



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

TRABAJO FIN DE MÁSTER

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Filosofía

El Modelo de Aula Invertida Aplicado a la Enseñanza de
la Filosofía.

Autor/a:

Francisco José Sandoval Sánchez.

<https://youtu.be/249wzgnXfCl>

Director/a:

Dr. D. Ángel Martínez Sánchez.

Murcia, 25 de mayo de 2023

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Otros métodos semejantes al Flipped Classroom.....	12
2.2. El papel que desempeñan las TIC.	15
2.3. El papel que desempeña el docente y los alumnos.	16
3. OBJETIVOS.....	19
3.1. Objetivo General	19
3.2. Objetivos Específicos	19
4. METODOLOGÍA	21
4.1. Explicación del proyecto.....	21
4.2. Contenidos	26
4.3. Relación de los objetivos específicos con las actividades, temporalización, recursos y evaluación.	26
4.4. Recursos.....	32
5. EVALUACIÓN	35
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	41
7. REFERENCIAS.	45

1. JUSTIFICACIÓN

La docencia es una tarea compleja ya que requiere del dominio de los diversos elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para que dicho proceso pueda realizarse adecuadamente es necesario guiar nuestras acciones en base a la legislación actual, al dominio de la materia, al conocimiento de las diversas teorías pedagógicas, a conocer las necesidades de nuestro alumnado, así como a tener en cuenta el momento actual en el que los alumnos se encuentran y las múltiples opciones que este presenta.

Es deber del docente encontrar la metodología adecuada que motive a su alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y propicie una verdadera interrelación entre el contenido a adquirir y la utilidad que este presenta en su desarrollo cognitivo y profesional.

El modelo tradicional, que todos los estudiantes conocen y es la metodología con la que trabajan y, por ende, suelen sentirse cómodos, es aquel donde los alumnos asisten a clase y los profesores imparten la materia, y en casa realizan los deberes que los profesores les han asignado (Bergmann y Sams, 2012).

Sin embargo, actualmente los adolescentes reciben mucha información de los medios de comunicación y sobre todo de las redes sociales. Disponen, además, de una gran variedad de aplicaciones y herramientas que les facilitan el acceso a la información y ejecución de tareas o proyectos; por consiguiente, esta es una de las grandes razones por las que no podemos continuar basando la educación en métodos antiguos donde el profesor más que un guía en su aprendizaje es quien tiene todo el conocimiento sin dejar al alumno que lo construya por sí mismo desde otros métodos donde prime la motivación, la emoción y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Uno de los grandes retos de la docencia es la inserción de las TIC con un sentido, en este caso educativo, y orientando al alumno a su buen uso.

Entre los autores que apoyan este cambio de paradigma educativo encontramos al profesor Ricard Gerverd (2012). Éste señala la existencia de modelos tradicionales, los cuales son impersonales, al tratar, a través de los métodos que utilizan los docentes, de homogeneizar al alumnado. En sus

propias palabras: “Los alumnos aprenden mejor si se sienten implicados, si algo les interesa y les motiva personalmente; sí eso no sucede, desconectan y se acabó “(p8).

Ya autores como Vigotsky (1896-1934) hablaron en su día, en atención a esta problemática, de la necesidad de proporcionar al alumnado un cierto andamiaje. Según este autor, para que se produzca un aprendizaje eficaz, la sociedad debe ofrecer el apoyo adecuado a las necesidades y capacidades del alumnado sin darle todo hecho, sino que sea el propio alumno quien resuelva sus propios problemas. Además, este se relaciona con la zona de desarrollo próximo donde el conocimiento a asimilar debe encontrarse en un punto intermedio entre lo que el alumno ya sabe en ese momento (zona de desarrollo real) y lo que podría aprender con la ayuda de los agentes educativos (zona de desarrollo potencial) (Vigotsky, 1995).

Desde este punto de vista, este trabajo pretende ser un aporte dirigido a provocar el cambio de paradigma del aula tradicional, donde el alumno es el mero receptor de la información. En este caso, vamos a utilizar los recursos en los que los estudiantes de hoy en día se encuentran inmersos (redes sociales y aparatos digitales), ya que al alumnado le motiva su uso y favorece su aprendizaje. Además, vamos a dejar de lado la metodología tradicional donde el alumno no realiza más actividad en el aula que la de escuchar, y por ello vamos a utilizar una pedagogía activa donde éste construya su propio aprendizaje y pueda expresar sus inquietudes y necesidades. Por otra parte, el docente es el guía para su formación, no sólo un guía en la materia, sino en el uso correcto de internet, ya que en muchas ocasiones los alumnos no saben ni dónde ni cómo buscar, no conocen qué páginas web son fiables, ni como contrastar la información. Y, sobre todo, siempre trabajamos conociendo sus necesidades, capacidades y esquemas mentales previos para poder organizar, estructurar y guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El cambio de paradigma se va a realizar utilizando el modelo Flipped classroom, el cual “es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (Berenguer, 2016, p. 1466).

Dicho de otro modo, Flipped Classroom o Modelo de Aula Invertida, consiste, justamente, en la inversión de las tareas que normalmente se han venido haciendo en casa y en clase, quedando ahora las horas de clase destinadas a la realización de debates, resolución de dudas, elaboración de actividades participativas con las TIC o los deberes. De este modo, las horas en casa pasan a ser utilizadas para trabajar con el temario y apuntar las dudas (visualizando el temario a través de vídeos, audios u otras herramientas en línea como Genially para crear contenidos interactivos), que durante la sesión siguiente se resolverán en el aula.

Cómo es patente, la necesidad de introducir un cambio en las dinámicas de aula no sólo viene dada por las reiteradas advertencias por parte de los investigadores, sino que la legislación actual ampara este cambio metodológico donde la Filosofía, área en la que se centra este proyecto, se adapta a los tiempos actuales y a las necesidades del alumnado de este siglo. Por ello partimos de la legislación que regula la enseñanza en el Bachillerato, puesto que este trabajo se va a centrar en la asignatura de Filosofía en el primer curso de bachiller. Así, el Decreto 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la CARM, en su artículo 10 (métodos pedagógicos) establece en su apartado 2 (e): “El diseño de tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, y la expresión oral mediante debates y presentaciones orales. Para ello, las tareas y los proyectos diseñados implicarán procesos de búsqueda, selección, análisis e interpretación de la información a partir de manejo de fuentes y recursos variados y se fundamentaron en el proceso de trabajo del ciclo de la investigación”.

Así mismo, también se nos impele a “promover trabajos por proyectos y su exposición en público, sobre algunas de las cuestiones tratadas a lo largo del curso y que pueden resultar de interés, de modo que se estimule en el alumnado la madurez, la autonomía, la competencia emprendedora, las competencias clave STEM (por el uso de las TIC para la búsqueda y análisis de la información), la competencia lingüística y las competencias propias de la competencia ciudadana, como la tolerancia y la capacidad de cooperar”.

En consonancia con el propio Decreto, este método encaja no solo con la necesidad que destaca la evidencia y estudios pedagógicos sino también con los principios o directrices que marca la legislación actual.

El uso de esta metodología se refleja además en que la Filosofía, o la Historia de la Filosofía, no suelen resultar demasiado atractivos, ni motivadores, a los alumnos de las nuevas generaciones. Los datos de la Agencia estadística europea, Eurostat, reflejan que España se mantiene a la cabeza en la lista de abandonos prematuros en la educación europea desde 2011. Además, relaciona muchos de estos abandonos con la falta de motivación; no es de extrañar que muchas de estas metodologías traten de diseñar un nuevo paradigma educativo donde los estudiantes puedan adquirir un mayor protagonismo, compartiendo todas ellas una misma premisa: es necesario adaptar nuestra manera de enseñar a las nuevas formas de aprendizaje que tienen los nuevos estudiantes y, para ello, inevitablemente, es imprescindible dejar atrás el obsoleto modelo de la clase magistral, es necesario superar el coercitivo estilo formativo del siglo XIX.

Para concluir este apartado, cabe destacar que este uso de la tecnología, fuera y dentro de las aulas, no ha hecho más que verse incrementado en los últimos años, sobre todo, después de la llegada del Covid19 y, con ella, los confinamientos y la necesidad de impartir clase por videoconferencia. Ahora, en la “nueva normalidad”, debemos preguntarnos, después de la experiencia vivida, qué modelo es capaz de ajustarse mejor a las demandas de los estudiantes, el modelo tradicional o el nuevo modelo digital.

