Cómo darle la vuelta al aula: flipped classroom, una metodología para la interacción, la colaboración, el compromiso y la motivación en la clase de ELE

Ana Martínez Lara
Universidad Politécnica de Madrid

Alicia Hernando Velasco
Escuela Tandem Internacional

1. Introducción

Desde hace unos años, el concepto de *Flipped Classroom,* o su traducción al español como "clase al revés" o "clase inversa", ha ido ganando popularidad y crédito entre los docentes. La esencia de este modelo instructivo es la asunción del aula como el lugar en el que se trabaja (estudiantes con estudiantes, estudiantes y docentes) para solucionar los problemas y dificultades, fijar conceptos y, sobre todo, comprometer a los estudiantes con su propio aprendizaje. La diferencia con la clase tradicional es evidente. La clase tradicional está centrada en el profesor, el encargado de 1) elegir el contenido de la asignatura correspondiente, 2) dirigir el aprendizaje, y 3) establecer los criterios de actuación de los estudiantes. En este sentido, el alcance de *Flipped Classroom* es mayor y es capaz de producir un impacto mayor en nuestros estudiantes. Las características esenciales tienen que ver con una concepción diferente tanto del aprendizaje como del papel que los estudiantes van a adoptar en el aula. De esta manera se mantiene que:

- El aprendizaje tiene lugar en cualquier lugar y en cualquier momento y se lleva a cabo a partir de las experiencias de los estudiantes, de la conversación con compañeros y docentes.

- El aprendizaje es impredecible, tiene más que ver con la reflexión e indagación de los estudiantes que con el carácter cerrado y prescriptivo de cualquier programa o currículo.

- El contenido teórico se lleva a cabo fuera del aula, y el tiempo que se pasa en ella se utiliza para trabajar, experimentar, debatir, etc.

- Los estudiantes pueden trabajar regulando sus tiempos y sus ritmos, aprovechando sus habilidades y estilos de aprendizaje (que de hecho no suelen coincidir en una misma aula). En definitiva, el aprendizaje está personalizado.

Si bien este modelo no supone una auténtica novedad en el ámbito docente de lenguas extranjeras, lo que sí es cierto es que surge en un momento en el que la tecnología tiene un papel preponderante. Nos permite replantearnos nuestros papeles (profesores

y estudiantes) en el aula, una mejora, una innovación respecto al modelo de aula más tradicional. La tecnología es un elemento fundamental, ya que permite que el docente organice (y no dirija) las experiencias relacionadas con el aprendizaje, motivando, animando y valorando el trabajo de los estudiantes. Al estudiante le bastará cualquier dispositivo con conexión a internet para acceder a los contenidos creados o adaptados por el profesor. Hay que decir que si bien se suele relacionar *Flipped Classroom* con la enseñanza a través de vídeos o presentaciones, esta es una caracterización incompleta que obvia los presupuestos metodológicos y procedimentales en los que se basa. Las herramientas, aplicaciones, la tecnología que utilicemos, no son más que el medio que nos permitirá distribuir el contenido y facilitar, como hemos dicho antes, la participación y la experimentación.

2. Consideraciones previas: cuestionario de compromiso

El prestigioso profesor Mitra, conocido por la acuñación del término "aprendizaje mínimamente invasivo" y la experiencia "The Hole in the Wall" (Mitra, 2012), ha repetido en diversas entrevistas una frase del célebre escritor Arthur C. Clarke: "Si un profesor puede ser sustituido por tecnología, debería serlo". Aunque muy matizada, podríamos estar de acuerdo con ella: la tecnología supone solo un medio para un aprendizaje más eficaz, y el profesor debe usarla para ampliar y mejorar la experiencia pedagógica. En el caso que nos ocupa, la tecnología nos ayudará y nos facilitará la comunicación con nuestros estudiantes. Hemos visto que en muchas ocasiones vemos asociado el término *Flipped Classroom* con el uso de vídeos en la enseñanza, pero esta metodología va más allá del uso de determinada tecnología, supone repensar y darle la vuelta al modelo pedagógico tradicional, donde el profesor es el centro de la clase y dispensa los contenidos que los estudiantes sumisamente tragan y digieren (cuando pueden). Se trata de ceder el protagonismo a nuestros estudiantes, convertirnos en guías y facilitadores de su aprendizaje y transformar las aulas en espacios de aprendizaje colaborativo. Muchos pensarán que este modelo no está lejos de lo que ya se viene haciendo desde hace algún tiempo en las clases de idiomas, y no les falta razón: los profesores de lenguas siempre hemos dado mucho valor e importancia a ciertos tipos de aprendizaje que se llevan a cabo con este modelo: colaborativo, activo, entre iguales... La *Flipped Classroom* ha puesto nombre a muchas de las prácticas docentes del profesor de ELE y ha aportado unas herramientas tecnológicas de gran valor.

