

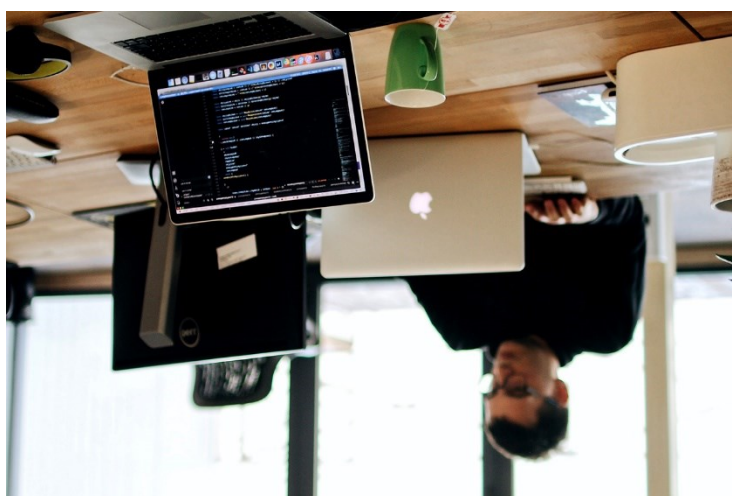


Co-funded by  
the European Union

# DigiComPass

## Diseño pedagógico invertido

(Flipped Instructional Design)



*Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas*

**Autores**

Peter Mazohl (Editor), Emilio Sanz, Alexandros Yeratziotis, Christos Mettouris,  
Pasquale Venditti, Errol St. Claire Smith

**Proyecto:** Marco de reconocimiento de competencias digitales para la educación  
de adultos

Proyecto ERASMUS+ 2022-1-CY01-KA220-ADU-000085965

**Publicado:** 1 de junio, 2023

**Resumen**

Este documento describe el diseño instruccional para cursos de formación  
implementados utilizando el " Marco Flipped Learning 3.0".

**Palabras clave**

flipped learning 3.0, diseño pedagógico, aprendizaje activo, alumnos adultos

# Contenido

<b>DISEÑO PEDAGÓGICO</b>	<b>4</b>
<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
1.1 PEDAGOGÍA ANDRAGOGÍA (P-1 Ap)	11
1.2 DISEÑO PEDAGÓGICO (U-3 Id)	14
1.3 FUNCIONES CLARAS PARA TODOS (P-2 Cl)	14
1.4 DISEÑO HACIA ATRÁS (P-4 Bd)	16
1.5 PLANIFICAR UTILIZANDO LA TAXONOMÍA DE BLOOM (P-5 Pb)	17
1.6 FLUJO DE TRABAJO SIMPLE (P-6 Pd)	18
1.7 ENLACE PRE A GRUPO ESPACIO (P-7 Lp)	18
1.8 PLAN PARA DIFERENCIAR (P-8 Pd)	19
1.9 PLAN DE INCLUSIÓN PARA TODOS LOS ALUMNOS (Pd-8 MEJORADO)	20
1.10 FLUJO LÓGICO (P-9 FW)	23
1.11 ETIQUETAR TODO (P-10 Le)	23
<b>2 ANÁLISIS</b>	<b>24</b>
<b>3 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>25</b>
<b>4 PLAN DE ESTUDIOS Y ESTRUCTURA DE LOS CURSOS</b>	<b>27</b>
4.1 PLAN DE ESTUDIOS	27
4.2 ESTRUCTURA DEL CURSO	27
4.3 MARCO DE CONTENIDOS DE FORMACIÓN	27
4.4 MARCO DE CONTENIDOS DE FORMACIÓN EN FORMA DE TABLA	29
<b>5 MÉTODOS DE FORMACIÓN</b>	<b>32</b>
5.1 FORMACIÓN ACTIVA EN EL ESPACIO DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL	33
5.2 FORMACIÓN ACTIVA EN EL ESPACIO DE APRENDIZAJE EN GRUPO	34
<b>6 MATERIAL DE FORMACIÓN</b>	<b>36</b>
6.1 ESPACIO DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL	36
6.2 ESPACIO DE APRENDIZAJE EN GRUPO	45
<b>7 MÉTODOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>55</b>
<b>8 APLICACIÓN</b>	<b>60</b>
<b>9 EVALUACIÓN</b>	<b>63</b>
9.1 MEJORA DE LA CALIDAD	64
9.2 IMPLANTACIÓN DE "CÍRCULOS DE CALIDAD"	65
<b>10 APOYO A LOS ALUMNOS</b>	<b>67</b>
10.1 APOYO INCLUSIVO	67
10.2 ASISTENCIA TÉCNICA	68
10.3 AYUDAS AL ESTUDIO Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS	69
10.4 APOYO ENTRE IGUALES	70
<b>11 GLOSARIO Y APÉNDICE</b>	<b>71</b>
11.1 VÍDEO INTERACTIVO	71
11.2 DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE	71
11.3 DISEÑO HACIA ATRÁS	72
11.4 ESTÁNDARES EN FLIPPED LEARNING	72
11.5 LISTAS DE CONTROL DE LAS NORMAS	78

## Diseño didáctico

El diseño pedagógico es el proceso sistemático de elaboración, planificación, aplicación y evaluación de materiales y experiencias de enseñanza y aprendizaje. Se trata de una disciplina cuyo objetivo es hacer que los procesos de aprendizaje sean más eficaces, eficientes y atractivos, basándose en teorías pedagógicas, resultados de investigaciones y buenas prácticas.

Los diseñadores pedagógicos analizan las necesidades y los objetivos de los alumnos y las organizaciones para elaborar planes de estudios, materiales didácticos, actividades y métodos de evaluación a medida. Esto puede aplicarse a entornos tradicionales de aula y a formatos de aprendizaje en línea o híbridos. El objetivo es optimizar los resultados del aprendizaje proporcionando a los alumnos los conocimientos y habilidades necesarios para tener éxito.

El Flipped Instructional Design se basa en el Marco Flipped Learning 3.0. El modelo de diseño desarrollado define el marco de desarrollo de experiencias de aprendizaje basadas en Flipped Learning 3.0 de forma general y versátil para cada curso a desarrollar. Se utilizan los elementos relevantes del marco (seleccionados de los "187 Elementos Globales de Flipped Learning Eficiente").

## 1. Introducción

El marco Flipped Learning 3.0 es un enfoque pedagógico que pretende transformar el aprendizaje tradicional en el aula cambiando el modelo de aprendizaje tradicional. En una clase tradicional, los alumnos reciben instrucción durante el horario lectivo y realizan los deberes o tareas fuera de clase. Sin embargo, en el modelo Flipped Learning 3.0, este enfoque se invierte.

En este marco, los alumnos se comprometen con el contenido didáctico fuera de clase, normalmente a través de material de aprendizaje activo, lecturas u otros recursos en línea. Esto les permite aprender a su propio ritmo y repasar el material cuando lo necesiten en lo que se denomina "Espacio de aprendizaje individual". A continuación, el tiempo de clase se dedica a actividades de aprendizaje activo y colaborativo, como debates, trabajo en grupo, resolución de problemas y proyectos prácticos. Esto se denomina "Espacio de aprendizaje en grupo".

La idea clave que subyace en el marco Flipped Learning 3.0 es desplazar el foco de atención de la clase del consumo pasivo de información a la aplicación activa y la interacción. Al proporcionar a los alumnos materiales previos a las lecciones, pueden acudir a clase preparados y listos para participar en debates más profundos y actividades colaborativas que promuevan el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas.

El marco Flipped Learning 3.0 también hace hincapié en el aprendizaje personalizado y la autonomía del alumno. Los alumnos tienen flexibilidad para aprender a su propio ritmo y repasar los conceptos cuando sea necesario. El papel del formador pasa de ser el de un instructor tradicional a ser el de un facilitador o entrenador que apoya a los alumnos en su viaje de aprendizaje y les proporciona orientación individualizada.

Entre los beneficios del marco Flipped Learning 3.0 se incluyen un mayor compromiso del alumno, una mejor comprensión y retención de los contenidos, el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior y la oportunidad de que los instructores proporcionen apoyo específico a los alumnos en función de sus necesidades individuales.

### Definición de Flipped Learning 3.0

*El Flipped Learning es un marco que permite a los educadores llegar a cada estudiante. El enfoque Flipped invierte el modelo de aula tradicional introduciendo los conceptos del curso antes de la clase, lo que permite a los educadores utilizar el tiempo de clase para guiar a cada estudiante a través de aplicaciones activas, prácticas e innovadoras de los principios del curso.*

## Estándares de Flipped Learning

Con el fin de promover una amplia comprensión, existen descripciones generalmente fáciles de entender para el flipped learning, pero paralelamente también se han definido los llamados estándares en los que se basan estas descripciones. Para simplificar la lectura y ofrecer una visión de conjunto, en el apéndice se resumen estos estándares con una lista de comprobación.

### Implantación de un diseño pedagógico de flipped learning

El Flipped Learning, un enfoque pedagógico innovador, pretende optimizar el uso del tiempo de clase desplazando el contenido de las clases tradicionales para que se consuma fuera del aula, mientras que el tiempo de clase se dedica al aprendizaje activo y a la resolución de problemas. Lo que aquí se presenta es un esbozo del enfoque para desarrollar un diseño instructivo basado en el modelo Flipped Learning 3.0. Los puntos mencionados se tratan paso a paso siguiendo el enfoque clásico del diseño instruccional.

Este documento hace referencia a los "Elementos Globales de un Flipped Learning Eficaz" (GEEFL), que es un marco para guiar a los educadores en el diseño e implementación de experiencias de flipped learning. El GEEFL se basa en el trabajo de Jon Bergmann, Aaron Sams y otros educadores e investigadores que han contribuido al desarrollo del flipped learning. El marco abarca varios componentes clave que pueden adaptarse a diversos contextos educativos. Algunos de los principales aspectos de un flipped learning eficaz constituyen los pilares para construir el diseño instruccional flipped.

### Los doce sectores de un Flipped Learning eficaz

La Academia de Artes y Ciencias para el Aprendizaje Activo (AALAS<sup>1</sup>) desarrolló los 12 sectores del flipped learning eficaz con el fin de proporcionar un marco para comprender y aplicar el flipped learning. Los sectores pretenden garantizar que se tengan en cuenta todos los aspectos del flipped learning, desde los fundamentos filosóficos del enfoque hasta los aspectos prácticos de su aplicación.

Estos 12 sectores son utilizados el texto original de la educación escolar utilizando "alumno" en lugar de "alumnos":

---

<sup>1</sup> AALAS es una organización sin ánimo de lucro fundada para identificar y apoyar estándares globales para Flipped Learning y la instrucción de aprendizaje activo relacionada. El Flipped Learning Global Standards Project es la primera iniciativa mundial para definir un marco común para la formación y la práctica del Flipped Learning. Los estándares pretenden establecer algunas convenciones internacionales generalmente aceptadas y las mejores prácticas globales para su adopción voluntaria por parte de escuelas, universidades, departamentos de formación y formadores y organizaciones de formación Flipped Learning.