2. MARCO TEÓRICO

Actualmente, podemos encontrar numerosos artículos dedicados a tratar el tema del modelo *Flipped*, y en todos ellos, se cita al mismo autor; ya sea en solitario o acompañado. La bibliografía publicada más relevante acerca de este paradigma nos conduce a Jonathan Bergmann, quien es considerado el padre del modelo, en 2018 ofreció una definición del mismo:

“El *Flipped Learning* es un modelo pedagógico que permite a los educadores llegar a cada estudiante, a cada aula, cada día. Este enfoque invierte el modelo de aula tradicional al presentar la parte conceptual antes de la clase, lo que permite a los docentes utilizar el tiempo del aula para guiar a cada estudiante a través de actividades, estrategias y prácticas activas sobre los conceptos básicos ya trabajados previamente” (Bergmann y Santiago, 2021, p. 24).

Nótese que, como el propio Bergmann indica, no se ha inventado nada nuevo, es más, él mismo explica que:

“Este *dar la vuelta a la clase*, en cierto sentido, no es más que la versión contemporánea de hacer que los chicos lean un capítulo del libro de texto la noche anterior y al día siguiente lo comenten y hagan ejercicios sobre él. Sin embargo, el uso del video en lugar del texto actualiza la metodología” (Bergmann y Sams, 2016, p. 6).

En el fondo, los orígenes del modelo *Flipped Classroom* (desde ahora, *FC*) pueden rastrearse hasta principios del siglo XIX en la Academia Militar de Estados Unidos en West Point, donde se diseñaron métodos de enseñanza basados en la inversión de los tiempos dedicados a la instrucción individual y grupal.

Más tarde, en 2004, Salman Khan, fundador de la organización educativa sin lucro: Khan Academy¹, pasó a convertirse en un claro referente de este enfoque (sin todavía un nombre oficial), cuando subió, por medio de su plataforma web, una cantidad bastante considerable de materiales dedicados a

¹ <https://es.khanacademy.org/>

la formación y el aprendizaje gratis por Internet. Su actividad ha supuesto, el último impulso que, en la práctica, fue recogido por Bergmann y Sams, quienes han sido capaces tanto de condensar y explicar las principales características de esta metodología, como bautizarla.

Además, en su libro *Dale la vuelta a tu clase* (2016), estos dos autores narran cómo llegaron a diseñar las directrices generales que vertebran el grueso teórico del modelo mientras impartían clases de Física y Química Aplicada en la Escuela Secundaria de Woodland Park, en Colorado. Allí, indican que fueron las continuas faltas de sus alumnos, que por temas relacionados con el deporte no podían asistir a las últimas clases del día, las que los motivó a diseñar un plan de acción básico, cuyo objetivo consistía en tratar de ofrecer una educación individualizada y enfocada a las capacidades y necesidades de cada alumno, a través de la tecnología.

Según sostienen, “el modelo actual de educación es un reflejo de la época en la que se diseñó: la Revolución Industrial. Los estudiantes son educados en una especie de línea de producción para hacer eficiente su estandarizada educación. Se les pide que se sienten en filas muy ordenados, que escuchen lo que un “experto” expone sobre un tema y que recuerden la información aprendida cuando se enfrentan a un examen” (p. 19).

Actualmente, nos encontramos en una época donde la proliferación de las tecnologías ha hecho que se deba modificar esta perspectiva y que los docentes tengan que ponerse al día para poder impartir las clases. La finalidad es, ante todo, captar su atención y mejorar la motivación en el aprendizaje de contenidos que *a priori* no presentan ningún sentido para ellos, ya que pueden pensar que en internet se encuentra toda la información que deseen sin necesidad de memorizar. Hablamos de alumnos que realizan varias tareas al tiempo, mientras ven la televisión miran el móvil, si están en clase revisan el correo o alguna red social, etc. Esto hace que les cueste prestar atención al profesor; por consiguiente, el uso de una metodología donde el papel y el lápiz es de uso mayoritario genera desmotivación hacia el aprendizaje y a lo que el profesor les puede estar contando. Todas estas razones ponen en relieve la importancia de

este modelo de “aula invertida”, defendido ya, a estas alturas, por una gran cantidad de autores.

Podemos ver el ejemplo descrito por Berenguer Albaladejo (2016) donde los profesores del Departamento de Derecho civil aplicaron recursos audiovisuales para impartir sus clases. Estos utilizaban vídeos explicativos de sus materias (en directo o en diferido) y en las horas de clase se dedicaban a resolver dudas, contar experiencias, mejorar habilidades de oratoria e introducir contenido para la siguiente clase. Así, los docentes concluyeron que era muy beneficioso el uso del vídeo como material atrayente para el alumnado; además podían verlo fuera del horario lectivo, por lo que no perderían clase aquellos alumnos que no pudieron asistir. Sin embargo, confirmaron que, a pesar de que a los alumnos les parecen de utilidad este recurso, no están dispuestos a ver vídeos explicativos cada día. Por ello, el trabajo de Berenguer remarca la necesidad de encontrar un adecuado equilibrio entre el modelo tradicional y el aula invertida para no cargar de trabajo a los alumnos con los vídeos, cuestionarios y las actividades de clase.

Otra investigación digna de mención es la realizada por González Fernández y Carrillo Jácome (2016) a docentes de un centro de Educación Primaria sobre sus opiniones, dudas y sugerencias acerca del uso del *Flipped Classroom*, el aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC. Estas opiniones son tanto positivas como negativas. Por un lado, valoran lo positivo del trabajo en grupo, la cooperación, responsabilidad e implicación del alumnado y alaban la motivación que proporciona el uso de las TIC. Por otro lado, y, sin embargo, resaltan la necesidad de una formación continua del profesorado, la dificultad que pueden presentar algunos niños sin acceso a internet o sin aparatos electrónicos, así como la aceptación por parte de las familias de esta metodología.

Por ende, este modelo tiene aspectos positivos y negativos, los cuales vamos a especificar siguiendo a Berenguer Albaladejo (2016). Las claras ventajas que muestra este modelo siguiendo a este autor son:

- En clase, el alumno participa activamente implicándose en las tareas de discusión u oratoria, además de la responsabilidad que esto implica.
- Pueden acceder a los materiales asignados por el tutor todas las veces que lo necesiten, esto hace que aprendan a su propio ritmo.
- La atención al alumno puede ser más individualizada y personalizada, adaptada a cada alumno.
- Aumenta la creatividad, el pensamiento crítico y analítico del alumno.
- Mejora las habilidades sociales y personales, trabajo cooperativo de los alumnos con los debates, la resolución de dudas, entre otros.
- Mayor conexión con el alumnado al utilizar las TIC y los recursos con los que están habituados a comunicarse en su día a día.
- Las familias están involucradas en el proceso ya que pueden ver el temario que están aprendiendo, cómo se imparte y así incluso ayudar a su hijo si presenta dificultades específicas de apoyo educativo.

En relación a las desventajas que presenta, este autor señala:

- Para los alumnos sin conexión a internet o que no dispongan de aparatos electrónicos (móvil u ordenador) puede suponer una gran limitación este método.
- Implica una gran responsabilidad y trabajo por parte de los alumnos, ya que si no trabajan en casa (viendo el vídeo) no podrán participar al día siguiente en el aula.
- El profesor también necesita invertir mucho tiempo para la preparación y edición de los vídeos, realización de cuestionarios... ya que con el método tradicional solo se necesitan los libros y seguir el índice del mismo y sus actividades.

- Aumenta el tiempo que los alumnos pasan utilizando los medios informáticos.
- El aprendizaje autónomo puede tener un riesgo a la hora de que no todos tengan la misma capacidad o recursos cognitivos para aprender por sí mismos.