Si somos profesores y estamos pensando en aplicar esta metodología, no cabe duda de que estamos dispuestos a salir de nuestra zona de confort, pero es indispensable preguntar a nuestros estudiantes si ellos también están dispuestos a llegar a la zona mágica (cuando sales de la zona de confort hay que atravesar una zona de pánico para llegar finalmente a la "zona mágica", que es donde el aprendizaje sucede de verdad). La puesta en marcha de este método de trabajo supone un compromiso por parte de los estudiantes que deben aceptar a través de un cuestionario que se les proporcionará al inicio de curso.

Este podría ser un modelo de cuestionario inicial:

1. ¿Te gusta trabajar en grupo en clase? ☐ Sí ☐ No ☐ Me da igual	4. Estoy dispuesto a dedicar todos los días 30 minutos fuera de la clase a estudiar teoría a través de textos, vídeos, presentaciones, etc. ☐ Sí ☐ No ☐ No lo sé
2. ¿Te gustan las clases de idiomas donde los estudiantes hablan más que el profesor? ☐ Sí ☐ No ☐ Me da igual	5. Estoy dispuesto a participar de forma activa en clase y a trabajar en grupo con mis compañeros ☐ Sí ☐ No ☐ No lo sé
3. ¿Te gustaría estudiar la teoría en casa para dedicar el tiempo de clase a practicar la lengua? ☐ Sí ☐ No ☐ Me da igual	6. ¿Puedes llevar tu ordenador portátil a clase para trabajar con él? ☐ Sí ☐ No ☐ No estoy seguro

3. Uso de tecnología en *Flipped Classroom*

Hemos señalado antes el papel que juega la tecnología en el contexto del modelo *Flipped Classroom*. Asimismo, la idea, compartida por otros enfoques (*active learning, student based learning, problem based learning, case learning,* etc.), de que el aprendizaje pasa por la experiencia, fundamentalmente a través de la manipulación física y cognitiva. En este sentido, investigadores como Prensky han señalado la necesidad de proporcionar a los estudiantes distintos papeles con los que interactuar en el aula, entre ellos el de investigador y usuario y experto de tecnología. Pasamos a explicar a continuación el funcionamiento del modelo, tomando en consideración las herramientas y aplicaciones empleadas (o susceptibles de ser utilizadas) en cada uno de los pasos.

En primer lugar, necesitamos experiencias concretas, una chispa, que llame la atención y estimule el interés de los estudiantes por indagar, ir un poco más allá. Una vez seleccionado el tema o contenido que queremos trabajar en línea, los estudiantes tienen que investigar sobre el tema, a través de lecturas (documentos que se comparten a través de Google Drive, por ejemplo), vídeo tutoriales creados por el profesor (a través de Camtasia, Jing, Sangit, Screener, ShowMe, Movenote, etc.), vídeos creados, adaptados y editados para ayudar de manera específica con el contenido más abstracto o problemático (Edpuzzle, Educanon, etc.), conversaciones o sesiones en el chat para verificar su progreso e ir resolviendo dudas (Gmail, Facebook, Google Docs, Moodle, etc.), y por supuesto *podcast*, páginas web, música, etc. Esta primera etapa la llevan a cabo los estudiantes en sus casas y el profesor es el encargado de seleccionar los temas y las herramientas tecnológicas más adecuadas.

En una segunda etapa podemos hacer uso de herramientas como blogs (Blogger, Wordpress, Tumblr, etc.), grabación de audios (Soundcloud, Audioboom, Spreaker, etc.), vídeos (Youtube, Wevideo, Magisto, etc.), redes sociales (una página o un grupo de Facebook; compartir contenido concreto en Twitter e Instagram categorizado a través de hashtags o etiquetas, etc.). Se diferencia de las anteriores en que por primera vez durante el proceso los estudiantes, como usuarios y expertos en tecnología que son, se encargan de crear y distribuir lo que saben sobre el tema que han investigado.

