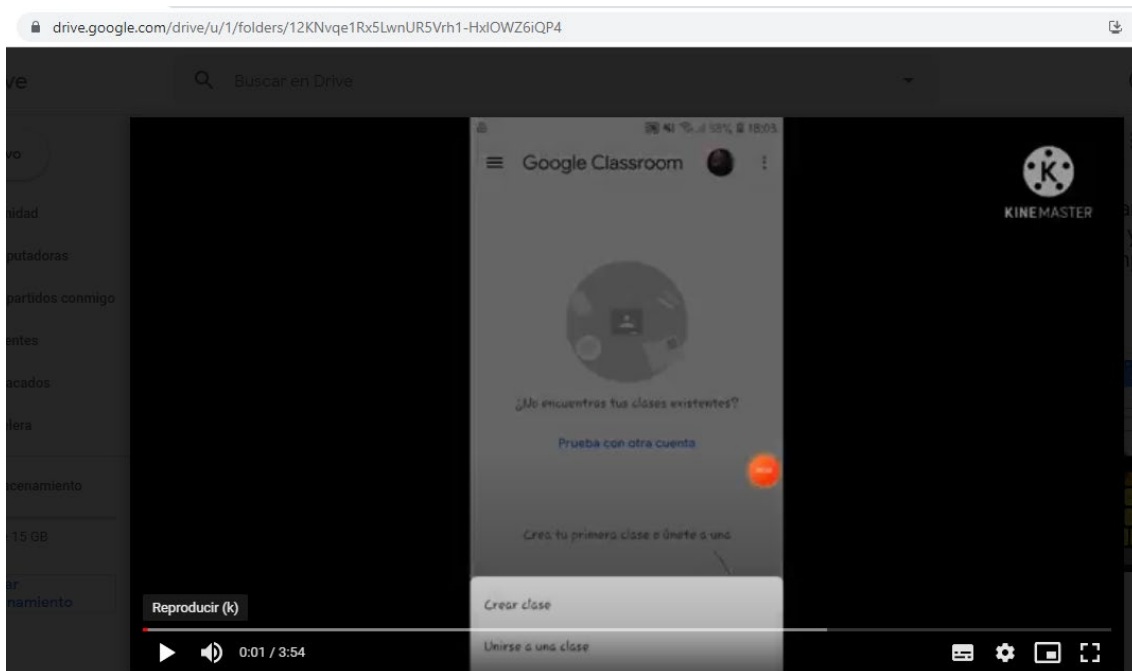
Fuente: DESDE EL MÓVIL. (16 de diciembre de 2020) Cómo usar KineMaster en 2021 /Tutorial para principiantes muy fácil. [archivo de video] En línea: https://www.youtube.com/watch?v=BUE8wq-3M_8&ab_channel=DesdeelMovil

[10/06/2021]

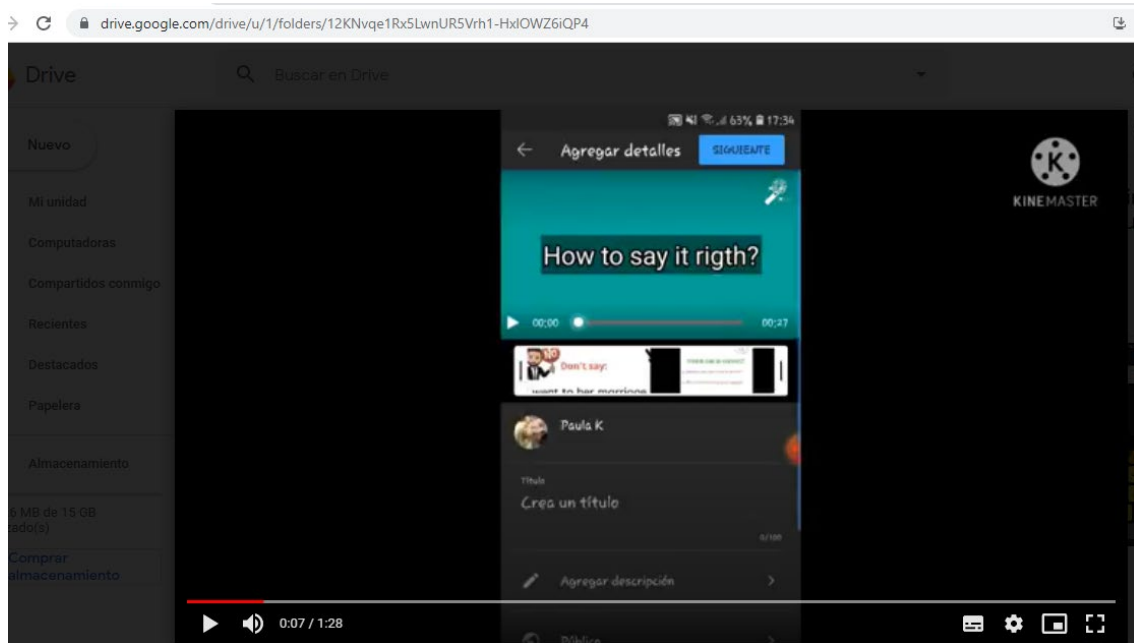


Fuente: elaboración propia. 2021. Cómo editar con KineMaster. Video tutorial https://drive.google.com/file/d/1S6GV61BDO_FCju_tJ8h8z3QaRnlJsDuT/view?usp=sharing