Centrándonos en los aspectos negativos de este método, *a priori*, pueden resultar no solo evidentes sino difíciles de resolver. Sin embargo, encontrando un equilibrio, como decíamos anteriormente, entre la metodología expositiva y los nuevos recursos que tenemos para darle esa vuelta a la clase podemos eliminar o paliar estos inconvenientes. Algunas soluciones pueden ser:

- Al alumnado sin recursos tecnológicos, ofrecerle un dispositivo prestado del centro el día que lo necesiten. Siempre se pueden conectar a una red pública como en las bibliotecas o en el propio centro.
- Para no cargar en exceso al alumno, combinar vídeos con actividades dinámicas, como el uso de un Kahoot o Genially, la visualización de resúmenes o esquemas en Canva, la proyección de cortos o trozos de películas entre otros recursos. Gracias a esto también hacemos que el profesor no tenga la necesidad de estar todas las semanas preparando material audiovisual y editándolo.
- En relación al tiempo que los alumnos pasan con la pantalla, podemos verlo como algo productivo, ya que, en vez de estar jugando a la vídeo consola o cotilleando las redes sociales, pueden estar utilizando el mismo recurso, pero con otro fin.
- Finalmente, la última desventaja puede solucionarse gracias a las adaptaciones que los docentes hacen con sus alumnos. Esta metodología hace que conozcas a tu alumno, comprendas cómo piensa, cómo se expresa, cuáles son sus repuestas en los cuestionarios, lo creativo que puede llegar a ser en un debate, etc. Esto hace que se puedan hacer varios niveles en función de las necesidades concretas de los alumnos. Además, si presenta dificultades específicas de apoyo educativo es necesario adaptar

el material al alumnado. Por consiguiente, este recurso y método es beneficioso para todo tipo de alumnado. Por último, es de destacar que todos los materiales creados son un gran banco de recursos para el docente para sus futuras clases.

Ahora tenemos claro que no se trata de estandarizar sino de individualizar la educación y tratar de fomentar la motivación. Por esta razón, como señala Santiago y Bergmann (2021) “la función de guía del docente se ha de intensificar: teniendo en cuenta las potencias y carencias de cada individuo, debemos de analizar y, de forma creativa, señalar el camino más adecuado dentro del tejido de la información” (p.20). El plan de acción básico, con el que tratar de mejorar esta situación, ha de pasar, necesariamente, por la realización de cambios profundos, no sólo en la forma de impartir y presentar la clase, sino también en la forma en la que el profesor y los alumnos tienen de entenderse a sí mismos en cuanto a su rol y tratar de detectar qué es aquello que realmente mueve su motivación.

Entonces, lo que se muestra claro y decisivo en lo que respecta al futuro de la profesión, es que la adaptación de los docentes al nuevo contexto digital supone dejar de ser únicamente transmisores de información para convertirse ahora en asesores, guías y transmisores de competencias. Es, por esto último, por lo que Bergmann y Sams (2016) afirman: “el papel educativo de *transmitir información* ha sido sustituido por *enseñar a los estudiantes a enseñarse a sí mismos* [...]. Lo que nuestros estudiantes necesitan de sus profesores es que sean sus *entrenadores para el futuro*” (p. 6).

2.1. Otros métodos semejantes al Flipped Classroom.

Hoy día podemos encontrar una gran variedad de métodos o técnicas pedagógicas donde la memorización de contenidos y la escritura de apuntes dictados por el profesor quedan desfasados, dada la diversidad de recursos con los que el docente cuenta en la actualidad. Entre aquellas metodologías que optan por abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva tecnológica, creativa y significativa, no solo contamos con la del *Flipped*

Classroom sino con otras que pueden presentar características y técnicas similares.

Entre ellos, citamos el *Aprendizaje Basado en Proyectos* (ABP) y el *Aprendizaje Cooperativo*. El ABP, tal y como explica Mujica Rodríguez (2012), “es una estrategia que tiene como propósito orientar de forma positiva y constructiva un desarrollo grupal del conocimiento, a través de una interacción estructurada, orientada y formativa.” (p. 204). Se basa en proponer un problema real y buscarle solución mediante la elaboración de un proyecto. Esta metodología se asemeja al FC en cuanto deja de lado el estudio teórico y abstracto de los contenidos para enfocarse en un problema específico. Como explican Fajardo Pascagaza y Gil Bohórquez (2019) el ABP trata de fusionar la teoría con la práctica aumentando las capacidades intelectuales superando la memorización de contenidos, así como fomentando valores como la responsabilidad y el trabajo en equipo. Además, existen otras habilidades comunes con nuestra metodología: la implicación y responsabilidad del alumnado, el aumento de la motivación al utilizar los medios tecnológicos, el favorecer el pensamiento crítico, el trabajo en grupo, el uso del debate y el desarrollo de las habilidades oratorias del alumno.

Por otro lado, encontramos el *Aprendizaje Cooperativo*. Siguiendo a Traver Martí (2003) esta metodología insiste en que los alumnos trabajen en el aula en grupos reducidos y heterogéneos, compartiendo las funciones de liderazgo y favoreciendo la responsabilidad de ayudar a los demás compañeros del equipo. Además, y al igual que el FC, la misión del profesor es la de supervisar y guiar todo el proceso, interviniendo directamente únicamente cuando lo crea oportuno.

Como puede observarse, ambas metodologías están íntimamente relacionadas, cada una siguiendo una planificación y estructuración diferente, compartiendo la práctica activa de principios innovadores como lo son: la independencia y autonomía del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje, el uso de las TIC para recabar información y aprender a través de la navegación web, los juegos o las herramientas digitales, así como el fomento del trabajo en equipo que conlleva a desarrollar las habilidades sociales y

personales que dejan de lado la fórmula del trabajo repetitivo, memorístico y en soledad. Todo esto, para dar paso al trabajo en grupo, favorecer la expresión de ideas propias al ponerlas en común, para así, desarrollar habilidades lingüísticas en expresión escrita y oral, mejorar las interrelaciones entre los alumnos al tener que aprender a debatir los contenidos sin llegar al conflicto y buscando una solución.

En relación al *Aprendizaje Cooperativo*, es de destacar el artículo “El *Aprendizaje Cooperativo* y la *Flipped Classroom*: una pareja ideal mediada por las TIC” de González Fernández y Carrillo Jácome (2016), dónde se muestra el beneficio para el estudiante al fusionar estas dos metodologías con el uso de las TIC en relación a la mejora de la motivación y favorecer la adquisición significativa de los contenidos. Para estos autores, el método consiste en que los alumnos trabajen en casa con material audiovisual, siendo este un material mucho más atractivo que el libro, preparado y seleccionado por el docente (aquí fusionan el uso de las tecnologías con el FC), dejando para el aula las dudas, el debate o las aclaraciones, desarrollando en el aula actividades cooperativas por grupos diseñadas por el docente, donde también se utilizan recursos tecnológicos que llamen su atención, agilicen la realización del trabajo y consiguiendo que disfruten ejecutando la tarea (en esta parte es donde se desarrolla la metodología cooperativa).

Podemos afirmar, entonces, que el AC o el ABP se asemejan al FC por utilizar las mismas bases constructivistas e innovadoras para el desarrollo del proceso de aprendizaje. Así, estableciendo unos objetivos claros, unos contenidos específicos y un buen sistema de evaluación, que proporcione información sobre cómo está yendo a cabo el método y si realmente es funcional para los alumnos, cualesquiera de estos tres métodos, sea de forma individual o conjunta, resultan rentables y eficaces para ejecutarse en el aula y cumplir con las competencias (competencia digital y STEM) demandadas por el Decreto de educación vigente.

2.2. El papel que desempeñan las TIC.

El uso de las TIC en esta metodología es la clave que favorece que tengamos el mismo “idioma” que los alumnos y que podamos establecer una comunicación más fructífera con ellos, en contraposición con el modelo tradicional. Como ya se ha remarcado, nos encontramos en una época virtual donde los alumnos se comunican con sus amigos a través de las redes, buscan información por internet, y lo utilizan para viajar y buscar una ciudad, entre otras. Sin embargo, los alumnos se pueden encontrar con un gran problema: internet tiene una vasta cantidad de información, de diversas fuentes y naturaleza, y estos pueden perderse a la hora de buscar información, analizarla y darle un sentido. Es el deber del docente enseñar al alumno a filtrar toda la información que puedan encontrar en internet y mostrarles cómo encontrar información fiable. En palabras de Cheretien, Ortega y Macrory (2010): “el uso de las nuevas tecnologías aumenta considerablemente la motivación de los alumnos, y por tanto sus ganas de aprender más de la asignatura en cuestión” (*apud.* Cegara 2020).

Por todo lo anterior, es importante el uso de las TIC en el aula por todos los beneficios que otorga, especialmente el incremento de la motivación hacia el aprendizaje. Según la RAE la motivación “es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (Real Academia Española, s.f., entrada tercera). Advirtiendo que el uso de las TIC es un factor externo al aula, atrayente, divertido, de fácil uso para todos y siendo la vía de comunicación preferida por los alumnos es obvio que su uso sea fundamental para captar su atención y motivarlos a aprender. El docente, por su parte, también ilusionar al alumnado en la empresa del saber y motivarlo en la investigación de su entorno, y explorando al máximo sus capacidades cognitivas.