- **Comprender el flipped learning:** Este sector garantiza que todos los implicados en el proceso de flipped learning comprendan la filosofía y los principios del flipped learning.
- **Comunicación y cultura:** Este sector se centra en crear una comprensión compartida del flipped learning y construir una cultura de colaboración y apoyo.
- **Planificación del Flipped Learning:** Este sector implica el desarrollo de un plan sobre cómo se implementará el flipped learning en el aula, incluyendo la identificación de recursos, la creación de materiales de aprendizaje y la programación de actividades.
- **Dominio del espacio individual:** Este sector garantiza que los alumnos tengan la oportunidad de aprender a su propio ritmo y a su manera, con acceso a los recursos que necesiten.
- **Dominio del espacio de grupo:** Este sector se centra en crear oportunidades para que los alumnos colaboren y aprendan unos de otros.
- **Evaluación:** Este sector garantiza que los alumnos sean evaluados de manera coherente con el enfoque de aprendizaje invertido, y que la retroalimentación se proporcione de manera oportuna y constructiva.
- **Enfoque K-12:** Este sector garantiza que el flipped learning se aplique de forma adecuada a las necesidades de los alumnos de K-12.
- **Espacios de aprendizaje:** Este sector se centra en la creación de espacios de aprendizaje que favorezcan el flipped learning, como aulas con asientos flexibles y acceso a la tecnología.
- **Infraestructura de IT:** Este sector garantiza la existencia de una infraestructura informática adecuada para apoyar el aprendizaje invertido, como el acceso a Internet de alta velocidad y la transmisión de vídeo.
- **Comentarios de los alumnos:** Este sector garantiza que los alumnos tengan la oportunidad de aportar comentarios sobre el proceso de flipped learning, de modo que pueda mejorarse continuamente.
- **Pruebas e investigación:** Este sector consiste en recopilar pruebas de la eficacia del flipped learning, de modo que puedan utilizarse para fundamentar futuras prácticas.
- **Desarrollo profesional:** Este sector garantiza que los profesores tengan la oportunidad de aprender sobre el flipped learning y cómo aplicarlo eficazmente.

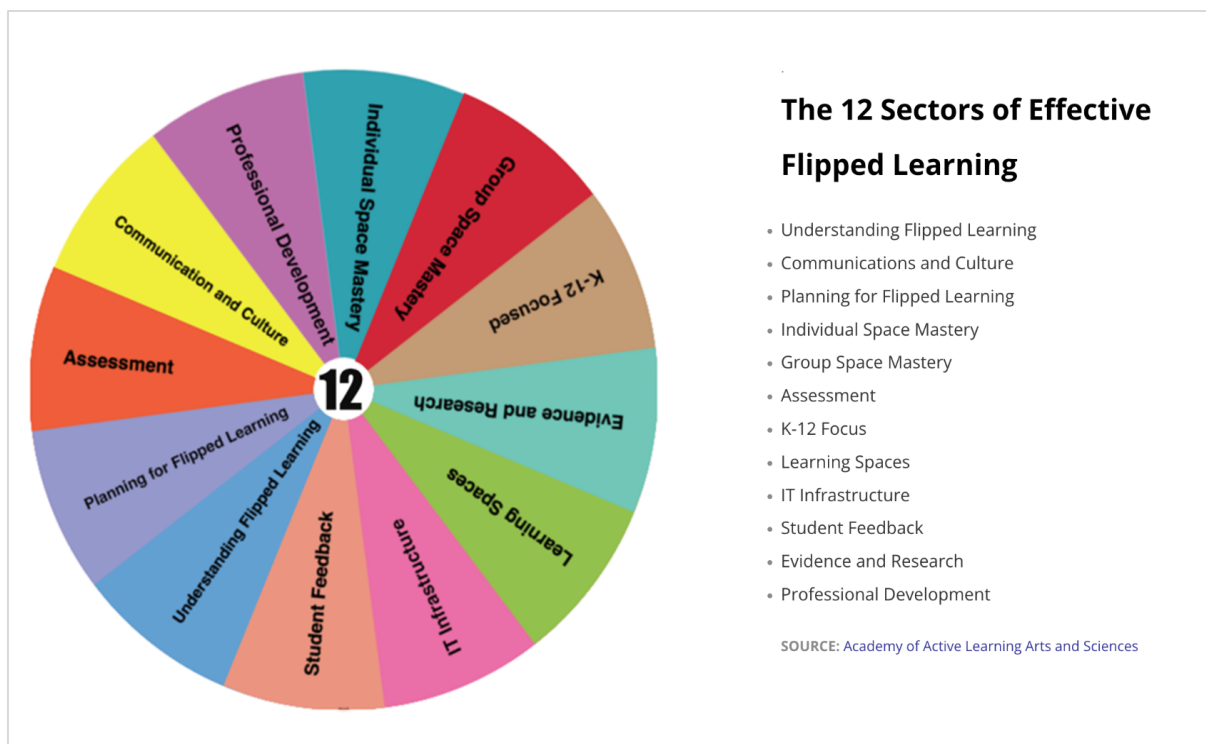


Figura 1: La rueda de los sectores

Los 12 sectores pueden ser utilizados por profesores, administradores y otras partes interesadas para planificar, implementar y evaluar programas de flipped learning. También pueden utilizarse para investigar la eficacia del flipped learning y desarrollar programas de desarrollo profesional para profesores.

Los 12 sectores del flipped learning eficaz son un recurso valioso para cualquiera que esté interesado en implantar el flipped learning en su aula o centro educativo. Los sectores proporcionan un marco completo para comprender y aplicar el flipped learning, y pueden utilizarse para garantizar que se tienen en cuenta todos los aspectos del enfoque.

### La "Tabla de Elementos"

El GEEFL-Elementos es un conjunto de 12 elementos constructivos esenciales descritos en la Rueda de los 12 Sectores y presentados como una "Tabla Periódica del Sistema". Los elementos se organizan en cuatro familias: Fundación, Planificación, Aprendizaje Activo y Contexto.

Grupo de elementos	Símbolo	Familia	Descripción
Comprender el Flipped Learning	U	Fundación	Garantiza que todas las personas implicadas en el proceso de flipped



			learning comprenden la filosofía y los principios del flipped learning.
Comunicación y cultura	C	Fundación	Se centra en la creación de una comprensión compartida del flipped learning y en la creación de una cultura de colaboración y apoyo.
Planificación del Flipped Learning	P	Planificación	Consiste en elaborar un plan sobre cómo se aplicará el flipped learning en el aula, que incluye la identificación de recursos, la creación de materiales didácticos y la programación de actividades.
Dominio del espacio individual	IS	Aprendizaje activo	Garantiza que s tengan la oportunidad de aprender a su propio ritmo y a su manera, con acceso a los recursos que necesiten.
Dominio del espacio de grupo	GD	Aprendizaje activo	Se centra en crear oportunidades para que los alumnos colaboren y aprendan unos de otros.
Evaluación	A	Evaluación	Garantiza que los alumnos sean evaluados de forma coherente con el enfoque de aprendizaje invertido, y que la retroalimentación se proporcione de forma oportuna y constructiva.
K-12 Focus	KF	Contexto	Garantiza que el flipped learning se aplica de forma adecuada a las necesidades de los alumnos de K-12.
Espacios de aprendizaje	LS	Contexto	Se centra en la creación de espacios de aprendizaje que favorezcan el flipped learning, como aulas con asientos flexibles y acceso a la tecnología.

Infraestructura informática	IT	Contexto	Garantiza la existencia de una infraestructura informática adecuada para apoyar el flipped learning, como el acceso a Internet de alta velocidad y la transmisión de vídeo.
Comentarios de los alumnos	ST	Evaluación	Garantiza que los alumnos tengan la oportunidad de dar su opinión sobre el proceso de aprendizaje invertido, de modo que pueda mejorarse continuamente.
Pruebas e investigación	R	Evaluación	Consiste en recopilar pruebas de la eficacia del flipped learning, de modo que puedan utilizarse para informar las prácticas futuras.
Desarrollo profesional	DD	Desarrollo profesional	Garantiza que los profesores tengan la oportunidad de aprender sobre el flipped learning y cómo aplicarlo eficazmente.

Tabla 1: Contexto entre Grupo de elementos, Familia y breve descripción del Grupo de elementos.

Los elementos de **la Fundación** garantizan que todas las personas implicadas en el proceso de flipped learning comprendan la filosofía y los principios del flipped learning.

Los elementos de **planificación** implican el desarrollo de un plan sobre cómo se implementará el flipped learning en el aula.

Los elementos **del aprendizaje activo** se centran en crear oportunidades para que los alumnos aprendan de forma activa y colaborativa.

Los elementos de **Contexto** garantizan que el flipped learning se aplique de forma adecuada a las necesidades de los alumnos y al contexto en el que se aplica.

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
<b>R</b> C-1												<b>D</b> U-1												
Toll Students Why												Continual Development												
<b>W</b> C-2												<b>Dv</b> PD-1												
Big Ideas												Aware of Innovations												
<b>Bg</b> C-3												<b>Iv</b> PD-2												
Instruct on How												Local Community												
<b>Ih</b> C-4												<b>Lc</b> PD-3												
Cognitive Needs												Global Community												
<b>Cn</b> C-5												<b>Gc</b> PD-4												
Failure Equals Learning												Global Research												
<b>Fl</b> C-6												<b>Gr</b> PD-5												
Educational Priorities																								
<b>Ep</b> C-7																								

Figura 2: Los elementos del GEEFL, estructurados como un sistema periódico. Esta tabla incluye todos los elementos utilizados en la descripción de este documento.

Planning for Flipped Learning (P) ofrece 12 elementos. El grupo "K12 Focused" es pertinente para la escuela, pero no en la educación de adultos. Bajo cada epígrafe figura una breve descripción del elemento, aunque también se ofrece una descripción más detallada.

## 1.1. Pedagogía Andragogía (P-1 Ap)

Comprender los principios de la andragogía y la pedagogía en el diseño de cursos y lecciones.

	Pedagogía	Andragogía
Origen	El término "pedagogía" proviene de las antiguas palabras griegas "pais", que significa "niño", y "agogos", que significa "líder". Ha sido el enfoque dominante de la educación durante siglos.	El término "andragogía" proviene de las palabras griegas "aner", que significa "hombre", y "agogos", que significa "líder". El concepto fue popularizado por el educador estadounidense Malcolm Knowles en el siglo 20 <sup>th</sup> .

<b>Enfoque</b>	La pedagogía es el método y la práctica de enseñar a los niños. Hace hincapié en el papel del profesor como figura de autoridad y en la transferencia de conocimientos del profesor a los alumnos.	La andragogía es el método y la práctica de la enseñanza de adultos. Hace hincapié en el aprendizaje autodirigido, la aplicación práctica de los conocimientos y la experiencia y motivación previas del alumno.
<b>Supuestos</b>	Los enfoques pedagógicos parten del supuesto de que los niños tienen pocos o ningún conocimiento previo, necesitan estructura y orientación, y aprenden mejor cuando los profesores son directivos.	Los enfoques andragógicos parten del supuesto de que los alumnos adultos están automotivados, han acumulado experiencias vitales, están orientados a objetivos y desean aplicar su aprendizaje de inmediato. A menudo prefieren implicarse y responsabilizarse de su aprendizaje.
<b>Métodos de enseñanza</b>	Los métodos pedagógicos suelen incluir conferencias, demostraciones, memorización y repetición. Los profesores desempeñan un papel central en la toma de decisiones, el diseño curricular y la evaluación.	Los métodos andragógicos suelen incluir el aprendizaje basado en problemas, los debates en grupo, los estudios de casos y los proyectos de colaboración. Los profesores actúan como facilitadores, animando a los alumnos a reflexionar sobre sus experiencias, compartir ideas y explorar nuevos conceptos.

Tabla 2: Pedagogía y Andragogía – similares, pero no iguales

En resumen, la pedagogía se centra en enseñar a los niños en un entorno estructurado y centrado en el profesor, mientras que la andragogía se centra en facilitar el aprendizaje de los adultos en un entorno más flexible y centrado en el

alumno. Ambos enfoques tienen sus ventajas y pueden ser eficaces en función del contexto, las características del alumno y los objetivos educativos.

La andragogía en el marco Flipped Learning 3.0 utiliza un enfoque de aprendizaje activo haciendo hincapié en la participación de los alumnos adultos en el proceso de aprendizaje, fomentando su motivación intrínseca y animándoles a aplicar sus conocimientos y experiencia para resolver problemas o completar tareas. El aprendizaje activo en la andragogía tiene como objetivo hacer que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva, significativa y relevante para los estudiantes adultos, promoviendo una comprensión más profunda y la retención a largo plazo del material.

El enfoque de aprendizaje activo se centra en 6 puntos principales:

**1. El proceso de aprendizaje se centra en el alumno.**

En un entorno de aprendizaje activo, los alumnos adultos asumen la responsabilidad de su aprendizaje. Fijan sus propios objetivos, identifican sus necesidades de aprendizaje y participan activamente en el proceso de aprendizaje.