La última etapa supone que los estudiantes van a ser capaces de crear contenido que trascenderá sus reflexiones personales sobre el tema o contenido concreto sobre el que hayan estado trabajando, de manera que pueda ser utilizado por otros (sus propios vídeo tutoriales, presentaciones, informes, gráficos, mural, artículo, etc.).

Estas dos últimas fases del uso de la tecnología corresponden al uso que de ella se hace en el tiempo de aula a través de trabajos y proyectos colaborativos.

Hemos elegido herramientas que comparten tres características: 1) están en línea y a disposición de cualquiera que quiera utilizarlas; 2) son gratuitas (aunque algunas de ellas tienen una opción de pago, como Camtasia o Wevideo); y 3) facilitan y promueven el trabajo dentro pero sobre todo fuera del aula, en línea y colaborativo.

4. El aula: espacio para la colaboración y el desarrollo de diferentes tipos de aprendizaje

Llegados a este punto los estudiantes ya han firmado su contrato de aprendizaje por el que se comprometen a estudiar la teoría en casa, y nosotros, profesores, ya hemos preparado esa teoría por medio de vídeos, presentaciones u otros medios que hemos visto anteriormente. Ahora nos toca planificar con sumo cuidado el tiempo de aula y plantearnos, siguiendo a Alonso la siguiente cuestión: "¿me necesitan mis estudiantes para esta actividad o podría estar haciendo algo totalmente diferente, porque esto lo podrían hacer sin mí?" (Alonso 2012: 38). Creemos que los profesores, en el aula, somos absolutamente imprescindibles para organizar situaciones de aprendizaje que promuevan la colaboración, la interacción, la participación activa, etc., para todo lo demás somos absolutamente prescindibles, ya que lo pueden hacer los estudiantes de otras maneras: pueden estudiar teoría, como hemos visto, a través de presentaciones multimedia, las traducciones las pueden hacer los diccionarios, la corrección de deberes se puede hacer entre compañeros... En definitiva, con la aplicación de la metodología *Flipped Classroom* podemos convertir el aula en un espacio de aprendizaje activo, colaborativo, abierto y centrado absolutamente en las necesidades del estudiante.

¿Cómo se desarrollaría, entonces, una clase "al revés"?

Los estudiantes ya han estudiado la teoría en casa y llegan al aula, donde el profesor ha preparado cuidadosamente las actividades que se van a realizar y el tipo de agrupación que se necesita para cada una de ellas. Este último, en su nuevo papel de facilitador y guía del aprendizaje (o quizás no tan nuevo) debe estar bien formado, no

solo en aspectos lingüísticos y didácticos, sino también en otras disciplinas afines como las dinámicas de grupo, la gestión de la energía en el aula y la creación de situaciones de aprendizaje y actividades que promuevan un aprendizaje colaborativo.

Las dinámicas para crear grupos son variadas, según el objetivo que tengamos o el momento del curso en el que nos encontremos. Si queremos, por ejemplo, crear grupos aleatorios podemos dar un objeto de diferente color a cada una de las personas y luego deben agruparse por ese color (pueden ser caramelos, pegatinas de colores, etc.), se pueden agrupar según el número de pie que calzan, el mes de su cumpleaños o cualquier otra información personal que obligue, al mismo tiempo, a comunicarse entre ellos, o se puede dar a cada estudiante una parte de un todo para que encuentre a sus compañeros (podemos dividir una fotografía, un cuadro, letras de una palabra, palabras de una cita, versos de un poema, etc.). Pero si lo que necesitamos son grupos de trabajo heterogéneos en cuanto las aptitudes de los estudiantes, los estilos de aprendizaje o la nacionalidad, entonces es el profesor el que puede encargarse de formar los grupos.

Hadfield (1992) divide las dinámicas de grupo según el momento del curso en que se realizan:

1. Formación del grupo: actividades para romper el hielo, para conocerse unos a otros y para establecer un buen clima en clase.

2. Para mantener los grupos (dinámicas para trabajar la intercultura, para profundizar en el conocimiento personal, para descubrir otros puntos de vista...)