Finalmente, otro aspecto fundamental que hay que señalar en palabras de Santiago y Bergmann (2021) es:

“tratar de entender que no se trata solo de ver videos, o, podríamos decir, no solo es espacio individual. En realidad, lo mejor del *flipped learning* se produce en el espacio grupal, donde los estudiantes interactúan, aplican lo que están aprendiendo, crean...

Si un profesor se limita a buscar o grabar videos para que los estudiantes los vean, entonces se está olvidando de lo que es realmente importante” (p. 19).

Y lo realmente importante, que no se nos olvide, es siempre el mismo factor: el estudiante. Él debe de ser el verdadero protagonista en el aula, el punto de fuga al que todos los medios deben ir dirigidos, pero nunca de forma masiva o aleatoria, ya hemos dicho que el *flipped* se basa en la diferenciación y en la racionalización de los contenidos. Es por esto que, como explican Bergamann y Sams:

“En un corto periodo de tiempo, el método de *dar la vuelta a clase* ha alcanzado una gran popularidad entre muchos docentes y alumnos. Esto es debido al cambio que propone para utilizar la tecnología en todo su potencial, y no solo para hacer un uso “trivial” de la misma [...] Estos usos de la tecnología incluyen el empleo de Skype y los mensajes de texto que los alumnos intercambian (dentro y fuera de clase) con sus iguales, las simulaciones por ordenador, la visualización de datos, la programación, la utilización de las bases de datos, los motores de cálculo, la robótica, los mundos virtuales, los juegos complejos, la impresión en 3D, los controles de voz y muchas aplicaciones más” (Bergamann y Sams 2016, p. 11).

2.3. El papel que desempeña el docente y los alumnos.

Ahora cabe preguntarnos: ¿Cuáles son, exactamente, los roles que deberían de desempeñar el docente y sus alumnos en el aula según el *modelo FC*? ¿Cómo deberían éstos actuar en ella? ¿Qué es aquello que se supone que deberían de hacer si de verdad quisieran dar una clase de acuerdo con el modelo invertido?

Para comprender cómo ha cambiado el papel del estudiante y del docente en comparación con el modelo tradicional, nos remitimos a Tourón, Santiago y Díez (2014) quienes resumen en su libro “*The Flipped Classroom: cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*” el rol o el papel que tiene tanto el

docente como el alumno dependiendo del modelo pedagógico a utilizar en el aula. A continuación, se expone el resumen de la tabla 2 (p.7) de dicho libro:

Modelo centrado en el profesor	Modelo centrado en el estudiante
Carácter unidireccional, transmisión de datos del docente al estudiante.	Los estudiantes construyen conocimiento mediante la búsqueda y síntesis de la información.
Los estudiantes son pasivos en la recepción de la información.	Los estudiantes son activos y participativos en su aprendizaje
El énfasis se pone en la adquisición de conocimiento fuera del contexto.	El énfasis se pone en cómo utilizar y comunicar el conocimiento de modo efectivo y dentro de un contexto real.
El rol del profesor consiste en ofrecer información y evaluar.	El rol del profesor es asesorar y facilitar, el profesor y los estudiantes evalúan conjuntamente.
Enseñanza - aprendizaje y evaluación se separan.	Enseñanza y evaluación están entrelazadas.
La evaluación se utiliza para contabilizar el aprendizaje	La evaluación se utiliza para promover y diagnosticar el aprendizaje.
El énfasis se pone en las respuestas correctas.	El énfasis se pone en hacer buenas preguntas y aprender de los errores
El aprendizaje deseado es evaluado mediante pruebas estandarizadas	El aprendizaje "deseado" es evaluado directamente mediante la utilización de trabajos, proyectos, practicas, portafolios...
El enfoque se encuentra en una sola disciplina.	El enfoque suele ser interdisciplinar.
La cultura es competitiva e individualista.	La cultura es cooperativa o colaborativa de ayuda.

Los estudiantes se contemplan como aprendices.	El docente y los estudiantes aprender conjuntamente.
--	--

Como puede observarse, existen claras diferencias del papel que ejercen ambos protagonistas en el aula y cómo el modelo FC resulta más acorde a las necesidades actuales y a los avances pedagógicos que se desarrollan para adaptarse a las particularidades de los alumnos. Sin duda, unos de los grandes beneficiarios de esta metodología es todo aquel alumno con necesidades educativas especiales o necesidades específicas de apoyo educativo (alumnos disléxicos, disortográficos o con TDAH) que pueden acceder a los contenidos tantas veces como lo necesiten, preguntar en el aula dudas o demandar las aclaraciones pertinentes. Conocer sus necesidades y adaptar el material a ellos es más sencillo con este modelo.

El *modelo FC*, considera en lo que concierne a los docentes, que:

“los maestros todavía necesitamos ser expertos en el contenido de la materia que impartimos [...]. De hecho, un maestro efectivo *flipped* necesita ser más experto en los contenidos que un maestro tradicional. Puesto que los estudiantes estarán a menudo en distintos niveles de aprendizaje durante una lección, y esto puede ocurrir incluso al principio, el profesor tendrá que conocer su temario con tanta profundidad que le permita moverse de un grupo a otro o de un estudiante a otro con agilidad y decidir si un alumno necesita ayuda o si está listo para progresar” (Santiago y Bergmann, 2021, p. 38).

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Favorecer, con la implantación del modelo pedagógico *Flipped Classroom*, la adquisición de los contenidos y conocimientos propios del nivel educativo de primero de Bachillerato en la asignatura de Filosofía.

3.2. Objetivos Específicos

1. Mejorar con el uso de recursos digitales (vídeos, esquemas interactivos...) la comprensión de los contenidos.
2. Aumentar la implicación por parte del alumnado en debates y aclaraciones dentro del aula tras el trabajo realizado en casa.
3. Participar en actividades interactivas o que fomenten la comprensión del temario trabajado en casa.
4. Buscar, analizar y filtrar información en internet, fiable y válida para su uso en el aula.
5. Favorecer el desarrollo de habilidades personales y sociales para poder llegar a acuerdos, conclusiones y soluciones con su grupo de trabajo o en debates de clase.

4. METODOOGÍA

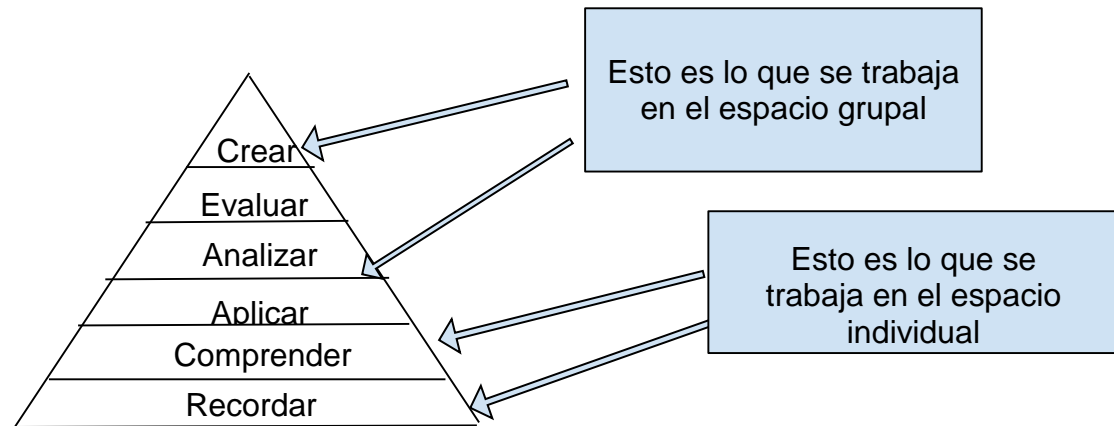
4.1. Explicación del proyecto.

A lo largo de este apartado se detallan los pasos a seguir para implantar, en un aula de primero de bachillerato, dentro de la signatura *Filosofía*, la metodología de enseñanza *Flipped Classroom* (FC).

Para detallar los pasos a seguir y las técnicas pedagógicas a llevar a cabo es necesario hacer hincapié en las similitudes que comparte el FC con otras metodologías, ya que estas tienen definidas unas fases específicas para llevarlos a cabo en el aula. Tal y como explicamos anteriormente, el FC comparte características y similitudes con otras metodologías o técnicas pedagógicas como es el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aprendizaje Cooperativo, lo que nos lleva a pensar que para llevar a cabo el FC nos podemos nutrir de las teorías, técnicas o métodos citados anteriormente.