**2. Los alumnos tienen experiencia previa.**

El aprendizaje activo en andragogía reconoce y aprovecha las ricas experiencias que los estudiantes adultos aportan. Dichas experiencias pueden utilizarse como recursos para el aprendizaje, proporcionando ejemplos relacionados y fomentando el debate.

**3. El aprendizaje basado en problemas aumenta la motivación y la relevancia de la experiencia de aprendizaje.**

Los estudiantes adultos suelen estar más motivados cuando pueden ver la relevancia de su aprendizaje. El aprendizaje basado en problemas anima a los alumnos a aplicar sus conocimientos y habilidades a problemas o situaciones del mundo real, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más significativa y práctica.

**4. El proceso de aprendizaje (principalmente en el Espacio de Aprendizaje en Grupo) incluye la colaboración y la interacción social.**

Los enfoques de aprendizaje activo en andragogía animan a los estudiantes adultos a colaborar e interactuar con sus compañeros. Esto puede implicar discusiones en grupo, proyectos en equipo o tutoría entre iguales, lo que permite a los alumnos compartir sus experiencias, perspectivas y conocimientos.

**5. La autorreflexión y la autoevaluación son un medio del proceso de aprendizaje.**

El aprendizaje activo en la andragogía promueve la autorreflexión y la

autoevaluación, animando a los alumnos a evaluar sus progresos, reconocer sus puntos fuertes y débiles e identificar las áreas de mejora.

#### 6. El proceso de aprendizaje permite flexibilidad y adaptabilidad.

Los enfoques de aprendizaje activo en andragogía permiten flexibilidad y adaptabilidad, atendiendo a las diversas necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los alumnos adultos. Esto puede implicar ofrecer una variedad de materiales de aprendizaje, actividades y métodos de evaluación para apoyar a los diferentes alumnos.

Este enfoque ayuda a los estudiantes adultos a desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades de aprendizaje autodirigido, fomentando una experiencia de aprendizaje más atractiva y significativa.

### 1.2. Diseño pedagógico (U-3 Id)

*Comprender la importancia del diseño instruccional a la hora de planificar el Flipped Learning.*

El diseño didáctico es esencial, ya que establece un marco sistemático y coherente para crear experiencias educativas eficaces y atractivas. Al alinear el contenido, las estrategias de enseñanza y los métodos de evaluación con las necesidades de los alumnos y los resultados de aprendizaje deseados, el diseño didáctico garantiza que las experiencias de aprendizaje sean eficaces, impactantes y adaptadas al público destinatario.

El diseño pedagógico garantiza experiencias de aprendizaje eficaces y eficientes mediante el análisis sistemático de las necesidades de los alumnos, el diseño de objetivos de aprendizaje adecuados y el desarrollo de materiales y estrategias pedagógicas que se ajusten a dichos objetivos. Ayuda a salvar la distancia entre el contenido didáctico y la comprensión de los alumnos, facilitando un aprendizaje significativo y maximizando la transferencia de conocimientos y habilidades.

### 1.3. Funciones claras para todos (P-2 CI)

*Cuando sea posible, defina claramente las funciones de todas las personas que participan en la creación de cursos de Flipped Learning (especialista en la materia, diseñador pedagógico, tecnólogo, formador).*

En un curso de Flipped Learning, el proceso de desarrollo suele implicar la colaboración entre varios profesionales, cada uno de los cuales aporta su experiencia única para crear una experiencia de aprendizaje eficaz y atractiva. Las

funciones clave incluyen especialistas en la materia, diseñadores pedagógicos, tecnólogos y formadores:

1. **Especialista en la materia:** El especialista en la materia, también conocido como experto en contenido o experto en la materia (SME), es responsable de proporcionar conocimientos y experiencia en un dominio o tema específico. Su función incluye:
  - Garantizar la exactitud y pertinencia de los contenidos.
  - Colaborar con los diseñadores pedagógicos para desarrollar objetivos de aprendizaje y alinear el contenido con dichos objetivos.
  - Aportar información sobre las valoraciones y los métodos de evaluación adecuados.
  - Revisar y aprobar los materiales y recursos del curso.
2. **Diseñador pedagógico:** El diseñador instruccional es responsable de diseñar la experiencia de aprendizaje y organizar el contenido del curso de manera que facilite un Flipped Learning eficaz. Su papel incluye:
  - Colaborar con especialistas en la materia para definir los objetivos y resultados del aprendizaje.
  - Diseñar la estructura y la secuencia de las actividades de aprendizaje, incluidas las actividades previas, durante y después de la clase.
  - Desarrollar materiales didácticos, como vídeos, lecturas y recursos interactivos, que promuevan el aprendizaje activo y la participación.
  - Garantizar que el curso sea accesible, atractivo y se ajuste a las mejores prácticas de diseño didáctico.
3. **Tecnólogo:** El tecnólogo, también conocido como tecnólogo educativo o tecnólogo del aprendizaje, es responsable de los aspectos técnicos del curso Flipped Learning. Su función incluye:
  - Seleccionar y aplicar las herramientas y plataformas tecnológicas adecuadas para impartir los contenidos del curso y facilitar la colaboración y la comunicación.
  - Ayudar en la creación, edición y alojamiento de contenidos multimedia, como vídeos, animaciones y recursos interactivos.
  - Proporcionar asistencia técnica y resolución de problemas a alumnos e instructores.
  - Garantizar que el curso cumple las normas de accesibilidad y funciona sin problemas en distintos dispositivos y plataformas.

4. **Formador:** El formador, también conocido como instructor o facilitador, es el responsable de impartir el curso de Flipped Learning y de apoyar a los alumnos durante el proceso de aprendizaje. Su papel incluye:
- Preparación y facilitación de las sesiones en clase, que se centran en el aprendizaje activo, la colaboración y la aplicación de los contenidos previos a la clase.
  - Proporcionar orientación, comentarios y apoyo a los alumnos, tanto durante las actividades en clase como a través de las interacciones en línea.
  - Evaluar el rendimiento de los alumnos y proporcionarles retroalimentación para ayudarles a alcanzar los objetivos de aprendizaje.
  - Colaborar con los demás miembros del equipo para evaluar la eficacia del curso y realizar los ajustes o mejoras necesarios.

En resumen, el desarrollo de un curso de Flipped Learning implica un esfuerzo de colaboración entre especialistas en la materia, diseñadores pedagógicos, tecnólogos y formadores. Cada profesional desempeña un papel crucial a la hora de garantizar que el curso sea preciso, atractivo y eficaz, ayudando en última instancia a los alumnos a alcanzar los resultados de aprendizaje deseados.

#### **1.4. Diseño hacia atrás (P-4 Bd)**

*Utilice el diseño al revés para planificar lecciones y unidades invertidas eficaces.*

El diseño hacia atrás es un enfoque de diseño instruccional que comienza con el fin en mente, centrándose primero en los resultados de aprendizaje deseados y trabajando hacia atrás para desarrollar las experiencias de aprendizaje y las evaluaciones. Este enfoque implica tres etapas principales: identificar los resultados deseados, determinar las pruebas aceptables del aprendizaje y diseñar las actividades y experiencias de aprendizaje.

Al definir claramente las metas y los objetivos de aprendizaje, los educadores pueden asegurarse de que el contenido del curso y las evaluaciones estén alineados con estas metas. Este método ayuda a los instructores a crear una experiencia de aprendizaje más específica, cohesionada y eficaz para sus alumnos.

El diseño hacia atrás subraya la importancia de la valoración y la evaluación, ya que vincula estrechamente los objetivos de aprendizaje con los métodos de evaluación. En última instancia, este enfoque promueve una comprensión más profunda, la retención a largo plazo y experiencias de aprendizaje significativas.





Figura 3: El camino de tres pasos del diseño hacia atrás.

## 1.5. Planificar utilizando la taxonomía de Bloom (P-5 Pb)

*Utilice la taxonomía de Bloom para planificar. los niveles más bajos de Bloom van al espacio individual, y los niveles más altos al espacio de grupo.*

En el contexto del flipped learning, "Lower Bloom's" se refiere a los niveles inferiores de la Taxonomía de Bloom de objetivos educativos, que se centran en el conocimiento y la comprensión fundamentales. Esto incluye los dos primeros niveles de la Taxonomía de Bloom: recordar y comprender.

Las actividades de Lower Bloom en el flipped learning suelen implicar que los alumnos adquieran conocimientos y comprensión básicos del material a través de actividades individuales fuera del horario de clase (espacio de aprendizaje individual), como vídeos activos, lecturas en contexto con actividades específicas, contenidos interactivos basados en multimedia u otros. El objetivo de estas actividades es proporcionar a los alumnos una base de conocimiento y comprensión sobre la que puedan construir durante las actividades colaborativas en el espacio de grupo.

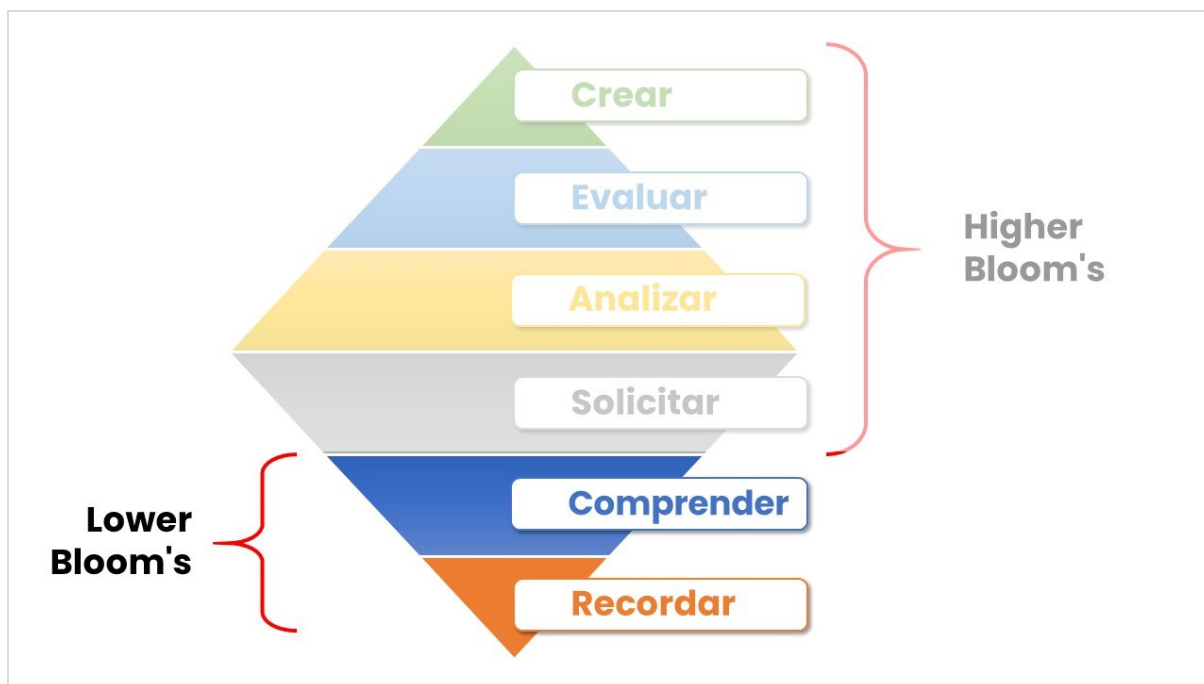


Figura 4: La parte inferior de Bloom como punto de partida en el Espacio de Aprendizaje Individual.

## 1.6. Flujo de trabajo simple (P-6 Pd)

*Utilice una plantilla de flujo de trabajo sencilla.*

Esto significa crear un plan estructurado que describa los pasos y las actividades del proceso de aprendizaje invertido. Esta plantilla de flujo de trabajo ayuda a los formadores a organizar sus materiales y actividades de forma clara y lógica, garantizando a los alumnos una experiencia de aprendizaje coherente y eficaz.

