



Institución Universitaria

Dirección de Cooperación y
Relaciones Internacionales



Aprendizaje Invertido

Caja de herramientas para la
Internacionalización del Currículo
Herramienta #6

Aprendizaje Invertido

**Caja de Herramientas para la Internacionalización del Currículo
Herramienta #6**

ITM Institución Universitaria.

Dirección de Cooperación y Relaciones Internacionales

María Victoria Mejía Orozco
Rectora

Edilson Delgado Trejos
Vicerrector de Investigación y Extensión Académica

María Fernanda Vega de Mendoza
Directora de Cooperación y Relaciones Internacionales

Claudia Aponte G
Autora

Sebastián Franco G
Diseño y Edición

Ed 1 2018

Medellín -Colombia

PROPÓSITO DE FORMACIÓN**CONTENIDO****METODOLOGÍA****EVALUACIÓN****A. Propósito de formación:**

- Uso interactivo de herramientas digitales
- Interacción entre grupos
- Actuación de forma autónoma

La Organización para el Desarrollo y la Cooperación Económica –OECD–, a la que pertenece Colombia, establece para la educación, las competencias del Siglo XXI en tres grandes grupos:

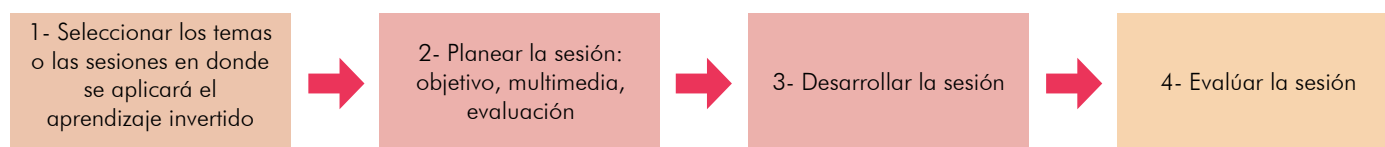
- ◆ Uso interactivo de las herramientas digitales, lo cual incluye competencias para buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en un mar de datos, y reestructurar y modelar información para crear nuevo conocimiento.
- ◆ Interacción entre grupos heterogéneos, lo que conlleva habilidades para la comunicación y la colaboración e interacción virtual.
- ◆ Actuación de forma autónoma y ética, con responsabilidad social y conciencia de los impactos y transformaciones sociales. (OECD, Working Paper 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries (EDU Working paper no. 41)
<https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/218525261154.pdf?expires=1529192763&id=id&accname=guest&checksum=D03BE349F33218EA2356FC97E0D7814D>

B. Descripción General:

El aprendizaje invertido consiste en invertir los roles de los actores en el proceso de enseñanza- aprendizaje, centrándolo en el estudiante. Es un enfoque pedagógico que desarrolla un ambiente interactivo dentro del salón de clases, donde el profesor acompaña y guía a los estudiantes mientras ellos aplican los conceptos y se involucran en su aprendizaje de manera activa. Algunas veces se denomina a este enfoque como Aula invertida 2.0. Su objetivo es hacer eficiente el uso del tiempo durante la clase.

Existe también el concepto de aula invertida: ya no es el profesor que imparte la clase, sino que se acude a objetos virtuales de aprendizaje (contenidos secuenciales y estructurados en un ambiente virtual, tutoriales multimedia, conferencias pregrabadas, videos) que el estudiante revisa fuera de la clase y antes de ella, y cuando va a la clase, se dedica a realizar ejercicios prácticos, generalmente de manera colaborativa y bajo la metodología de solución de problemas o de desarrollo de proyectos. (En inglés flipped classroom model). En el aprendizaje invertido es conveniente hacer uso del aula invertida.

El aprendizaje invertido exige nuevos roles de los estudiantes y de los profesores, obligando a éstos últimos a asumir nuevos modos y nuevas metodologías en nuevos escenarios de enseñanza- aprendizaje.

C. Procedimiento para el profesor:**1- Seleccionar los temas o las sesiones en donde se aplicará el aprendizaje invertido:**

usted como profesor define los temas o las sesiones en las que desarrollará el aprendizaje invertido. Tenga presente que este aprendizaje no es para todas las asignaturas, ni para todos los profesores o grupos de estudiantes. Existen múltiples actividades que un profesor puede desarrollar para fomentar el aprendizaje invertido.

2- Planear la sesión:

El aprendizaje y el aula invertidas deben planearse como cualquier actividad de aprendizaje. Utilice el formato que usted usa para planear las actividades de la asignatura. Debe definirse su objetivo, uso de la multimedia y técnica de evaluación. Para el uso de la multimedia hay que utilizar la plataforma con la que cuenta la Institución, y organizar los contenidos y el material teniendo en cuenta el modelo pedagógico y los lineamientos de la educación virtual definidos por la Institución. Si la Institución no cuenta con la plataforma, el profesor debe buscar una gratuita o inclusive un objeto virtual de aprendizaje ya desarrollado con acceso gratuito.