A pesar de los múltiples métodos que nos pueden servir para llevar a cabo el FC, nos vamos a centrar en exponer unas fases claras, fiables, basadas en evidencia empírica que nos guíen a la hora de implantar en el aula el FC y siguiendo una ruta marcada y segura para que los alumnos adquieran los contenidos. Tras esta breve introducción nos centramos en explicar cómo aplicar FC siguiendo la organización por niveles para la adquisición de los contenidos a través de la taxonomía de Bloom. Para ello, utilizaremos la recomendación propuesta por Santiago y Bergmann (2021) en su libro *Aprende al revés*, como guía para organizar el temario que deben estudiar en casa y cuales deben ubicarse en el espacio grupal en el aula.

Para poder ponernos en contexto, estos autores, explican en su libro la relación beneficiosa de utilizar FC siguiendo la organización estructurada de la taxonomía de Bloom. Benjamin Bloom en 1956 realizó una organización por niveles para la adquisición del conocimiento, siendo su discípulo Lauren Anderson quien en 2001 la revisó y quedó de la siguiente forma:



Teniendo en cuenta esta pirámide, quedarían los niveles inferiores (recordar y comprender) dedicados al tiempo de trabajo en casa (en el espacio individual) donde los docentes ofrecen a los alumnos las tareas a llevar a cabo de forma creativa (siendo estas sencillas y fáciles de alcanzar). Mientras que los niveles superiores requieren cognitivamente de una mayor ayuda por parte del docente y un trabajo más complejo relegados a las horas del aula o espacio grupal (analizar y crear).

En primer lugar, para definir la forma que vamos a trabajar los contenidos es esencial diferenciar los espacios en los que ocurre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Siguiendo a Santiago y Bergmann (2021), hemos de diferenciar dos espacios:

- **Espacio individual:** el trabajo que los alumnos realizan por sí mismos, puede ser en casa o en el centro.
- **Espacio grupal:** el trabajo que los alumnos realizan en el aula, con la presencia y guía del profesor.

Centrándonos en el espacio individual, el cual se basa en el recuerdo y comprensión de los conocimientos (según la pirámide de Bloom), vamos a establecer los contenidos y creación del material para impartir dichos contenidos. Siguiendo la estructuración del FC, vamos a crear actividades de pre-aprendizaje para que los alumnos interactúen con él en casa y puedan preparar sus dudas para llevarlas al aula. Siguiendo a los autores citados Santiago y Bergmann (2021), algunas de las actividades de este espacio, las cuales serán detalladas más adelante, son las siguientes:

- Creación de vídeos interactivos utilizando los siguientes recursos: Screencasting (grabar la pantalla de ordenador junto con el audio), Lightboards (uso de una pizarra de cristal donde se puede resaltar un contenido). También, se puede editar y superponer imágenes, crear vídeos animados (PowToon) o vídeos donde al tiempo puedan responder a preguntas (EdPuzzle). Además de los medios audiovisuales, podemos servirnos de otros recursos como: presentaciones de google, esquemas interactivos mediante el uso de Canva, donde también podemos insertar vídeos, o Genially, donde no solo podemos insertar vídeos, hacer presentaciones, sino también crear nuestros propios juegos. Se pueden realizar también audios o podcast o juegos interactivos como Kahoot o ClassDojo.

Todo este material será enviado a través de Google Classroom donde lo tendrán organizado, además cuenta con un chat para realizar preguntas o dudas. Este recurso es beneficioso para ellos ya que también pueden crear sus propias presentaciones o documentos Google.

Solamente utilizando este material no se garantiza el éxito de aprender por sí mismos en casa. Para poder medir la implicación de los alumnos (objetivo específico 2) necesitamos de otras herramientas que los guíen, sacando el máximo partido a las sesiones de casa. Para ello vamos a seguir las recomendaciones ofrecidas por Santiago y Bergmann (2021):

- **Estrategia 3-2-1:** Los alumnos deben apuntar tres cosas que aprendieron en el vídeo, dos preguntas sobre el contenido y una duda. Con esto intentamos activar la atención, memoria del vídeo y razonamiento de lo que han visualizado.
- **Organizadores:** realizar preguntas sencillas para que puedan evaluar por sí mismos si han entendido el contenido y puedan apuntar sus dudas para resolverlas en clase.
- **Herramientas de evaluación:** algunos recursos como EdPuzzle realizan preguntas al tiempo de la visualización del vídeo. Con esto podemos ver el nivel de comprensión del temario, así como los formularios de Google

o realizar fichas interactivas donde deban realizar un test, comentario o señalar una opción, los cuales nos llega directamente a nosotros, para posteriormente poder comentarlos en el aula.

Estos autores también remarcan la importancia de enseñar a nuestros alumnos a ver un vídeo, ya que esto no es una simple tarea para el disfrute, sino que pretendemos que capte la información que hemos preparado para ampliar o preparar su conocimiento para aplicarlo en el aula. Para esto ofrecen una técnica que consiste en:

- **Pasó 1.** Mira, escucha y procesa: los alumnos miran, procesan y escuchan el vídeo sin tomar notas.
- **Paso 2.** Pausa y escritura: Los estudiantes escriben lo que han visto en el video. Es una manera de procesar la información y centrarnos en aquello que no hemos entendido con claridad.
- **Paso 3.** Responsabilidad: Los estudiantes responden a algunas preguntas tras el visualizado.

Una vez detallado el espacio individual, nos centramos en el espacio grupal, es decir, en el trabajo en el aula con todos los alumnos. En este espacio trabajamos los niveles superiores de Bloom (analizar y crear). Es necesario crear situaciones de aprendizaje a través de diversas técnicas para afianzar lo aprendido en el espacio individual. Del modo que explican los autores mencionados es importante dejar un tiempo al comienzo de clase para resolver dudas o cuestiones de los estudiantes sobre lo trabajado en casa. Tras este pequeño tiempo para el debate y la resolución de preguntas, es responsabilidad del docente crear un ambiente de trabajo donde se aplique lo estudiado, y para ello vamos a citar una serie de estrategias que propone Santiago y Bergmann (2021) para trabajar con la metodología *Flipped*, las cuales son: Aprendizaje cooperativo, juegos (*gamificación*), Aprendizaje basado en proyectos, enseñanza entre iguales, Aprendizaje basado en la indagación, simulaciones/estudio de casos, narrativa en primera persona, *Mastery learning*, Seminarios socráticos y la hora del genio (Santiago y Bergmann, 2021, p. 131).

Como podemos comprobar son varias las estrategias a utilizar y depende del docente emplear aquellas con la que se sienta más cómodo y sobre todo domine su empleo. Dada la extensión que requeriría explicar todas las estrategias, nos centramos en las dos con las que más se asocia la metodología *Flipped* y que han sido más avaladas por el análisis efectuado por estos autores. En efecto, a través de un cuestionario realizado a los profesores sobre hasta qué punto profundizan en este modelo, los que obtuvieron un mayor porcentaje el *Aprendizaje Cooperativo* y la *gamificación*.

Como resulta patente, la *gamificación* crea un espacio atractivo que estimula a los estudiantes a desarrollar su conocimiento, puede implantarse por niveles e incluso adaptarse a la capacidad de cada alumno. Además, el uso del juego no tiene por qué resultar en una competición con sus compañeros sino obtener una marca personal para satisfacer sus propias metas. En palabras de los autores: “la gamificación trabaja con dos mecanismos: por un lado, potencia la práctica y la interactividad” (Santiago y Bergmann 2021). Por otro lado, el aprendizaje cooperativo crea conjuntamente estrategias de aprendizaje que desarrollan habilidades personales para alcanzar un objetivo común y para ello todos deben trabajar en equipo. Para ello el docente es el encargado de diseñar actividades cooperativas que puedan alcanzar los alumnos.

A modo de ejemplo, podría dividirse el escenario educativo tal y como se ejemplifica en el siguiente recuadro:

En clase (espacio grupal)	En casa (espacio individual)	En clase (espacio grupal)
Familiarización con los términos	Visionado de videos o lectura	Debates y resolver dudas
Introducción de los contenidos principales	Familiarización con los hechos y revisión de conceptos principales	Trabajo colaborativo, crear contenido, interpretar y aplicar los contenidos del temario.
Introducción a los primeros niveles de Bloom: comprensión y recuerdo	Trabajamos los niveles de Bloom: comprensión y recuerdo.	Trabajamos los niveles: analizar y crear

4.2. Contenidos

Una vez expuesto el *modus operandi* para impartir clase con esta metodología y especificados los pasos a seguir, vamos a concretar, a modo de ejemplo, las fases para implantarlo, los contenidos de Filosofía a trabajar, su temporalización, sus objetivos, actividades, recursos y la evaluación correspondiente.