El uso de una plantilla de flujo de trabajo sencilla para el flipped learning puede ayudar a los formadores a mantenerse organizados y centrados en los objetivos de aprendizaje, al tiempo que proporciona a los alumnos una experiencia de aprendizaje coherente y eficaz. Siguiendo un plan estructurado, los formadores pueden asegurarse de que los alumnos tienen un camino claro de aprendizaje que se construye sobre sí mismo de una manera lógica y eficaz.

## 1.7. Enlace Pre a Grupo Espacio (P-7 Lp)

*Asegúrese de que los medios de comunicación previos a la clase estén directamente relacionados con los resultados del aprendizaje y las actividades espaciales del grupo.*

En el Flipped Learning, las actividades previas al aprendizaje se llevan a cabo en el Espacio Individual. Están diseñadas para introducir a los alumnos en los conceptos y contenidos fundamentales. Estos conocimientos previos se profundizan en experiencias de aprendizaje colaborativo en el espacio de aprendizaje en grupo.

Un enfoque crucial consiste en diseñar actividades en clase que obliguen a los alumnos a aplicar, analizar o sintetizar los contenidos aprendidos durante el preaprendizaje. Esto refuerza su comprensión y demuestra la pertinencia de los materiales de preaprendizaje.

Otro método de probada eficacia consiste en iniciar la sesión de aprendizaje en grupo con una breve actividad o debate para evaluar la comprensión de los contenidos de preaprendizaje por parte de los alumnos. Esto puede incluir cuestionarios, encuestas, preguntas abiertas o microconversaciones que permitan a los instructores evaluar su comprensión y abordar cualquier concepto erróneo.

El uso de ejemplos del mundo real y estudios de casos conecta el conocimiento y la comprensión de los contenidos previos a la clase con las actividades realizadas en el espacio de aprendizaje en grupo. Esto permite a los alumnos apreciar la aplicación práctica del material y les involucra en el pensamiento de orden superior, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Los alumnos deben reflexionar sobre sus experiencias previas al aprendizaje e identificar las áreas en las que necesitan aclaraciones o apoyo adicional. Esto puede hacerse mediante debates en grupo, diarios o comentarios de los compañeros.

## **1.8. Plan para diferenciar (P-8 Pd)**

*Planificar la diferenciación tanto en el grupo como en los Espacios Individuales.*

La diferenciación en un curso implica adaptar el enfoque didáctico, el contenido o el entorno de aprendizaje para atender las diversas necesidades, capacidades e intereses de cada alumno. Al aplicar la diferenciación, los educadores crean una experiencia de aprendizaje más integradora y eficaz que ayuda a todos los alumnos a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Esto puede lograrse mediante diversas estrategias, como proporcionar múltiples recursos y actividades que atraigan a diferentes estilos de aprendizaje, ofrecer un ritmo flexible para adaptarse a los distintos niveles de preparación y permitir a los alumnos elegir entre una gama de opciones de evaluación que demuestren mejor su comprensión.

Agrupar a los alumnos en función de sus capacidades o intereses en determinadas actividades también puede promover un aprendizaje más personalizado y fomentar el apoyo entre compañeros. La diferenciación en un curso reconoce que los alumnos no son homogéneos y que, en la mayoría de los casos, un enfoque único para todos no es la forma más eficaz de facilitar el aprendizaje y el crecimiento.

## 1.9. Planificar la inclusión de todos los alumnos (Pd P-8 mejorado)

Para planificar la inclusión de todos los alumnos en un curso de formación, es esencial tener en cuenta sus diversas necesidades, capacidades y antecedentes.

El primer paso es diseñar el contenido y los materiales del curso de modo que sean accesibles y atractivos para una amplia gama de alumnos, incorporando diversos estilos de aprendizaje y perspectivas culturales. Esto incluye la entrega alternativa de contenidos de aprendizaje, por ejemplo, proporcionando transcripciones para vídeos o archivos de sonido para textos más largos. Además, es necesario garantizar que el entorno de aprendizaje, tanto físico como virtual, sea acogedor y favorezca la participación equitativa de todos los asistentes.

Los formadores deben utilizar una variedad de métodos de enseñanza (la llamada diversidad de métodos en la enseñanza<sup>2</sup>) y actividades para atraer a diferentes alumnos y proporcionar múltiples oportunidades de interacción y colaboración. Además, deben ofrecer opciones de evaluación flexibles que permitan a los alumnos demostrar su comprensión de diversas maneras. Por último, sería valioso recabar la opinión de los participantes para perfeccionar y mejorar continuamente la inclusividad del curso de formación, garantizando que todos los alumnos se sientan valorados y apoyados a lo largo del proceso de aprendizaje.

### Material inclusivo significa

*El plan de inclusión está estrechamente vinculado a la didáctica inclusiva y a una serie de principios; para ser inclusiva, la didáctica debe estar bien pensada y apoyarse en determinadas estrategias pedagógicas.*

Los principales objetivos de la enseñanza integradora son:

- Potenciar los distintos estilos de aprendizaje aprovechando los puntos fuertes de los alumnos.
- Fomentar la participación de toda la clase, a diferencia de las clases presenciales más tradicionales.
- Desarrollar la autoestima de los alumnos y la confianza en sus capacidades
- Facilitar el aprendizaje haciéndolo interactivo y atractivo.
- Mantenga alta la motivación de cada alumno.
- Crear oportunidades de diálogo y colaboración.

**Estrategias pedagógicas inclusivas que fomenten el respeto a la diversidad y la comunicación**

---

<sup>2</sup> Meyer, H. (2017). Was ist guter Unterricht? 15. Auflage. Berlin: Cornelson Verlag GmbH

- **Aprendizaje cooperativo**

Entre las estrategias y metodologías de enseñanza inclusiva, el aprendizaje cooperativo es la más fácil de aplicar.

Al aprender juntos en pequeños grupos, los alumnos recuerdan mejor los conceptos gracias a la interacción y desarrollan cualidades como la responsabilidad, la interdependencia positiva y las habilidades sociales;

- **Tutoría**

Pedir a algunos alumnos que se conviertan en tutores de otros es una de las metodologías de apoyo que pueden fomentar nuevos contactos sociales y el aprendizaje interactivo.

Además, también es útil para el alumno que desempeña el papel de tutor, tanto para memorizar conceptos como para su mayor capacitación y educación en la diversidad.

- **Resolución de problemas**

Encontrar soluciones a los problemas a partir de los conocimientos ya adquiridos despierta el interés de los alumnos y aumenta su autoestima y la confianza en sus propias capacidades.

- **Un estudio de caso**

consiste en la descripción detallada de un problema real que los alumnos deben identificar y situar, encontrando formas eficaces de abordarlo.

- **Enseñanza en taller**

Este método se basa en la reproducción práctica de un concepto teórico previamente aprendido, lo que permite a los alumnos producir algo mediante estrategias que ya conocen o han aprendido sobre el terreno.

- **Debate**

Metodología extremadamente eficaz para desarrollar competencias lingüísticas, lógicas y de comportamiento útiles para la ciudadanía activa.

- **Juicio a personajes históricos**

Estrategia similar a la del debate, pero en la que se representa un juicio a un personaje histórico. El método fomenta la comprensión lógica de los acontecimientos y la expresión clara y concisa del propio punto de vista apoyado en hechos.

- **Juegos de rol**

Forma de ejercicio en la que los alumnos interpretan el papel de actores durante un tiempo limitado ante un grupo de espectadores. Este método ayuda a comprender mejor la dinámica social y los puntos de vista distintos del propio.

- **Tareas de la realidad**

Esta estrategia didáctica inclusiva tiene como objetivo resolver una situación-problema similar a la vida real, lo que ofrece la oportunidad de examinar los problemas desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas, preparando a los alumnos para las interacciones sociales fuera de la escuela, y también ofrece la oportunidad de colaborar reflexionando sobre el propio comportamiento.

- **Uso de la tecnología**

El uso de la tecnología, como la robótica educativa o los programas informáticos, facilita el aprendizaje, ayuda a los alumnos a abordar las competencias científicas y técnicas de forma interactiva y salva la brecha digital.

Teniendo en cuenta lo anterior, y que están dirigidos a estudiantes adultos, creemos que para que sean materiales inclusivos, deberían tener en cuenta lo siguiente:

- **Contenido claro y estructurado:** Asegúrese de que el material didáctico ofrezca un contenido claro y estructurado que sea fácil de seguir para los alumnos adultos.
- **Características de accesibilidad:** Tenga en cuenta las características de accesibilidad en el diseño de los materiales de aprendizaje, para los alumnos con discapacidades auditivas o visuales.
- **Personalización y elección:** Los alumnos adultos tienen distintos antecedentes, intereses y preferencias de aprendizaje. Por ello, los materiales didácticos deben seleccionarse a partir de diferentes recursos para satisfacer las necesidades específicas de aprendizaje de los alumnos.
- **Relevancia en el mundo real:** A los alumnos adultos les motiva comprender la relevancia práctica y la aplicabilidad de lo que están aprendiendo.
- **Recursos multimedia:** Los diferentes formatos multimedia se adaptan a las distintas preferencias de aprendizaje y ayudan a implicar a los alumnos adultos en el material.
- **Oportunidades de reflexión y aplicación:** Incluir actividades y ejercicios que animen a los alumnos adultos a reflexionar sobre el contenido y aplicarlo a sus propias experiencias.
- **Recursos de apoyo:** Proporcionar recursos y referencias adicionales que permitan a los alumnos adultos profundizar en la comprensión de los temas.
- **Retroalimentación y apoyo continuos:** Ofrecer mecanismos para que los alumnos reciban retroalimentación y apoyo continuos.

## 1.10. Flujo lógico (P-9 FW)

*Presentar el contenido del curso de forma lógica y coherente.*

Un flujo lógico en el Flipped Learning implica la creación de una secuencia de materiales y actividades de aprendizaje que se basan unos en otros para apoyar la comprensión del tema por parte de los alumnos. Se trata del material creado para antes de la clase (Espacio de aprendizaje individual) u otros materiales de aprendizaje que introducen conceptos e ideas clave -basados en "Lower Bloom's"- seguidos de actividades en clase que permiten a los alumnos aplicar y profundizar en su comprensión del material en un entorno colaborativo.

## 1.11. Etiquetar todo (P-10 Le)

*Etiqueta todos los objetos como preclase, en clase y postclase.*

En el curso de formación, especialmente si se imparte mediante una plataforma de aprendizaje (por ejemplo, Moodle), debe quedar claro qué contenido se utiliza y en qué contexto.

En un curso de Flipped Learning, se recomienda que el formador clasifique todos los materiales y recursos didácticos como preclase, en clase o postclase. Este sistema de etiquetado ayuda a organizar e identificar el contenido específico que los alumnos deben utilizar antes, durante y después de la sesión de clase. Al distinguir claramente estos objetos, los alumnos pueden prepararse eficazmente, participar activamente y reforzar su aprendizaje fuera del entorno del aula.

## 2. Análisis

Identificar las necesidades de aprendizaje, los objetivos y el público destinatario para definir el alcance y los requisitos del programa de aprendizaje.

En esta fase, los diseñadores pedagógicos identifican las necesidades y los objetivos de los alumnos y de la organización. Examinan el grupo destinatario, el contexto, los objetivos de aprendizaje y los conocimientos o habilidades existentes de los alumnos. Esto ayuda a definir el alcance y los requisitos del programa de aprendizaje.

Se pueden utilizar varios métodos para identificar eficazmente las necesidades de los alumnos, por ejemplo:

- encuestas o cuestionarios,
- entrevistas,
- grupos de discusión,
- evaluaciones previas o pruebas de diagnóstico,
- y la observación directa de los alumnos en sus entornos de aprendizaje o de trabajo.

Gracias a estos métodos, se obtiene información valiosa sobre las preferencias de los alumnos, sus lagunas de conocimientos, sus niveles de destreza y otros factores relevantes, lo que permite crear experiencias de aprendizaje personalizadas e impactantes.