3. Para finalizar los grupos: son dinámicas que permiten reflexionar sobre el sentido del grupo, definir sus futuros objetivos de aprendizaje una vez que el grupo se haya disuelto.

Podemos encontrar un gran número de ellas en la bibliografía de esta autora. Asimismo, en la bibliografía que pone fin a este artículo podemos seleccionar un gran número de dinámicas que podremos utilizar según las necesidades de nuestras clases: Arnold y Andrés (2012) nos muestran un gran número de dinámicas para aumentar la autoestima y desarrollar el componente afectivo en una clase.

Barkley (2007), además de una interesantísima exposición sobre el aprendizaje colaborativo, nos aporta una serie de dinámicas para desarrollar el aprendizaje colaborativo, pilar fundamental de la *Flipped Classroom*. Johnson, al que podemos considerar uno de los padres del aprendizaje colaborativo, explicaba, en los años 90 del siglo pasado cómo llevar a cabo el aprendizaje colaborativo: "La idea es sencilla. Los integrantes de la clase forman grupos pequeños después de la explicación del docente.

Luego trabajan en la tarea encomendada hasta que todos los miembros del grupo la han comprendido y terminado cabalmente" (Johnson *et ál*. 1999:4). ¿En qué se diferencia este modo de trabajar de la *Flipped Classroom*? Pues simplemente en que ahora contamos con herramientas tecnológicas que nos permiten preparar esa teoría para

que el estudiante la revise y la estudie en casa, pudiendo dedicar el tiempo de clase íntegramente a la práctica a través de actividades de aprendizaje colaborativo.

Los dos elementos fundamentales a la hora de estructurar el aprendizaje colaborativo son (Barkley, 2007):

1. Diseñar una tarea de aprendizaje adecuada (tareas relevantes, ajustadas a las competencias y habilidades de los estudiantes, que promuevan la interdependencia y la responsabilidad individual).

2. Estructurar procedimientos para la participación activa del estudiante.

Asimismo, el profesor debe cambiar el método de trabajo tradicional (clase magistral) por el de la coasociación (Prensky 2012), que consiste, fundamentalmente, en proporcionar a los alumnos preguntas para responder y sugerencias de herramientas para usar. Los estudiantes, por su parte, abandonan el papel pasivo para dedicarse a formular hipótesis, realizar búsquedas y, en definitiva, encontrar respuestas que plasmarán en diferentes creaciones (usando o no la tecnología) que el profesor evaluará.

El tipo de agrupación que necesitemos en cada momento va a depender del tipo de actividad que hayamos preparado. La mayor parte de las veces prepararemos actividades que fomenten el aprendizaje colaborativo, que no significa dividir a los estudiantes en grupo, para que una actividad sea verdaderamente colaborativa tiene que tener los siguientes elementos (Johnson 1999):

- Interdependencia positiva: el éxito individual está vinculado al éxito grupal.

- Interacción promotora: ayuda y apoyo mutuo.

- Responsabilidad individual y grupal.

- Desarrollo de competencias de trabajo en equipo.

- Valoración del grupo: los estudiantes deben aprender a evaluar la productividad del grupo.

Con las actividades de aprendizaje colaborativo lograremos un grupo más cohesionado, un grupo en el que la energía fluye. El estado de flujo es el estado mental operativo en el cual una persona está completamente inmersa en la actividad que ejecuta. Se caracteriza por un sentimiento de enfocar la energía, de total implicación con la tarea, y de éxito en la realización de la actividad (Csikszentmihalyi 1975). Para conseguir este estado de flujo, además de actividades que promuevan el interés de los estudiantes, el profesor puede hacer otras cosas como establecer consignas para marcar la finalización de tareas (cuando estamos trabajando en grupos y queremos lograr silencio el profesor puede levantar una mano y los estudiantes, a medida que ven al profesor, levantan sus manos y se callan) intercalar anécdotas sucedidas en otros cursos relacionadas con el

tema del que se está hablando, usar una gran variedad de juegos, propiciar el movimiento por la clase, mostrar las propias debilidades, introducir elementos disruptivos... Es verdad que muchos de nosotros trabajamos en entornos donde es difícil el trabajo cooperativo y el movimiento (las aulas con asientos atornillados al suelo son mucho más frecuentes en las universidades españolas de lo que desearíamos), es verdad que muchas veces nuestras clases se desarrollan en aulas que distan mucho de ser cálidas y acogedoras. Esta descripción que hace Maria Acaso en su libro *rEDUvolution. la revolución en la educación* refleja muy bien la realidad de muchas aulas (en los entornos formales de aprendizaje):