Para conocer los contenidos que vamos a escoger, a modo de ejemplo, nos centramos en un bloque específico de la asignatura de Filosofía de primero de bachillerato (Decreto 251/2022):

- Bloque 2: Conocimiento y realidad
- Contenido: Metafísica. La cuestión de la naturaleza última de la realidad.
- Saberes básicos:
 1. Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser.
 2. Entidades y objetos ideales: el problema de los universales.
 3. El realismo dualista en la Filosofía Oriental y Occidental.

4.3. Relación de los objetivos específicos con las actividades, temporalización, recursos y evaluación.

Partiendo del objetivo general, el cual se concretan los objetivos específicos, vamos a darle respuesta y ver cómo se concretan en el aula.

FASE INICIAL: EN EL AULA: SESIÓN 1

Descripción: En esta fase pretendemos que el alumno tenga una toma de contacto con los términos e introducir aspectos esenciales para la comprensión *a posteriori* en casa, además debe de adaptarse a esta nueva forma de aprender por sí mismo sin la existencia de clases magistrales.

Objetivos específicos: 2, 3, 5.

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser.

Actividades:

- Comenzamos creando un pequeño debate. Para ello les voy a lanzar preguntas utilizando la App Kahoot con 4 respuestas. Tras esta breve toma de contacto vamos a debatir y ver qué porcentaje de respuesta tiene cada una, sin haber leído o estudiado nada, vamos a ver de donde parten (Temporalización: 25').
- Mostrar cómo se usa y navega a través de Classroom donde vamos a ir colgando las tareas a realizar en casa, les explicamos cómo deben de ver el vídeo siguiendo los pasos: mira, escucha y procesa, pausa y escritura y responsabilidad (Temporalización 30').
- **En casa**, tras la visualización del vídeo (realizado por el docente) siguiendo estos tres pasos, van a realizar la estrategia 3-2-1.

Recursos: Pizarra digital, tablets y ordenador. Uso de la App *Kahoot* y *Classroom*.

Evaluación: Evaluación diagnóstica con cuestionario (*Kahoot*).

FASE INICIAL: EN EL AULA: SESIÓN 2

Descripción: En esta segunda sesión vamos a comprobar cómo les ha ido trabajando el contenido por sí mismo en casa.

Objetivos específicos: 1, 2, 3 y 5.

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser.

Actividades:

- En pequeños grupos de 3 o 4 van a poner en común las dudas, preguntas y lo aprendido en el vídeo visto en casa, con el fin de unificar y aclarar esas cuestiones. Después, cada grupo expondrá sus razonamientos y dudas, y así podrán entre todos los grupos debatir y aclarar conceptos. El mediador es el docente de este debate (Temporalización: 30')

- Utilizando la aplicación liveworksheet, en clase y por grupos, van a contestar a una serie de preguntas sobre el vídeo para comprobar el nivel de comprensión y organización mental del contenido (Temporalización: 10').
- Tras esto buscarán información sobre el tema para comprenderlo y mejorarlo. Para enfocar la búsqueda de información, nos detendremos a explicar cómo hacerlo y para ello vamos a darles una serie de instrucciones (anexo 2) (Temporalización 15').
- **En casa** realizarán una búsqueda por internet sobre un contenido nuevo (ofrecido por el docente a cada grupo) pero relacionado con el tema anterior para realizar un pequeño proyecto por grupos (realizar un esquema interactivo en Canva con información, imágenes y enlaces de interés entre otros). Para cada grupo será diferente, así crearán su propio contenido a aprender y analizar entre todos.
- Además, visualizarán un vídeo en Edpuzzle con preguntas para evaluar si lo están comprendiendo y puedan apuntar sus dudas, introducir ese material en el proyecto o coger ideas para sus búsquedas.

Recursos: material escolar lápiz y papel, tablets u ordenadores, pizarra digital, *liveworksheet*, *Edpuzzle*.

Evaluación: Evaluación formativa a través del cuaderno del profesor (evaluación cualitativa) y las puntuaciones del *Liveworksheet* y *Edpuzzle* (cuantitativa).

FASE IMPLEMENTACIÓN: EN EL AULA: SESIÓN 3

Descripción: En esta sesión queremos comprobar si el proyecto está funcionando como debe y si los alumnos están satisfechos y obteniendo respuestas acertadas o no.

Objetivos específicos: 1 y 4.

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser. Entidades y objetos ideales: el problema de los universales.

Actividades:

- En pequeños grupos de 3 o 4 van a poner en común, de nuevo las dudas, preguntas y aprendizajes del vídeo, para que puedan apuntarlas, debatirlas entre ellos y exponerlas en el aula. El docente llevará las riendas del debate; por ello, será el profesor el que encauce el debate a través de preguntas. Buscaremos el porcentaje de respuestas del vídeo visto en casa para poder centrar la atención en el contenido a comprender (Temporalización: 30').
- Continuarán por grupos buscando información por internet una vez sus dudas estén aclaradas, leyendo definiciones, buscando imágenes y debatiendo cómo hacer el proyecto (Temporalización: 15').
- Explicar cómo funciona Canva. Para ello, les dejaremos que interactúen con él dando consejos básicos sobre cómo elaborar el contenido (Temporalización: 15').
- **En casa** leerán un texto enviado por classroom utilizando el lector inmersivo de Word Microsoft (Anexo 3) sobre el temario que les ayude a asentar conceptos y teorías, resaltando sobre todo los sustantivos y verbos clave pudiendo leerlo la aplicación en voz alta (ayuda a los estudiantes que presenten dificultades de aprendizaje a focalizar la atención en lo importante), para que puedan preparar un prototipo de esquema para debatirlo y crearlo posteriormente en el aula.

Recursos: material escolar lápiz y papel, tablets u ordenadores, pizarra digital, Canva, documento Word usando lector inmersivo, búsqueda en páginas web.

Evaluación: Evaluación formativa a través del cuaderno del profesor (evaluación cualitativa) y las preguntas en el foro/chat.

FASE IMPLEMENTACIÓN: EN EL AULA: SESIÓN 4

Descripción: En esta sesión queremos comprobar si el proyecto está funcionando como debe y si los alumnos están aprendiendo y adaptándose a los nuevos ritmos de trabajo. Además de auto evaluar al docente por si debe cambiar o enfocar el aula en otro ritmo o contenidos.

Objetivos específicos: 1, 3 y 5.

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser. Entidades y objetos ideales: el problema de los universales. El realismo dualista en la Filosofía Oriental y Occidental.

Actividades:

- En pequeños grupos de 3 o 4 van a poner en común, de nuevo las dudas, preguntas y aprendizajes del texto para que terminen de consolidar todo lo aprendido. Con esta base, más la información recabada por internet terminar el esquema en *Canva*. El docente supervisará todo el material encontrado e irá viendo cómo se manejan en ese recurso digital (Temporalización: 55').
- **En casa.** Visualización de un vídeo explicativo de *Youtube*, sobre la diferencia entre la Filosofía Oriental y Occidental. Tras esto, realizaran un cuestionario con preguntas test y de desarrollo sobre dicho recurso para observar el nivel de comprensión que tienen, teniendo en cuenta todo lo que llevamos trabajado. Dicho cuestionario les llegará a través de classroom.

Recursos: material escolar lápiz y papel, tablets u ordenadores, pizarra digital, *Canva*, cuestionario *Google Classroom*.

Evaluación: Evaluación formativa a través del cuaderno del profesor (evaluación cualitativa) y las puntuaciones del cuestionario de *Classroom* (cuantitativa).

FASE FINAL: EN EL AULA: SESIÓN 5

Descripción: En esta sesión terminamos de ver los contenidos esenciales trabajados estas dos últimas semanas con vistas a la evaluación final.

Objetivos específicos: 1, 2, 3 y 5

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser. Entidades y objetos ideales: el problema de los universales. El realismo dualista en la Filosofía Oriental y Occidental.

Actividades:

- En esta sesión, cada grupo mostrará a la clase su esquema, que deberá explicar, contestando a las preguntas o dudas de sus compañeros y del profesor. Después, todos los Canva serán colgados en Classroom y en el aula impresos (Temporalización: 35').
- Tras esto realizaremos individualmente un Kahoot para que respondan a preguntas de los tres contenidos trabajados. Después, realizaremos una puesta en común de aquellas preguntas donde han tenido mayores dificultades (Temporalización: 20').
- **En casa**, deberán de leer y estudiar todos los textos y esquemas realizados con el apoyo de los vídeos visualizados.