Dentro de los recursos multimedia que usted puede desarrollar, se encuentran: videos interactivos, videos-lecciones, murales virtuales, cuestionarios interactivos.

Una posibilidad para fomentar aprendizaje invertido para el perfil global de sus estudiantes, es compartir este componente virtual de la clase con un profesor y su grupo de estudiantes de una universidad extranjera, preferiblemente con la que la Institución tenga un convenio de cooperación. Para esto, puede consultar la herramienta [CLASE ESPEJO](#).

Existen diversas actividades para el aprendizaje invertido con enfoque internacional que usted puede desarrollar con sus estudiantes. Unos ejemplos para desarrollar en clase:

- ◆ Una exposición oral sobre un tema de interés mundial que sus estudiantes hayan estudiado (cada estudiante debe presentar un componente de la temática)
- ◆ Un proyecto de estudio que sus estudiantes deben formular sobre una problemática internacional (cada estudiante debe tener una responsabilidad asignada en el proyecto, con un cronograma)
- ◆ Un debate sobre la temática estudiada por los estudiantes antes de la clase, en donde se asignan roles imaginarios sobre situaciones en diversas culturas.

Hay que tener en cuenta que, para el aprendizaje invertido, también se acepta el “caos” durante la clase, por lo que hay que ser flexibles durante el desarrollo de las actividades.

3- Desarrollar la sesión:

Para un buen desarrollo de la sesión, es importante que, desde el inicio de la asignatura, se explique el objetivo y la lógica del aprendizaje invertido y se advierta sobre el cambio de roles y el trabajo que esto puede implicar. Al iniciar la sesión en donde se aplicará este tipo de dinámica, se vuelve a recordar su objetivo y sus diferencias con la dinámica tradicional de una clase.

Durante el desarrollo de la actividad grupal, el profesor recorre los grupos de trabajo para asegurar que han entendido la actividad, que todos están trabajando y que no se presentan conflictos. El profesor va direccionando la actividad y recordando los beneficios del aprendizaje invertido.

¿Qué hacer si los estudiantes no se prepararon para la clase? Si la actividad tiene un trabajo previo de preparación en una plataforma, la misma plataforma arroja información del acceso de cada estudiante al material y su duración en la plataforma.

Es importante entonces que, durante los primeros minutos de la clase, se verifique el grado de apropiación de los contenidos que los estudiantes han tenido que revisar antes de llegar. Para ello se pueden hacer preguntas abiertas o constituir pequeños grupos de trabajo cooperativo para poner en común los conceptos que han debido revisar antes de la clase.

4- Evaluar la sesión:

Parte del éxito del aprendizaje invertido, es delegar al grupo de estudiantes el proceso de evaluación. Los estudiantes no están acostumbrados a evaluarse, o evaluar el trabajo de sus compañeros. Es hora que los estudiantes apliquen una co-evaluación del trabajo colaborativo, como mecanismo de autorregulación. Para esto, puede consultar la herramienta de [APRENDIZAJE COLABORATIVO](#).

D. Objetivos del profesor:

- Averiguar qué conocimientos construyeron los estudiantes durante el trabajo autónomo individual.
- Acompañar en el momento presencial, las dinámicas de aprendizaje colaborativo y cooperativo de los estudiantes, en un papel de tutor.
- Evaluar la autodirección del proceso formativo que desarrollan los estudiantes.

E. Recursos:

Todos los recursos de aprendizaje en línea favorecen el aprendizaje invertido.

- ◆ Cursos en línea
- ◆ Crear presentaciones: Prezi, Genialy, Piktochart, Canva
- ◆ Crear murales en línea: Murally, Padlet
- ◆ Crear videos y audios: Youtube, Movenote, Teachem, EdPuzzle, Powtoon

Para recursos de gestión en el aula, consultar los recursos de la herramienta de [APRENDIZAJE COLABORATIVO](#).

F. Glosario:

- ◆ **Aula:** dinámica de relación entre un profesor y un grupo de estudiantes que tiene el interés de descubrir los secretos del conocimiento.
- ◆ **Aprendizaje colaborativo:** desarrollo de ideas nuevas por parte de cada estudiante y construcción de una idea común; los estudiantes asignan sus roles y establecen la dinámica para el desarrollo de la actividad de aprendizaje. “El Aprendizaje Colaborativo (AC) se define como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje, desarrollo personal y social.) En el aprendizaje cooperativo cada uno es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo (Johnson, 1993.)”. Begué, A.L.; Bedoya, M.M.; Calle, J. M.; Lizón, L.A.; Rivera J.G; Rojas, C.A. (2012). Orientaciones Pedagógicas. Instituto Tecnológico Metropolitano. Medellín. (pág. 34)
- ◆ **Aprendizaje cooperativo:** desarrollo de ideas nuevas en conjunto con otras personas; el docente define la tarea y asigna los roles individuales.