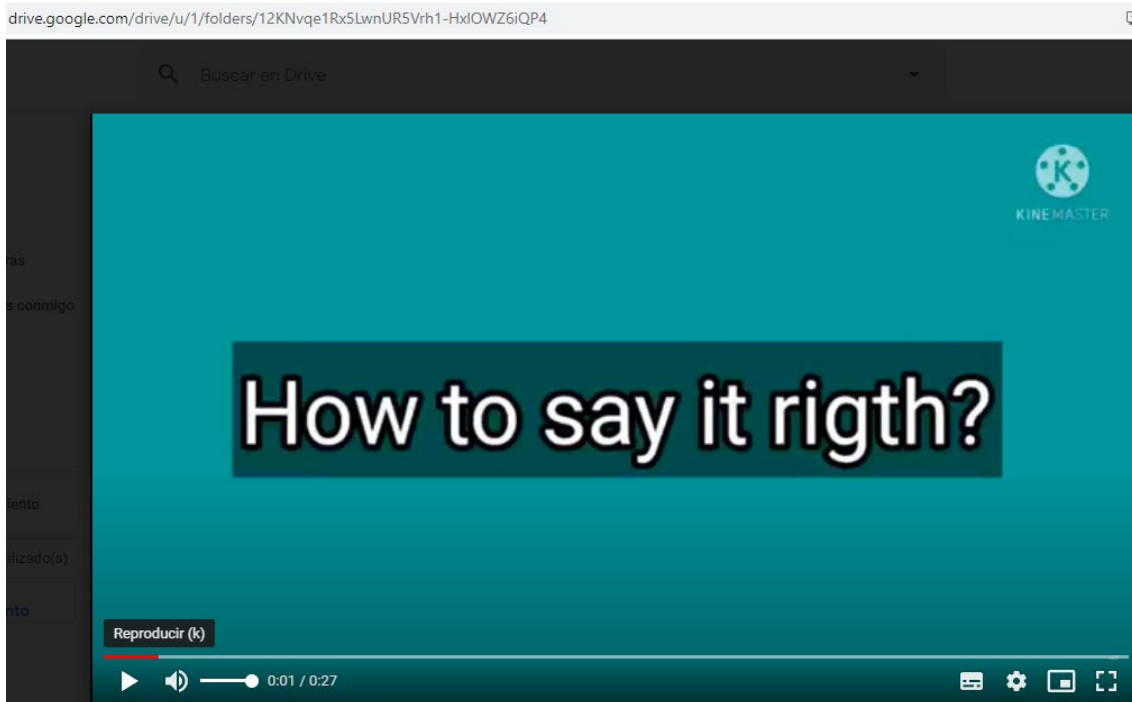
Actividad N° 3:



Fuente: elaboración propia. 2021. Cómo crear una sala de Classroom. Video tutorial <https://drive.google.com/file/d/11uX0x7g2HbU5ysITQade-gPAbQZela-j/view?usp=sharing>



Fuente: elaboración propia. 2021. Cómo compartir videos en una sala de Classroom. Video tutorial <https://drive.google.com/file/d/11mEnSWSDIPkk623g04X-D-sNdenTvP4y/view?usp=sharing>