Recursos: material escolar lápiz y papel, tablets u ordenadores, pizarra digital, Canva, Kahoot.

Evaluación: Evaluación formativa a través del cuaderno del profesor (evaluación cualitativa) y las puntuaciones del Kahoot (cuantitativa).

FASE FINAL: EN EL AULA: SESIÓN 6

Descripción: En esta sesión, los alumnos van a crear su propia evaluación, para obtener un resultado de cada uno de ellos en relación a los contenidos que han ido trabajando, así como una evaluación tanto del profesorado, como del proyecto.

Objetivos específicos: 1, 2, 3 y 5.

Contenido: Unidad y pluralidad. Categorías y modo de ser. Entidades y objetos ideales: el problema de los universales. El realismo dualista en la Filosofía Oriental y Occidental.

Actividades:

- Tras un pequeño debate sobre todo lo que estudiaron en casa, los alumnos, por parejas, crearán una batería de preguntas para realizar un trivial. Cada uno tendrá dos colores (repetidos entre todos los grupos), unos números, sus preguntas y sus respuestas. Por grupos, tirarán un dado virtual. Entonces, los compañeros que lleven ese número realizarán su pregunta dependiendo del color que escojan. Las puntuaciones las establecen los alumnos (Temporalización: 55')².

En casa, realizarán un test a través de classroom indicando, del 1 al 5, lo satisfechos que están con el método seguido, así como cuánto creen que han aprendido, como una evaluación al docente.

Recursos: material escolar lápiz y papel, tablets u ordenadores, pizarra digital, Canva, Kahoot.

Evaluación: Evaluación sumativa a través del cuaderno del profesor (cualitativo) y evaluación con las respuestas del Kahoot (cuantitativa), además de un test de valoración de todo el proceso (cualitativo).

4.4. Recursos.

Con el fin de cumplir los objetivos generales y específicos fijados en este trabajo se utilizarán los siguientes materiales, aunque la mayoría de ellos ya han sido citados anteriormente. A continuación, los nombramos divididos en tres secciones: de espacio, material y digital.

A) De espacio:

- **Individual:** Habitación con ordenador, Tablet o móvil y acceso a Internet.

² V.g. color rojo (contenido 1) color amarillo (contenido 2) color naranja (contenido 3) color azul (pregunta personal sobre el proyecto) color verde (reflexión breve sobre...).

- **Grupal:** Aula con ordenadores, proyector, Tablets, pizarra digital y acceso a Internet.

- B) Material:** Libro de texto, manuales, fotocopias y selección de textos. Material escolar: papel, lápices, bolígrafos, rotuladores. Pizarra digital, Tablets, ordenadores, proyector.

- C) Digital:** Classroom, Liveworksheet, Canva, Kahoot, Google classroom, documentos Google (lector inmersivo), EdPuzzle

5. EVALUACIÓN

A la hora de implantar una metodología para desarrollar las habilidades académicas del alumnado, es necesario saber si dicha metodología funciona como esperamos y si nos está dando los resultados que queremos. Para ello, es fundamental el proceso de evaluación del propio proyecto. Con esta finalidad, utilizaremos lo que los autores Santiago y Bergmann (2021) denominan analíticas de aprendizaje, con el fin de identificar el nivel de conocimiento de partida de los estudiantes, el progreso del mismo y su finalización. Todo esto sirve al docente para poder tomar las medidas oportunas a lo largo del proceso en beneficio del estudiante y personalizar su aprendizaje. Por esto vamos a realizar tres tipos de evaluación siguiendo a los autores citados:

- **Evaluación inicial o diagnóstica:** para saber los puntos débiles o fuertes de los estudiantes.
- **Evaluación formativa:** comprobar su rendimiento para saber si tenemos que seguir esta ruta o cambiarla.
- **Evaluación sumativa:** para conocer los conocimientos de los estudiantes al final del proyecto.

Con todos estos datos recogidos podremos obtener gráficas donde muestre alumno por alumno su rendimiento y sus logros. Para hacer esto real se ha establecido unos criterios de evaluación a los objetivos específicos marcados, así como otros que evalúan al propio proyecto y así conoceremos si nuestro objetivo principal está dando resultados positivos.

Tabla 1. *Evaluación del cumplimiento de los objetivos*

Objetivo específico	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Mejorar con el uso de recursos digitales (vídeos, esquemas interactivos...) la comprensión de los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender el contenido que expone el recurso digital. ● Conocer el recurso digital para acceder a la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico y cualitativo en el cuaderno del profesor. ● Respuestas en actividades con: Kahoot, liveworksheet, Edpuzzle y cuestionario en classroom. ● Uso del lector inmersivo. ● Escala de valoración (sobre el recurso digital digital). ● Uso de los foros y chat para dudas o aclaraciones.
Aumentar la implicación por parte del alumnado en debates y aclaraciones dentro del aula tras el trabajo realizado en casa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajar y preparar en casa el contenido facilitado por el docente. ● Generar dudas tras el trabajo realizado en casa. ● Realizar preguntas adecuadas al contenido a trabajar. ● Responder y participar en los debates de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico y en el cuaderno del profesor. ● Respuestas en actividades con: Kahoot, liveworksheet y Edpuzzle. ● Escala de valoración (sobre los sentimientos y la implicación encontrados en este método).
Participar en actividades interactivas o no, grupales o individuales que fomenten la comprensión del temario trabajado en casa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ejecutar adecuadamente las actividades en el aula. ● Seguir las instrucciones o guías del docente para hacer las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico en el cuaderno del profesor. ● Respuestas en actividades con: Kahoot, liveworksheet y Edpuzzle. ● Escala de valoración (sobre los sentimientos e

		implicación encontrados en este método).
<p>Buscar, analizar y filtrar información en internet siendo fiable y válida para su uso en el aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber navegar y buscar información fiable en internet. • Analizar y filtrar la información encontrada. • Conocer herramientas donde exponer y redactar la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico en el cuaderno del profesor (observar fuentes bibliográficas) • Respuestas en actividades con Canva.
<p>Favorecer el desarrollo de habilidades personales y sociales para poder llegar a acuerdos, conclusiones y soluciones con su grupo de trabajo o en debates de clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la motivación para crear conocimiento por sí mismo. • Fomentar la autocrítica y la responsabilidad para hacer trabajos comunes y en solitario. • Comprender diferentes puntos de vista y ser empático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas en actividades con: Kahoot, liveworksheet, Edpuzzle y cuestionario en classroom. • Uso del lector inmersivo. • Escala de valoración (sobre el recurso digital digital). • Uso de los foros y chat para dudas o aclaraciones.

Por otro lado, con el fin de evidenciar la validez del propio diseño del proyecto hemos establecido los elementos principales que componen el proyecto y hemos asociado a unos criterios a evaluar para comprobar si es fiable y válido para los alumnos

Tabla 2. *Evaluación de la validez del diseño del proyecto*

Elemento de evaluación	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
1. Recursos digitales	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilitar los recursos y su accesibilidad. ● Comprender el manejo del recurso. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respuestas y uso de: Kahoot, Edpuzzle, liveworksheet, Canva, Classroom.
2. Organización del aula	<ul style="list-style-type: none"> ● Garantizar un buen grupo de clase. ● Propiciar el material informático necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Escala de valoración sobre los compañeros y el material informático.
3. Estructuración de las sesiones	<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el tiempo a las tareas. ● Fomentar una estructura de apertura de debate y de desarrollo después. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico del docente sobre el tiempo en realizar los debates, comprensión del método y ejecución de tareas.
4. Calidad de la información	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar información accesible y comprensible para el alumnado. ● Obtener un volumen adecuado de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Respuestas en los cuestionarios tras la visualización de los vídeos en classroom o Edpuzzle. ● Registro anecdótico para saber si comprenden la información.
5. Desarrollo de las actividades	<ul style="list-style-type: none"> ● Obtener respuestas acertadas. ● Aumentar la motivación para su ejecución. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico sobre su participación en el aula y porcentajes de respuestas. ● Valoración personal del alumnado en una escala de valoración.

<p>6. Relaciones entre los alumnos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear un ambiente propicio al debate. ● Mantener relaciones de debate óptimas y respetuosas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registró anecdótico sobre sus relaciones, formas de tratar a los compañeros, uso de lenguaje adecuado. ● Valoración personal del alumnado en una escala de valoración.
<p>7. Guía del profesor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender las directrices del docente. ● Saber cómo llevar a cabo las tareas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registro anecdótico del docente. ● Uso de chat o foro para comunicarse. ● Valoración personal del alumnado sobre el docente en una escala de valoración

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.