En algunos casos, el análisis lo llevan a cabo otras personas y las necesidades de aprendizaje las define una autoridad, la dirección de la empresa, la supervisión escolar o se han definido debido a las condiciones marco relacionadas con el puesto de trabajo. En estos casos, una revisión del análisis tiene sentido y es recomendable.

Ejemplo: En el proyecto DigiComPass, el análisis fue realizado por la Comisión Europea (como parte de un contrato de investigación) y está disponible como descripción en forma de Marco DigComp.



### 3. Objetivos de aprendizaje

Definir los resultados deseados o las competencias que los alumnos deben alcanzar al final del proceso de aprendizaje. Se trata de declaraciones claras y específicas definidas en términos de competencias. Describen lo que se espera que los alumnos sepan (conocimientos) y sean capaces de hacer (destrezas) al final de un curso o programa y cómo deben aplicar las competencias recién adquiridas (actitudes). Sirven de guía para el desarrollo del currículo, la planificación de la enseñanza y la evaluación.

#### Competencias

Los objetivos de aprendizaje, cuando se definen desde un enfoque basado en las competencias, se centran en el desarrollo de competencias específicas que los alumnos deben alcanzar al final de una experiencia de aprendizaje. Este enfoque hace hincapié en la integración de conocimientos, destrezas y actitudes para que los alumnos puedan realizar tareas con eficacia en diversos contextos, con el fin último de mejorar su competencia global en un ámbito determinado.

En este contexto, "competencia" se refiere a la capacidad de un individuo para aplicar conocimientos, habilidades y actitudes de forma coherente y adecuada para lograr resultados satisfactorios en diferentes situaciones. La competencia es un concepto holístico que abarca no sólo la comprensión teórica, sino también la aplicación práctica de los conocimientos y la capacidad de adaptarse a nuevos retos.

Competencia	Descripción
Conocimientos	La comprensión teórica y la conciencia de un tema, incluidos hechos, conceptos y teorías. El conocimiento se transmite principalmente en el espacio individual.
Habilidades	La capacidad de aplicar los conocimientos de forma práctica y eficaz, incluidas las habilidades físicas, cognitivas y sociales. Las habilidades basadas en los conocimientos adquiridos se aplican en el espacio del Grupo.
Actitud	Disposición o punto de vista del individuo hacia un tema, incluidos valores, creencias y respuestas emocionales.

Los **"conocimientos"** se refieren a la comprensión teórica y la información factual que posee un alumno en un ámbito concreto. Abarca los conceptos, principios y teorías que sustentan un área temática y sirve de base sobre la que se construyen las habilidades y actitudes prácticas.

En Flipped Learning 3.0, el conocimiento se asocia con los ítems "Lower Bloom's" (tomados de la Taxonomía de Bloom revisada).

Las "**destrezas**" representan las capacidades y técnicas prácticas que los alumnos desarrollan y perfeccionan a través de la práctica y la experiencia. Pueden incluir destrezas cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, y destrezas manuales o físicas, como el uso de herramientas o equipos. Las destrezas permiten a los alumnos aplicar eficazmente sus conocimientos para realizar tareas y lograr los resultados deseados.

En Flipped Learning 3.0, las destrezas se asocian con elementos de "Higher Bloom's" (también tomados de la Taxonomía de Bloom revisada).

Por "**actitudes**" se entienden las disposiciones, los valores y las creencias que influyen en el modo en que los alumnos abordan las tareas, se relacionan con los demás y perciben sus experiencias de aprendizaje. Las actitudes son esenciales porque afectan a la forma en que los alumnos aplican sus conocimientos y destrezas y pueden influir significativamente en su competencia general. Al fomentar actitudes positivas, como la apertura a la retroalimentación, la adaptabilidad y la colaboración, los educadores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar la mentalidad necesaria para el éxito en su vida personal y profesional.

## 4. Plan de estudios y estructura de los cursos

Planificar la organización y la secuencia de los contenidos, las actividades y las evaluaciones para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

### 4.1. Plan de estudios

Un plan de estudios es un plan global que describe las metas, los objetivos de aprendizaje, el contenido, los métodos de enseñanza y las técnicas de evaluación de un programa o curso educativo concreto. Abarca el alcance y la secuencia de conocimientos, destrezas y actitudes que se espera que los alumnos adquieran a lo largo de su itinerario educativo. El plan de estudios es una hoja de ruta para educadores y alumnos, que orienta sus experiencias de enseñanza y aprendizaje. Suele desarrollarse en varios niveles, por ejemplo, en edades de alumnos adultos o aprendizaje intergeneracional.

Para esta tarea se recomienda el diseño hacia atrás. El diseño hacia atrás se basa en los resultados de aprendizaje definidos para el curso.

### 4.2. Estructura del curso

La estructura del curso se refiere a la organización y secuencia de temas, materias y actividades de aprendizaje dentro de un curso o asignatura específicos. Es un componente del plan de estudios más amplio y se ocupa de la disposición de los contenidos y las experiencias de aprendizaje de manera que se facilite la consecución de los objetivos de aprendizaje. La estructura del curso incluye el ritmo y el calendario de las actividades de aprendizaje y formación, la división del contenido en unidades o módulos, divididos en "Espacio de aprendizaje individual" y "Espacio de aprendizaje en grupo".

La estructura del grupo proporciona una "copia azul" del desembolso del curso de formación.

Para crear los contenidos se utiliza un "Marco de contenidos de formación".

### 4.3. Marco de contenidos de formación

Un marco de contenidos de formación es un sistema estructurado y organizado que describe los componentes esenciales de un programa de formación eficaz, garantizando que el contenido, las estrategias didácticas y los métodos de evaluación se ajusten a los objetivos de aprendizaje y satisfagan las necesidades de los alumnos. Este marco sirve de modelo para diseñar, desarrollar e impartir materiales de formación completos y coherentes.

En un marco de contenidos de formación se incluyen varios elementos clave. En primer lugar, los objetivos de aprendizaje se definen claramente en términos de competencias. Este enfoque especifica los conocimientos, habilidades y actitudes

que los alumnos deben adquirir al final de la formación. Estas competencias guían el desarrollo del contenido y contribuyen a garantizar que la formación siga estando centrada y tenga un propósito. En esta fase se lleva a cabo la asignación de los distintos contenidos a los dos espacios de aprendizaje (Espacio de aprendizaje individual y Espacio de aprendizaje en grupo).

Según su experiencia, el equipo del proyecto recomienda centrarse en una sola competencia y crear el Marco de Contenidos de Formación competencia por competencia, basándose en un diseño retrospectivo.

Los métodos de evaluación también se incluyen en el marco, basándose en los resultados del diseño retrospectivo. Los métodos de evaluación son cruciales para evaluar el progreso de los alumnos y la eficacia de la formación, y deben incluir evaluaciones formativas en un marco de formación de contenidos basado en competencias. Las evaluaciones sumativas pueden añadirse como elementos adicionales si así se prevé (siguiendo el Marco de Reconocimiento<sup>3</sup>). Las evaluaciones pueden adoptar diversas formas, como pruebas, exámenes o demostraciones prácticas, y deben diseñarse para medir el grado en que los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje.

A continuación, el propio contenido se diseña y describe cuidadosamente, abarcando los temas y conceptos pertinentes de manera lógica y coherente. Esto incluye la selección y presentación de materiales didácticos adecuados al espacio de aprendizaje pertinente. Se trata de recursos multimedia, material de preparación, actividades prácticas o actividades en grupo que se ajustan a los objetivos de aprendizaje y favorecen el compromiso y la comprensión de los alumnos.

Las estrategias y metodologías de instrucción son otros componentes esenciales de un Marco de Contenidos de Formación. Estas estrategias abarcan los enfoques pedagógicos y las técnicas empleadas por los instructores o facilitadores para impartir los contenidos con eficacia y fomentar el aprendizaje activo. Esto puede implicar el uso de debates en grupo, estudios de casos, simulaciones u otros

---

<sup>3</sup> Un marco de reconocimiento para cursos de formación es un sistema que valida y reconoce los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos por los alumnos al completar un programa de formación específico. Proporciona una estructura normalizada para evaluar, reconocer y acreditar los resultados del aprendizaje, lo que puede facilitar el desarrollo profesional de los alumnos y mejorar sus posibilidades de empleo o de promoción profesional.

métodos interactivos que promuevan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.

Por último, el marco tiene en cuenta elementos como el apoyo al alumno, los mecanismos de retroalimentación y la accesibilidad, garantizando que todos los alumnos puedan participar activamente y beneficiarse de la experiencia de formación. Al proporcionar los recursos y el apoyo adecuados, el Marco de contenidos de formación promueve un entorno de aprendizaje inclusivo y atractivo. Estos elementos pueden definirse como directrices generales para el curso de formación completo.

#### **4.4. Marco de contenidos de formación en forma de tabla**

La tabla consta de los elementos del Marco de contenidos de formación y se publica en formato PDF. Los elementos específicos son:

- 1. Competencia**

Descripción clara y completa de la competencia que describe los conocimientos, habilidades y actitudes específicos necesarios para el puesto de trabajo o la tarea para la que se está formando. Esta descripción de la competencia refleja los objetivos de aprendizaje.

- 2. Criterios de evaluación**

Se utilizará un conjunto de criterios para evaluar la comprensión y el dominio de las competencias por parte de los alumnos. Estos criterios están alineados con la competencia concreta (objetivos de aprendizaje). Se dividen en dos niveles para cubrir el Espacio Individual y el Espacio de Grupo.

Las evaluaciones se planifican principalmente como evaluaciones formativas (en ambos espacios de aprendizaje), pero también se prevén evaluaciones finales (al final de cada unidad de formación basada en competencias).

- 3. Contenido de la formación**

Se especifica un conjunto de materiales didácticos que abarcan los conocimientos, las aptitudes y las actitudes (distribuidos en Espacios de aprendizaje individual y en grupo). Estos materiales deben estar diseñados para satisfacer las necesidades de los alumnos (y prepararlos para las evaluaciones). Además, el material debe basarse en el aprendizaje activo, y también se añadirá la descripción de la actividad prevista (basada en la selección disponible).

El contenido de la formación desarrollada debe elaborarse en consonancia con las directrices sobre contenidos.

#### 4. **Métodos de entrega Los contenidos**

Se asignan al Espacio Individual o al Espacio de Grupo. La entrega de contenidos disponibles electrónicamente se realiza siempre utilizando la plataforma de aprendizaje.

Nombre del módulo		
Versión de reconocimiento		
Descripción de la competencia		
	Conocimientos	Habilidades
		Actitud
	Espacio individual	Espacio para grupos
Evaluación formativa y Método de evaluación		
Evaluación sumativa y Método de evaluación		
Espacio de aprendizaje individual	Descripción del contenido	Aplicación y entrega
Espacio de aprendizaje en grupo	Descripción del contenido	Aplicación y actividad

Cuadro 3. Modelo de marco de contenidos de formación como base para desarrollar una unidad de aprendizaje única basada en competencias.

## 5. Métodos de formación

Seleccionar y aplicar teorías pedagógicas, principios de aprendizaje y mejores prácticas para apoyar el proceso de aprendizaje.

### Consideraciones básicas

Los métodos de formación hacen referencia a los diversos enfoques, técnicas y actividades empleados por los educadores o formadores para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Centrados en el aprendizaje activo<sup>4</sup>, estos métodos hacen hincapié en el compromiso, la colaboración y la participación del alumno en el proceso de aprendizaje. Al incorporar estrategias de aprendizaje activo, los métodos de formación animan a los alumnos a construir activamente el conocimiento y el significado a través de actividades como la resolución de problemas, los debates o las experiencias prácticas. Estas técnicas contrastan con los métodos de aprendizaje pasivo, en los que los alumnos reciben principalmente información de conferencias o lecturas sin una participación activa. Los métodos de formación centrados en el aprendizaje activo fomentan una comprensión más profunda, una mejor retención y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, mejorando la experiencia general de aprendizaje.