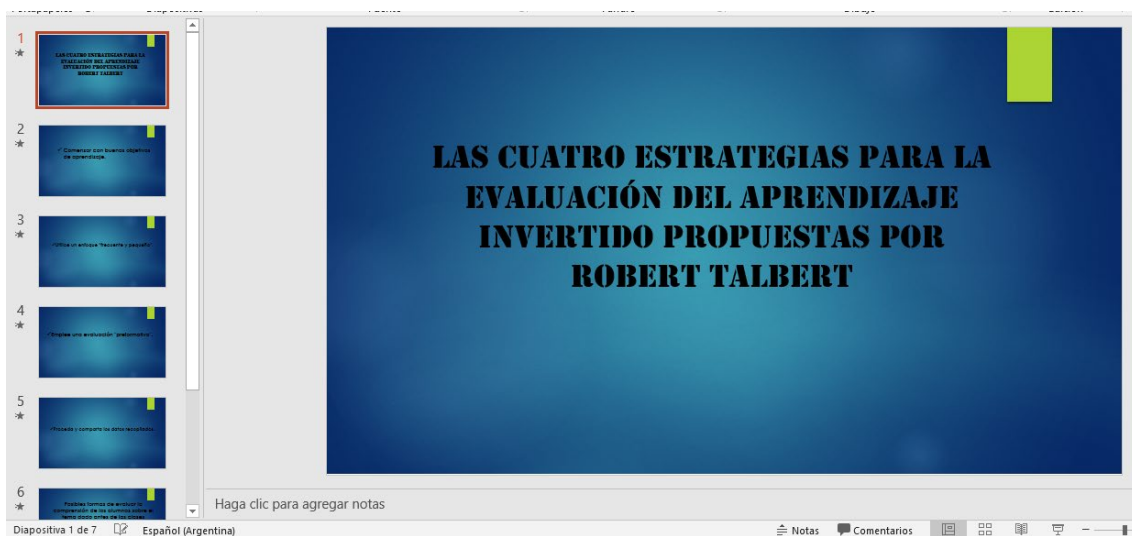


Fuente: elaboración propia. 2021. Video ejemplo. Video tutorial

https://drive.google.com/file/d/12_uU-jlxExQ4SA3v_QOTK6Yb8PvYkfWe/view?usp=sharing

Cuarto encuentro: segundo momento (desarrollo):

Actividad N°2:



Fuente: elaboración propia. 2021. PowerPoint. Las cuatro estrategias de Evaluación.

<https://drive.google.com/file/d/1VNWosYbrG0xoNJXWIIu9rqE1jtiKJNX/view?usp=sharing>

Actividad N°4:



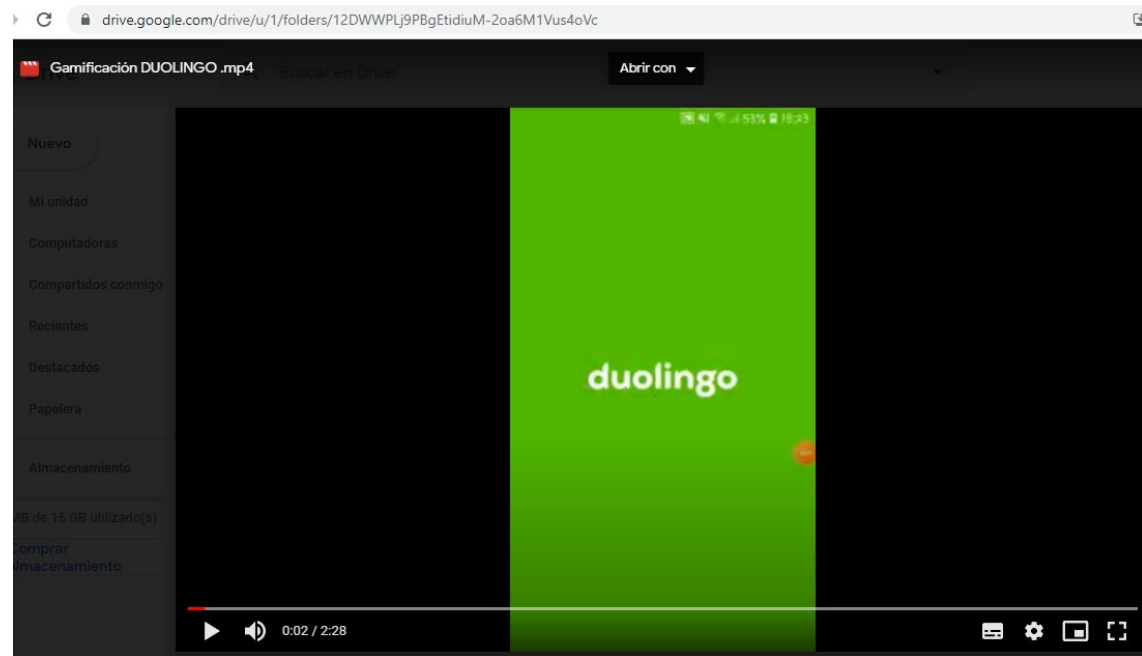
The image is a screenshot of a YouTube video player. The video title is "¿Qué es la Gamificación en la educación? | #PalabraMaestra". The video has 71,849 views and was uploaded on April 3, 2019. The video player shows a progress bar at 0:01 / 2:03. The video content is a white screen with the text "LA GAMIFICACIÓN" in large, bold, black letters. The YouTube interface includes a search bar, navigation icons, and social media sharing options.

Fuente: COMPARTIR PALABRA MAESTRA. (3 de abril de 2019) ¿Qué es la

Gamificación en la educación? | #PalabraMaestra [archivo de video] En línea:

https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g&list=PLwXyxnVGDZsj6FfewHuYpAlrIOWw2h1ld&index=5 [10/06/2021]

Actividad N°5:



Fuente: elaboración propia. 2021. Gamificación Duolingo. Video tutorial.
<https://drive.google.com/file/d/12EduxTezxOeGmKPTwVP3wUHsbHBj9SEk/view?usp=sharing>

Certificado reconocimiento por participación en las jornadas:

CERTIFICADO FINAL

POR MEDIO DE LA PRESENTE RECONOCEMOS A

por haber concluido las Jornadas/talleres de
capacitación de 4 encuentros sobre Flipped Learning y
herramientas Tic.

Dirección Departamento de
Inglés del Instituto Santa
Ana



LORENA KÖHLER
Licenciada en Educación

Fuente: elaboración propia. 2021