> [...] en cualquier edificio oficial [...] se entienden como necesarios una arquitectura y un diseño innovadores, mientras que en las escuelas, las universidades o cualquier otro lugar dedicado al aprendizaje el único objetivo es la funcionalidad y la durabilidad. Visualizo en este momento las paredes forradas de azulejos, las sillas lacadas de un verde sucio, la luz blanca de unos fluorescentes que nunca pondríamos en nuestra casa, y me resulta evidente que esto tiene que cambiar. Tenemos que hacer la rEDUvolution para que a los estudiantes de cualquier tipo y condición *les apetezca* estar en los recintos destinados a que la educación suceda [...]

Pero también es verdad que casi siempre podemos hacer alguna cosa para "habitar el aula": pegar pósters en las paredes, llevar alguna planta, hacer un mural entre todos que refleje nuestra personalidad como grupo, etc., porque está demostrado: el aprendizaje sucede cuando nos sentimos motivados por lo que estamos haciendo (la tarea), relajados y cómodos con los que nos rodea.

5. Conclusiones

Con nuestras experiencias en el aula de ELE hemos constatado que la aplicación del modelo de *Flipped Classroom* supone una mejora en el aprendizaje de lenguas, no porque simplemente se invierta el orden de la clase tradicional, sino porque se lleva a cabo una experiencia pedagógica en la que el profesor usa la tecnología para diseñar actividades y proyectos significativos que promueven diferentes tipos de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula: activo, colaborativo, autónomo, centrado en el estudiante, entre pares.

En este modelo, el profesor tiene que ceder el protagonismo al estudiante, pero al mismo tiempo estar muy presente para estructurar adecuadamente las tareas y las actividades. En los cursos de ELE en los que hemos aplicado el modelo *Flipped Classroom* hemos seguido los siguientes pasos:

1. Diseño de un cuestionario de compromiso o contrato de aprendizaje.

2. Elaboración de vídeos, presentaciones, etc. sobre el tema que los estudiantes preparan en sus casas a través de diferentes herramientas tecnológicas.

3. Preparación del tiempo de aula: formación de grupos de trabajo, comprobación de que la teoría se ha asimilado correctamente, desarrollo de actividades y proyectos colaborativas con o sin tecnología.

Por lo tanto, los profesores necesitamos desarrollar nuevas habilidades, tenemos que estar bien formados, tanto en el uso de la tecnología como en dinámicas de grupo, gestión del contenido, etc. Pero, sobre todo, tenemos que darle la vuelta a nuestra manera de enseñar, dejar de dar clases magistrales que solamente aportan respuestas y, citando nuevamente a Prensky (2011), dedicarnos a hacer las preguntas adecuadas, a orientar y guiar, a proporcionar contexto, a garantizar el rigor en nuestras clases y, en definitiva, asegurar unos resultados de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

ACASO, M. (2013): *rEDUvolution. la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós Contextos.

ALONSO, E. (2012): *Soy profesor/a. Aprender a enseñar,* Madrid: Edelsa.

ARNOLD, J. y ANDRÉS, V. (2012): *Seeds of Confidence*. Rum, Helbling Languages.

BARKLEY, E., CROSS, P. y HOWELL, M. (2007): *Técnicas de aprendizaje colaborativo,* Madrid: Ediciones Morata.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1990): *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper & Row.

GERSTEIN, J (2013). *The Flipped Classroom: The Full Picture*, Amazon <http://www.amazon.es/The-Flipped-Classroom-Picture-English-ebook/dp/B008ENPEP6> [consulta: 31/10/2014].

HADFIELD, J. (1992): *Classroom Dynamics*, Oxford: Oxford University Press.

JOHNSON, D., JOHNSON, R., y HOLUBEC, E. (1999): *Los nuevos círculos del aprendizaje*, Buenos Aires: Aique.

MITRA, S. (2012): *Beyond the Hole in the Wall,* New York: Ted Books.

PRENSKY, M. (2011): *Enseñar a nativos digitales*, Madrid: Ediciones SM.