El Flipped Instructional Design utiliza el marco Flipped Learning 3.0 y se basa en él. Incluye otros avances, como un enfoque inclusivo o ecológico (en consonancia con la agenda ecológica de la Comisión Europea).

El enfoque pedagógico (o andragógico<sup>5</sup>) se basa en el aprendizaje activo.

El aprendizaje activo es un enfoque pedagógico que sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje, haciendo hincapié en su compromiso y participación activos en las actividades educativas. En lugar de recibir información de forma pasiva a través de conferencias o lecturas, en los entornos de aprendizaje activo se anima a los participantes a pensar de forma crítica, formular preguntas y aplicar sus conocimientos a situaciones del mundo real. Este enfoque fomenta una comprensión más profunda del tema, una mejor retención de la información y el

---

<sup>4</sup> El **aprendizaje activo** es un enfoque educativo que anima a los participantes a implicarse activamente en el proceso de aprendizaje a través de la participación, la colaboración y el pensamiento crítico, promoviendo una comprensión más profunda de la materia y una mejor retención de la información.

<sup>5</sup> La **andragogía** hace referencia a la teoría y la práctica de la educación de adultos. El **enfoque andragógico** se centra en las estrategias y los principios pedagógicos específicamente adaptados para satisfacer las necesidades y características únicas de los alumnos adultos.



desarrollo de habilidades esenciales de resolución de problemas y pensamiento crítico, lo que en última instancia conduce a resultados de aprendizaje más eficaces y duraderos.

## 5.1. Formación activa en el espacio de aprendizaje individual

- Visionado

Vídeos de contenidos alojados en YouTube o cualquier plataforma similar, desde donde el adulto aprenderá los contenidos necesarios para ponerlos en práctica en clase. Los vídeos deben ser interactivos o estar conectados con una actividad adicional, por ejemplo, escribir las palabras clave dadas en el vídeo.

- Escuchar

Podcasts, en los que el contenido que hay que comprender y recordar puede narrarse de forma sencilla. La escucha debe combinarse con una tarea significativa para que resulte interactiva.

- Lectura

Presentaciones con contenidos de aprendizaje. Se puede asignar a los alumnos la lectura de textos relevantes, como artículos, informes o capítulos de libros, para que adquieran una comprensión más profunda de un tema. La lectura debe combinarse con una tarea significativa para que resulte interactiva.

- Comunicación

Foro de comunicación, desde donde se pueden resolver dudas, bien con los compañeros o con el tutor, y desde donde se pueden compartir las dudas de otros compañeros. Los foros de debate en línea pueden utilizarse para animar a los alumnos a reflexionar sobre su aprendizaje y entablar un diálogo asíncrono con sus compañeros.

- eLearning Plattform,

Donde se puede alojar todo lo anterior. La plataforma tendrá un diseño responsivo para que los alumnos puedan acceder a los contenidos con los dispositivos que tengan y/o les resulten menos difíciles de usar, es decir, tableta, portátil, PC o smartphone. También se integrarán funciones de accesibilidad para que los alumnos tengan opciones de hacer más accesibles los contenidos según sus preferencias. Por ejemplo, para la lectura, el atractivo visual, etc.

- Pruebas o exámenes en línea

Los alumnos pueden realizar pruebas o exámenes para reforzar su

comprensión del material e identificar las áreas en las que necesitan más repaso.

- **Autoevaluaciones**  
Los alumnos pueden realizar autoevaluaciones para evaluar su propia comprensión del material e identificar las áreas en las que necesitan más repaso o aclaración. Por ejemplo, las "respuestas del alumno" pueden evaluarse automáticamente, resaltando las respuestas incorrectas y mostrando las correctas.
- **Mapas conceptuales**  
Los alumnos pueden crear mapas conceptuales que les ayuden a organizar y conectar diferentes ideas y conceptos en su aprendizaje.
- **Toma de notas colaborativa**  
Los alumnos pueden colaborar en un documento compartido o en una plataforma de toma de notas para captar las ideas y conceptos clave de las clases o lecturas pregrabadas.
- **Imágenes o mapas interactivos con múltiples puntos de información incrustados**, que guían a los alumnos para navegar por la imagen y encontrar información relacionada con el aprendizaje.
- **Chatbot interactivo de apoyo al aprendizaje**  
Los alumnos pueden interactuar con el chatbot que les proporciona los contenidos de aprendizaje, es decir, les guía y les proporciona los contenidos que necesitan durante el propio proceso de aprendizaje.

## **5.2. Formación activa en el espacio de aprendizaje en grupo**

He aquí algunos ejemplos probados de enfoques y actividades de formación activa para el Espacio de Aprendizaje en Grupo. Tenga en cuenta que existen más métodos de aprendizaje activo. Además, tenga en cuenta que los métodos de aprendizaje activo siempre deben ajustarse al contenido de la formación.

- **Jugar**  
Gamificación en el aprendizaje de adultos, diseñar juegos en grupo donde tengan que analizar, aplicar lo aprendido individualmente y crear como resultado de la práctica.
- **Práctica en grupo**  
Estudio de caso, en la que se presenta a los adultos un problema real y deben analizarlo, aplicar los conocimientos adquiridos y aportar una solución al problema, como actividad de grupo.

- **Coméntalo**

Ve al foro de debate y escribe una breve descripción de lo que hizo el grupo para su actividad de formación. Lee también las descripciones de tus compañeros y añade un breve comentario a cada una de ellas. A continuación, lee los comentarios sobre tu actividad de grupo y comprueba si puedes mejorar la calidad y la eficacia de tu actividad de grupo.

- **Revisión entre iguales**

Animar a los alumnos a revisar y comentar el trabajo o los proyectos de los demás. Una variante de la revisión por pares es la "retroalimentación colegiada": La retroalimentación colegiada es la retroalimentación proporcionada por compañeros o colegas de manera respetuosa y constructiva. En el contexto de las presentaciones de material ante un grupo de compañeros, la retroalimentación colegiada implica ofrecer ideas y sugerencias específicas para ayudar al presentador a reforzar sus habilidades y alcanzar sus objetivos. Se trata de un proceso de colaboración que puede mejorar la experiencia de aprendizaje y promover el desarrollo profesional.

- **Debate**

Asignar a los alumnos a equipos y hacerles debatir diferentes puntos de vista sobre una cuestión o tema, con el objetivo de fomentar el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas.

- **Lluvia de ideas**

Animar a los alumnos a generar ideas o soluciones creativas a un problema o pregunta concretos.

- **Proyectos en grupo**

Asignar a los alumnos que trabajen juntos en un proyecto o tarea de mayor envergadura, como crear una presentación, realizar una investigación o diseñar un producto.

- **Role-playing**

Asignar a los alumnos la representación de diferentes escenarios o papeles con el objetivo de fomentar la empatía, la toma de perspectiva y las habilidades comunicativas.

- **Simulaciones**

Utilización de programas informáticos u otras herramientas para crear entornos o situaciones simuladas para que los alumnos practiquen y apliquen nuevos conocimientos y destrezas.

Observación: Todos los ejemplos dados son una selección de más actividades de aprendizaje disponibles.

## 6. Material de formación

Para este proceso se utiliza el "Marco de contenidos de formación" desarrollado.

Hay que tener en cuenta los dos puntos siguientes:

- **Diseñar actividades de aprendizaje**

Desarrolle actividades de aprendizaje atractivas que respalden las estrategias didácticas elegidas y ayuden a los alumnos a alcanzar los objetivos fijados. Estas actividades deben animar a los alumnos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, aplicar sus conocimientos y recibir información sobre su rendimiento.

- **Crear materiales de formación**

Desarrolle los recursos de formación propiamente dichos, como presentaciones, folletos, vídeos o módulos interactivos, basándose en el esquema de contenidos y las estrategias de instrucción elegidas. Asegúrese de que los materiales sean claros, concisos y visualmente atractivos, y de que se adapten a las distintas preferencias de aprendizaje.

Estas consideraciones deben tener en cuenta los dos espacios de aprendizaje, el espacio de aprendizaje individual y el espacio de aprendizaje en grupo.

### 6.1. Espacio de aprendizaje individual

Para el espacio individual, pueden aplicarse diversas técnicas –si es posible– de forma multimedia y/o interactiva. He aquí una lista (no exhaustiva) de posibles métodos:

- **Vídeos activos** (o vídeos basados en actividades)

Vídeos cortos que presentan conceptos e ideas clave. Los vídeos, como medios pasivos, deben implementarse de forma que los alumnos participen en alguna actividad.

- **Módulos interactivos de aprendizaje electrónico**

Módulos basados en la web que proporcionan ejercicios y simulaciones interactivos.

- **Libros de texto en línea**

Libros de texto digitales que presentan la información en formato multimedia, incluyendo texto, imágenes y vídeos.

- **Podcasts**

Grabaciones de audio que ofrecen una forma alternativa de presentar la información. Este tipo de contenido debe implementarse en un contexto activo.

- **Infografía**  
Representaciones visuales de información compleja de fácil comprensión.
- **Cuestionarios en línea**  
Cuestionarios que evalúan los conocimientos y la comprensión del material por parte de los alumnos.
- **Foros de debate**  
Foros en línea que permiten a los alumnos plantear preguntas y debatir conceptos clave con profesores y compañeros.
- **Casos prácticos**  
Situaciones reales que ilustran conceptos clave y ofrecen a los alumnos la oportunidad de aplicar sus conocimientos.
- **Bibliotecas y bases de datos en línea**  
Acceso a bibliotecas digitales y bases de datos que proporcionan abundante información y recursos.
- **Programas de seguimiento individualizado**  
Ofrece la posibilidad de realizar tutorías individualizadas o sesiones de seguimiento con profesores o tutores para resolver dudas, aclarar dudas y recibir orientación personalizada sobre el proceso de aprendizaje.
- **Glosario**  
Permite a los alumnos crear y mantener una lista de definiciones, como un diccionario, para cada módulo.
- **"Comprobaciones de temperatura"**  
Para recopilar datos de los alumnos que ayuden a los instructores a conocer mejor su clase y reflexionar sobre su propia enseñanza. Por ejemplo, podría hacerse una al principio del módulo (es decir, 1/3 del contenido del módulo) y otra al final. Algunas preguntas pueden estar relacionadas con el contenido real, lo que permite a los alumnos reflexionar sobre si han entendido el contenido y sobre cómo el profesor podría mejorar la enseñanza del mismo.
- **Tarea**  
Los instructores pueden calificar y hacer comentarios sobre los archivos cargados y las tareas de los alumnos, que se crean tanto en línea como fuera de línea.

## Lower Blooms (IS-1 Lb)

*Utilizar los niveles inferiores de la Taxonomía de Bloom (recordar, comprender).*

"Lower Bloom's" se refiere a los niveles inferiores de la Taxonomía de Bloom, que abarcan los procesos cognitivos de recordar y comprender. Las tareas y asignaciones de este nivel se centran en recordar información, comprender conceptos y demostrar conocimientos básicos y comprensión. A continuación, se ofrece una lista (no exhaustiva) de algunos verbos específicos que pueden utilizarse en el contexto del nivel inferior de Blooms:

- Recordar:  
Recordar, Enumerar, Identificar, Definir, Reconocer, Nombrar, Recuperar, Memorizar, Repetir o Etiquetar
- Comprender:  
Explicar, Resumir, Describir, Comparar, Contrastar, Interpretar, Parafrasear, Aclarar, Clasificar, Demostrar comprensión.