La elección del modelo pedagógico de *aula invertida*, como base sobre la que construir este proyecto de innovación, viene mediada por su capacidad de transferir a los estudiantes las riendas de su propio aprendizaje, volviéndoles los protagonistas y los responsables del mismo. Gracias a los vídeos, ellos mismos pueden volver a acceder, todas las veces que sean necesarias, a los contenidos expuestos, siempre que lo consideren oportuno para repasar las partes más complicadas que puedan no haber entendido. Además, otro punto fuerte por lo que decantarse por esta metodología es que el modelo *FC* permite, durante las horas de clase, que sean los propios alumnos, junto con sus compañeros, los que pongan en común sus principales dudas y puedan ayudarse los unos a los otros sin la necesidad de intervención por parte del docente, aumentando el factor colaborativo.

Cabe señalar, además, que uno de los puntos fuertes más importantes del modelo es que el visionado previo a clase de los vídeos que explican el temario, permite optimizar el tiempo en el aula, ofreciendo al docente una mayor disponibilidad horaria para diferenciar y racionalizar los contenidos dirigidos a cada uno de sus alumnos. Así, el docente podrá dedicar más tiempo en los alumnos con peor rendimiento, o que presenten algún tipo de dificultad para el aprendizaje. Además, el uso de las nuevas tecnologías, dentro del contexto educativo, permite acercarse al contexto más inmediato de los alumnos y hablarles en su propio idioma, brindando al docente la oportunidad de adaptarse a las nuevas metodologías docentes.

En cuanto a su viabilidad, encontramos que las aulas disponen de los recursos necesarios para llevar a cabo esta metodología. El proyecto no conlleva coste económico alguno, pues se trata de sacarle un mayor partido a los recursos ya existentes en las aulas y utilizarlos para dirigir el curso del aprendizaje dentro del espacio grupal. En cuanto al espacio individual, la mayoría de los estudiantes de entre 16 y 17 años de edad tienen móvil, tablet u ordenador en casa. En caso de no ser así, se intentaría mediar con los padres o con el centro para encontrar algún tipo de solución, como puede ser un préstamo desde el propio centro.

En realidad, lo que garantiza la puesta en práctica y el éxito de este proyecto es justamente la accesibilidad tan amplia que hay hoy en día a estas nuevas tecnologías, ya que, de no disponer de ellas en casa, siempre se puede acudir a una biblioteca. Sobre las limitaciones del proyecto, las mismas guardan relación con la inversión de tiempo que el docente debe de hacer para grabar y editar los vídeos, así como el que necesita para diseñar y poner en marcha esas actividades programadas con las TIC. No obstante, los videos y las actividades pueden ser de gran ayuda y servir tanto a los alumnos como a los propios docentes. En efecto, el visionado de sí mismo, por parte del profesor, puede ayudar incluso a que este aprenda a prestar más atención sobre sus propios comportamientos y rutinas, fortalezas y debilidades en la exposición y explicación, y pueda de este modo perfeccionarse.

En lo que se refiere a al carácter innovador de este proyecto, tan sólo remarcar el hecho de que aquí no se trata de inventarse nada nuevo. Se trata, más bien, de intentar poner de manifiesto el escaso uso que de las herramientas digitales se suele hacer a la hora de impartir Filosofía y presentar una posible solución que permita, además de aumentar su uso, objetivarlo y racionalizarlo, poniéndolo al servicio de la educación de los más jóvenes. Lo que he tratado de solucionar, corregir, o mejorar, sería precisamente ese acercamiento al alumnado y tratar de invertir su posición pasiva en el sistema de enseñanza-aprendizaje, siendo el recurso a lo digital, así como la inversión de roles, lo más novedoso que caracterizaría a este proyecto.

Como posibilidades futuras, si este proyecto se llevara a la práctica, una vez finalizado, podría continuar de dos maneras diferentes, si bien complementarias: 1. Volviendo a ser implantado en el siguiente curso de 1º de Bachillerato, siendo propuesto como tal o corrigiendo las principales debilidades detectadas; o 2. Extenderlo, ajustándose al contenido marcado por la legislación, para ser aplicado sobre este mismo grupo pero en el curso siguiente, es decir, en 2º de Bachillerato en la asignatura de Historia de la Filosofía.

Además, si el proyecto funcionase de forma correcta y cumpliera con los objetivos y las metas fijadas al inicio del mismo, también podría ser aplicado a las demás asignaturas impartidas por el docente de Filosofía, como pueden ser

Valores Éticos de 2º y 4º de la E.S.O, siempre ajustándose al temario y a los contenidos regulados por la legislación. Todos los contenidos, una vez grabados, podrían volver a ser utilizados en el futuro, siempre y cuando se corrigiesen las modificaciones en los mismos que los posibles cambios en esa misma legislación pudieran acarrear. Lo mismo sucedería en cuanto a los nuevos descubrimientos o perspectivas relacionados con el temario que pudieran surgir durante un curso, o incluso durante un trimestre, sólo se trataría de volver a grabar y reeditar.

Para finalizar, en cuanto a la experiencia para el futuro desempeño docente, he de decir que la elaboración de este trabajo, además de aportarme una visión más clara y amplia del proceso de educar y de sus diferentes perspectivas o enfoques, también me ha ayudado a trazar una hoja de ruta mucho más precisa en cuanto al temario a impartir y los diferentes bloques que lo componen dentro de la especialidad de Filosofía. De igual manera, también me ha sido muy útil para poder actualizarme en lo que se refiere a nuevas tecnologías y herramientas digitales, así como en las diferentes maneras en las que las mismas pueden ser utilizadas para ayudarme, en un futuro, a impartir clase. Me gustaría señalar también que, gracias a la elaboración de este trabajo, he podido apreciar y valorar lo que supone diseñar un proyecto con una intención innovadora, la enorme dificultad que conlleva y lo realmente costoso que es tratar de ser original. Por sí decirlo, he aprendido y disfrutado enormemente tratando de poner, gracias a la metodología *flipped*, todo *del revés*.

7. REFERENCIAS.

- Berenger Albadalejo, C. (julio 2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida o Flipped Classroom*. XIV Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques multidisciplinares. Universidad de Alicante, Alicante, España.
- Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Bergmann, J. y Sams, A. (2016). *Dale la vuelta a la clase*. SM.
- Chretien, L; Macrory, G. y Ortega Martín, J.L. (junio de 2010). *El efecto de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés en primaria: un curriculum compartido por colegios de Francia, Inglaterra y España*. [Ponencia]. II Congreso Internacional de Didáctiques, Girona, España.
- Decreto 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín oficial de la Región de Murcia*, 6755, de 24 de diciembre de 2022. <https://www.borm.es/eli/es-mc/d/2022/12/22/251/dof/spa/html>.
- Fajardo Pascagaza, E y Gil Bohórquez, B. (2019). El aprendizaje basado en proyectos y su relación con el desarrollo de competencias asociadas al trabajo cooperativo. *Revista Amauta*, 17 (33), 103-118. <https://doi.org/10.15648/am.33.2019.8>.
- Gerver, R. (2012). *Crear hoy la escuela de mañana: La educación y el futuro de nuestros hijos*. SM.
- González Fernández, N. y Carrillo Jacóme, G.A. (2016). El aprendizaje cooperativo y la Flipped Classroom: una pareja ideal mediada por las TIC. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, vol

5(2),43-48.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5423145>.

- Mujica Rodríguez, A.M. (2012). Aprendizaje por proyectos: Una vía al fortalecimiento de los semilleros de investigación. *Revista Docencia Universitaria*, 13 (1), 201-216. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/3268>.
- Traver Martí, J.A. (2003). *Aprendizaje cooperativo y educación intercultural*. <http://centros.edu.xunta.es/cfr/pontevedra/oblogdeorientacion/toni/toni5.pdf>
- Pozuelo Cegara, J. (2020). Educación y nuevas metodologías comunicativas: Flipped Classroom. *Revista de la asociación española de semiótica*, (29), 6681-701. <https://doi.org/10.5944/signa.vol29.2020.23421>
- Real Academia Española. (s.f.). Motivación. En *diccionario de la lengua española*. Recuperado el 26 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/motivación>.
- Santiago, R. y Bergmann, J. (2021). *Aprende al revés*. Planeta.
- Tourón, J., Santiago, R., Díez, A., (2014). *The flipped Classroom: cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Digital Text. <https://www.researchgate.net/publication/281098986>
- Vigotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.