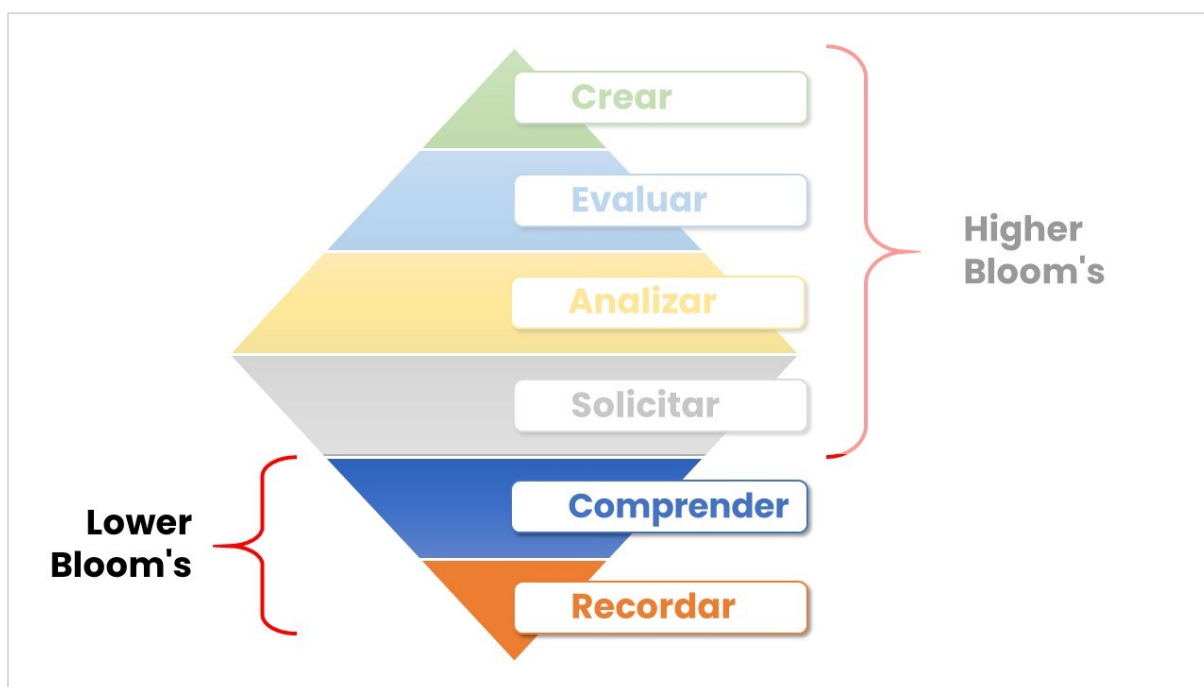


Figura 5: Elementos inferiores de Bloom.

## Centrarse en el espacio de grupo (IS-3 Gs)

*Céntrate en lo que quieres conseguir en el espacio de grupo cuando crees el trabajo previo del espacio individual.*

Utilizando el diseño hacia atrás, debe quedar claro a qué retos se enfrentarán los alumnos en el espacio de aprendizaje en grupo.

Siguiendo el planteamiento de diseño hacia atrás, puede asegurarse de que el espacio individual y el de grupo estén estrechamente alineados:

- Empiece por definir claramente los resultados de aprendizaje que desea conseguir en el espacio de grupo.
- Una vez que tenga claros los resultados del aprendizaje, diseñe las actividades de grupo que permitirán a los alumnos alcanzar dichos objetivos.
- Para que los alumnos puedan participar eficazmente en las actividades de grupo, es importante identificar los conocimientos previos y las habilidades necesarias. Esto puede incluir conceptos teóricos, habilidades técnicas o competencias específicas que deben adquirirse en el espacio individual.
- A partir de los conocimientos y competencias previos identificados, diseñe actividades individuales que permitan a los alumnos adquirir estos conocimientos necesarios.
- Asegúrese de proporcionar a los alumnos los recursos y materiales necesarios para llevar a cabo las actividades individuales y en grupo.
- Determine plazos claros para las actividades individuales y de grupo, y asegúrese de establecer una secuencia lógica en el flujo de aprendizaje.

### Enlace al Espacio de Grupos (IS-4 Lk)

*Asegúrese de que existe un fuerte vínculo entre los medios de comunicación previos a la clase y lo que ocurre en el aula.*

Todas las actividades del espacio de aprendizaje individual deben verse en algún contexto con el espacio de aprendizaje en grupo.

Antes de la sesión de grupo, proporcione a los alumnos adultos actividades individuales directamente relacionadas con los objetivos de aprendizaje de la clase. Estas actividades deben prepararles para una participación significativa en las actividades de grupo.

Diseñe actividades individuales de preparación que sean pertinentes y estén directamente relacionadas con las tareas o debates de grupo que se van a llevar a cabo.

Por ejemplo, puede pedirles que vean un vídeo, un vídeo interactivo, que lean material o que realicen una actividad práctica que les proporcione los conocimientos necesarios para los posteriores debates o proyectos en grupo.

Al principio de la sesión de grupo, asegúrese de establecer una conexión clara entre las actividades individuales y las actividades de grupo. Explique cómo se aplicarán durante la actividad de grupo los conceptos o habilidades que los alumnos adultos han adquirido en su tiempo individual.

### Medios adecuados (IS-5 AM)

*Elegir estratégicamente un soporte adecuado para los medios previos a la clase (texto, vídeo de pizarra anotado, grabación de pantalla, vídeo plano).*

Los medios de comunicación (en la preclase o en el espacio de aprendizaje individual) deben centrarse en contenidos multimedia interactivos. He aquí algunos ejemplos:

- El uso de contenidos multimedia interactivos, como vídeos interactivos, infografías interactivas o presentaciones interactivas, permite a los alumnos explorar y manipular activamente la información. Pueden hacer clic en elementos interactivos dentro del contenido para acceder a más detalles, explorar ramificaciones o realizar acciones específicas.
- Las imágenes visuales, como fotografías, diagramas, gráficos o infografías, ayudan a ilustrar conceptos y mejoran la comprensión. Pueden transmitir la información de forma rápida y eficaz, sobre todo para los alumnos que piensan de forma visual.
- Las grabaciones de audio, como conferencias, entrevistas o podcasts, ofrecen una experiencia de aprendizaje auditiva. Pueden utilizarse para dar explicaciones, narrar historias o debatir, y se adaptan a los alumnos que prefieren la información auditiva o tienen problemas visuales.
- Las simulaciones crean entornos virtuales que reproducen situaciones de la vida real, lo que permite a los alumnos practicar y aplicar sus conocimientos. Pueden utilizarse para simular experimentos, escenarios empresariales o actividades de resolución de problemas, proporcionando a los alumnos experiencias prácticas.

En cualquier caso, estos elementos deben crearse como contenidos de aprendizaje activo mediante el uso de tareas individuales en contexto con estos medios. Además, para cada elemento de contenido hay que considerar cómo puede transmitirse el contenido de la mejor manera posible.



## Tareas significativas (IS-9 Mn)

*Asegúrese de que las tareas previas a la clase sean significativas y despierten el interés del alumno.*

Las tareas significativas se refieren a actividades o tareas en un contexto de aprendizaje que tienen relevancia y propósito en el mundo real. Estas tareas están diseñadas para implicar a los alumnos conectando el material de aprendizaje con aplicaciones prácticas, situaciones auténticas o intereses personales.

Cuando se incorporan tareas significativas a una experiencia de aprendizaje, pueden captar el interés de los alumnos de varias maneras:

- **Atención a la relevancia**

Las tareas significativas están relacionadas con la vida, las experiencias o las aspiraciones de los alumnos. Están diseñadas para abordar retos o situaciones del mundo real que los alumnos pueden encontrar fuera del entorno de aprendizaje. Al demostrar la relevancia y aplicabilidad del contenido, es más probable que los alumnos se sientan motivados y comprometidos.

- **Dar a las tareas un cierto nivel de autenticidad**

Las tareas significativas reflejan situaciones o problemas auténticos de la vida real. Ofrecen a los alumnos la oportunidad de aplicar sus conocimientos y destrezas en contextos que se asemejan a los retos a los que pueden enfrentarse en su vida personal o profesional. Esta autenticidad aumenta el interés de los alumnos, ya que les permite ver la conexión directa entre lo que están aprendiendo y sus experiencias en el mundo real.

- **Personalización**

Las tareas significativas permiten a los alumnos conectar el material de aprendizaje con sus propios intereses, objetivos o experiencias. Al incorporar elementos que resuenan con los alumnos individualmente, como sus aficiones, pasiones o aspiraciones profesionales, las tareas adquieren un significado personal. Esta personalización aumenta la implicación de los alumnos en el proceso de aprendizaje y mantiene su interés.

- **Aplicar enfoques de resolución de problemas**

Las tareas significativas suelen implicar la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Presentan a los alumnos problemas o situaciones reales que les obligan a analizar, evaluar y aplicar sus conocimientos y habilidades para encontrar soluciones. Involucrar a los alumnos en tareas

de resolución de problemas despierta su curiosidad, ya que participan activamente en la búsqueda de respuestas y en la superación de retos.

- **Cuidar la creatividad y la autonomía**

Las tareas significativas animan a los alumnos a pensar de forma creativa e independiente. Ofrecen a los alumnos la oportunidad de explorar distintos enfoques, generar ideas y tomar decisiones. Esta autonomía fomenta el sentido de pertenencia y el empoderamiento, motivando a los alumnos a participar activamente e invertir en la tarea.

### **Mezcla de elementos (IS-10 Mx)**

*Asegúrese de que los vídeos incluyan una combinación adecuada de texto, imágenes, debates entre personas, cortometrajes integrados, la escritura del instructor, narración.*

"Mezcla de elementos" es un elemento esencial, pero el aprendizaje activo requiere ampliar (y modificar) la descripción del elemento. Como se explica en "Medios adecuados", deben utilizarse los medios que mejor se adapten a las tareas o requisitos. Esto da lugar automáticamente a la combinación correspondiente. No obstante, hay que considerar más detenidamente cómo una "mezcla de colores" es beneficiosa para el proceso de aprendizaje y ofrece a los alumnos alegría en el aprendizaje.

### **Conectar conocimientos previos (IS-13 Pk)**

*Presente los medios de comunicación antes de la clase con una pregunta sobre conocimientos previos para activar el pensamiento de los alumnos.*

"Conectar conocimientos previos" se refiere al proceso de vincular información o conceptos nuevos con conocimientos y experiencias existentes que los alumnos ya poseen. Implica establecer conexiones entre lo que los alumnos ya saben y la nueva información que se les presenta, lo que facilita una comprensión más profunda y mejora el proceso de aprendizaje. Al vincular los conocimientos previos, los alumnos pueden basarse en sus marcos mentales existentes, relacionar la información nueva con conceptos familiares y establecer conexiones significativas que ayuden a la comprensión, la retención y la aplicación de los conocimientos en diversos contextos.

"Conectar los conocimientos previos" puede ser un reto en la formación general para la educación de adultos, ya que los alumnos adultos proceden de entornos diversos con distintos niveles de conocimientos y experiencias previas. Puede resultar difícil determinar sus conocimientos previos sin realizar evaluaciones

individuales o encuestas exhaustivas, que pueden requerir mucho tiempo y recursos.

Para identificar más fácilmente los conocimientos previos, los formadores pueden utilizar estrategias como encuestas o cuestionarios previos al curso para medir la familiaridad de los participantes con la materia. Estas encuestas pueden incluir preguntas abiertas o cuestionarios de autoevaluación para medir sus conocimientos y habilidades actuales. Además, los formadores pueden animar a los participantes a compartir sus experiencias, puntos de vista y opiniones durante los debates en clase o las actividades de grupo, lo que les permitirá aprovechar sus conocimientos previos de una forma más orgánica y natural.

Además, incorporar actividades interactivas para romper el hielo o ejercicios de grupo al principio de la formación puede ayudar a descubrir los conocimientos previos de los participantes. Estas actividades pueden animar a los participantes a compartir sus puntos de vista, anécdotas personales o ejemplos relevantes relacionados con el tema de la formación. Al fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo, los participantes se sentirán más cómodos expresando sus conocimientos previos, estableciendo conexiones y comprometiéndose con el tema.

En general, la combinación de evaluaciones previas al curso, debates interactivos y actividades de colaboración puede ayudar a los formadores a identificar más fácilmente los conocimientos previos de los participantes, facilitando experiencias de aprendizaje eficaces adaptadas a las necesidades específicas y a los conocimientos existentes de los alumnos adultos.

En cualquier caso, la descripción del curso debe detallar los conocimientos previstos para el curso de formación.

### **Enseñar a interactuar (IS-17 Ti)**

*Enseñar a los alumnos a interactuar con los medios previos a la clase, incluida la toma de notas y la preparación de preguntas para la clase.*

"Enseñar a interactuar" se refiere al enfoque pedagógico que se centra en enseñar a los alumnos a comprometerse activamente con el material didáctico, participar en debates, colaborar con sus compañeros y formular preguntas para mejorar su comprensión y su experiencia de aprendizaje.

Enseñar a los alumnos a interactuar con los medios previos a la clase:

- Explicar claramente la finalidad y las ventajas de utilizar los medios de comunicación antes de las clases, haciendo hincapié en la importancia del

aprendizaje activo y de la preparación. Esto se refiere al hecho de que el acto de aprender es un proceso personal y activo que los individuos deben emprender por sí mismos.

- Proporcionar orientación explícita sobre estrategias eficaces para tomar apuntes, como resumir los puntos clave, resaltar los detalles importantes o utilizar organizadores visuales.  
Esto puede hacerse escribiendo a mano. La escritura a mano favorece el aprendizaje al poner en marcha múltiples procesos sensoriales y cognitivos, como la motricidad fina, la memoria espacial y la atención, que mejoran la comprensión, la retención y la integración de conocimientos.
- Modelar el proceso de preparación de preguntas demostrando cómo analizar el contenido, identificar áreas de confusión o interés y formular preguntas reflexivas y basadas en la indagación.
- Fomente la colaboración y el debate entre iguales a través de plataformas en línea, foros de discusión o actividades en grupos reducidos, donde los alumnos puedan compartir sus apuntes, debatir conceptos y generar preguntas juntos.
- Ofrezca regularmente comentarios y refuerce las habilidades de los alumnos para tomar apuntes y preparar las preguntas, ofreciéndoles una orientación constructiva que les ayude a mejorar su compromiso y preparación para los debates en clase.

Enseñando a los alumnos a interactuar con los medios previos a la clase, a tomar notas y a preparar preguntas, los educadores pueden mejorar el compromiso de los alumnos, el pensamiento crítico y la participación activa en clase, lo que conduce a un entorno de aprendizaje más enriquecedor y colaborativo.

### Utilización de material digital y analógico

En general, el Espacio Individual debe utilizar tanto material de formación digital como analógico. Los métodos analógicos pueden mejorar los medios digitales simples. Algunos enfoques posibles son:

- **Uso de libros**  
Los libros impresos ofrecen un recurso de aprendizaje tangible y portátil que permite a los alumnos acceder a los contenidos y consultarlos cómodamente sin depender de las pantallas. Favorecen la atención y la concentración al minimizar las distracciones digitales y ofrecen un medio para la personalización mediante anotaciones y subrayados. Los libros impresos también ofrecen un contexto histórico y cultural, fomentando el

atractivo estético y el compromiso emocional en la experiencia de aprendizaje.

- **Toma de notas**

Los alumnos pueden utilizar métodos analógicos como escribir notas, dibujar mapas mentales o esbozar diagramas junto con el material de formación digital. La toma de notas analógica mejora la comprensión, la síntesis y la personalización del contenido.

Un método recomendado es la toma de notas basada en Cornell, extrayendo palabras clave del material multimedia.

- Extracción de palabras clave de textos, imágenes o vídeos
- Elaboración de preguntas específicas sobre el contenido de presentaciones, vídeos o textos.

## **6.2. Espacio de aprendizaje en grupo**

### **Higher Bloom's (GS-01 Hb)**

*Utilizar los niveles superiores de la Taxonomía de Bloom (aplicar, analizar, evaluar, crear)*

La Taxonomía de Bloom es una clasificación de objetivos de aprendizaje dentro de la educación, en la que las destrezas de pensamiento de orden superior requieren procesos cognitivos más complejos.

- La aplicación consiste en diseñar actividades que permitan a los alumnos adultos utilizar sus conocimientos y capacidades en situaciones prácticas y auténticas. Verbos típicos: Aplicar, Utilizar, Llevar a cabo, Demostrar, Resolver, Aplicar, Construir, Ilustrar, Mostrar, Operar.
- Analizar implica diseñar actividades que exijan a los alumnos adultos examinar la información, descomponerla en sus partes constituyentes e identificar patrones o relaciones. Verbos típicos: Analizar, Desglosar, Distinguir, Deconstruir, Diseccionar, Inferir, Comparar, Contrastar, Organizar, Esquematizar.
- Evaluar implica diseñar actividades que obliguen a los alumnos adultos a emitir juicios, valorar la calidad o la eficacia de algo y proporcionar opiniones o comentarios razonados. Verbos típicos: Evaluar, Juzgar, Criticar, Justificar, Argumentar, Decidir, Elegir, Calificar, Priorizar, Determinar.
- Crear implica diseñar actividades que exijan a los alumnos adultos generar nuevas ideas, productos o soluciones combinando sus capacidades,

conocimientos y creatividad. Verbos típicos: Crear, Diseñar, Inventar, Desarrollar, Formular, Construir, Imaginar, Planificar, Producir, Proponer.

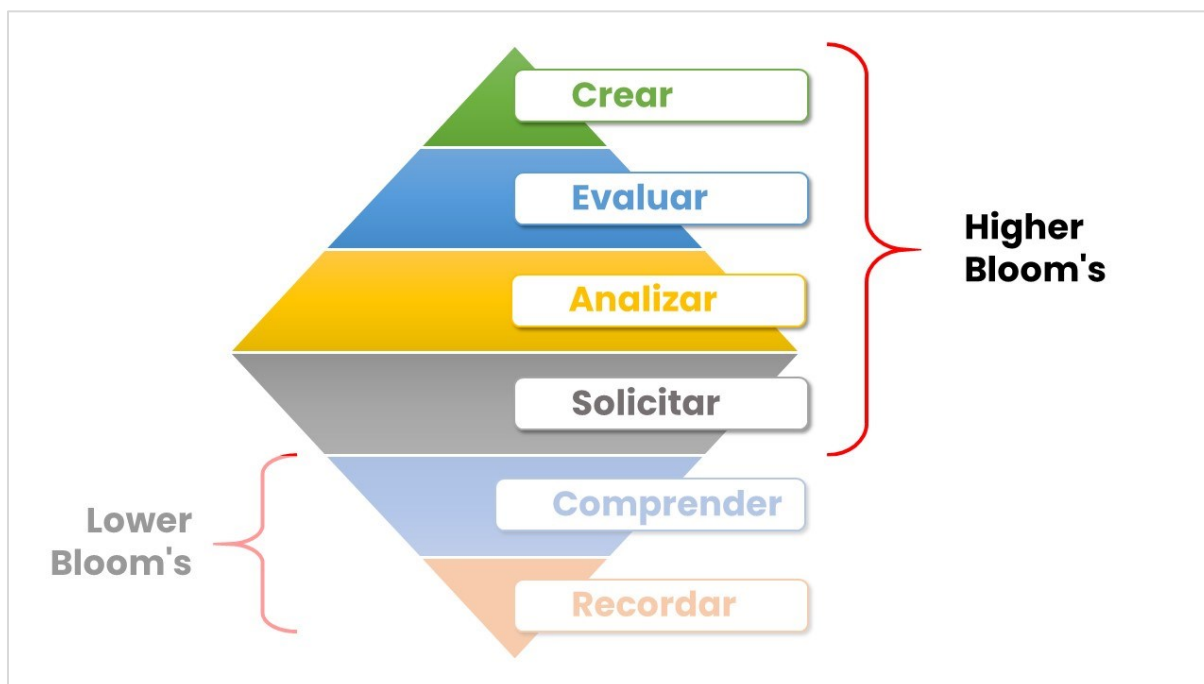


Figura 6: Elementos superiores de Bloom, ya que son esenciales para el espacio de Aprendizaje en Grupo.

### Expectativas claras (GS-02 Ce)

*Establezca expectativas claras sobre las responsabilidades de los alumnos durante el tiempo de clase.*

Es esencial que estas expectativas se comuniquen de forma clara y accesible. Proporcione ejemplos concretos, ofrezca oportunidades de aclaración y asegúrese de que los alumnos adultos entienden perfectamente lo que se espera de ellos en el espacio de grupo.

- **Explicar la finalidad del espacio de grupo**  
Comience explicando la finalidad y la importancia del espacio de grupo en el contexto del aprendizaje invertido. Destaque cómo la colaboración, el debate y el intercambio de ideas en el grupo son fundamentales para profundizar en el conocimiento y construir un aprendizaje significativo.
- **Enumerar las responsabilidades específicas**  
Describa detalladamente las responsabilidades que los alumnos adultos deben asumir en el espacio de grupo. Puede incluir aspectos como la participación activa en los debates, la colaboración con los compañeros, la realización de las tareas asignadas, la retroalimentación constructiva, etc.

- **Especifica el compromiso con el aprendizaje autónomo**

Destaca la importancia del aprendizaje autónomo en el modelo flipped learning 3.0. Deja claro que los alumnos adultos son responsables de adquirir conocimientos previos revisando los materiales proporcionados antes de las sesiones de grupo. Enfatiza que el espacio grupal será principalmente para profundizar, aplicar e intercambiar ideas sobre estos conocimientos.

- **Establece los criterios de evaluación**

Describe cómo se evaluará la participación y el rendimiento de los alumnos en el espacio de grupo. Asegúrate de comunicar cómo afectarán estas evaluaciones a la nota final del curso.

### **No dar lecciones (GS-04 NI)**

*Nunca dé conferencias ni explique los vídeos en el aula a quienes no hayan realizado/usado los medios previos a la clase.*

"Nunca dar lecciones" debe considerarse desde el punto de vista de que se trata de un enfoque pasivo para compartir información. He aquí una definición de ambos enfoques de formación y una comparación.

Una lección es un método de enseñanza en el que un instructor presenta información a un grupo de alumnos mediante una exposición oral.

Definición de lección activa: La conferencia activa es un método de enseñanza que combina las técnicas de conferencia tradicionales con estrategias interactivas diseñadas para implicar a los participantes en el proceso de aprendizaje.

En una tabla comparativa:

	Leccion/Conferencia	Lecciones/Conferencias activas
<b>Método</b>	El formador presenta la información mediante una conferencia	El formador presenta la información mediante una conferencia y también utiliza estrategias interactivas.
<b>Enfoque</b>	Centrado en el instructor	Centrado en el alumno
<b>Compromiso</b>	Pasivo	Activo
<b>Aprender</b>	Se espera que los alumnos asimilen la información	Los alumnos participan activamente y se les anima a procesar la información y a pensar de forma crítica.
<b>Eficacia</b>	Puede ser eficaz para transmitir simplemente la información. Pista: ¡Hay que hacerlo en el espacio individual!	Podría ser más eficaz para fomentar la comprensión, la retención y el compromiso.

Cuadro 4: Comparación de las clases magistrales y el enfoque de la "clase activa".

### Centrado en el Alumno (GS-05 Cs) y Promover la Colaboración (GS-06 Cb)

*Organice actividades centradas en el alumno que animen a los alumnos a resumir el contenido de los medios previos a la clase y fomenten el trabajo colaborativo y en grupo.*

Un enfoque de formación centrado en el alumno es aquel en el que el alumno se sitúa en el centro de la experiencia de formación. Esto significa que la formación se diseña para satisfacer las necesidades y preferencias específicas de los alumnos y que se les anima a desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje. Este enfoque significa también "aprendizaje activo".

Promover la colaboración es un aspecto esencial de un enfoque de formación centrado en el alumno. La colaboración permite que los participantes compartan sus conocimientos y perspectivas, aprendan unos de otros y establezcan conexiones sociales que apoyen su aprendizaje continuo. La colaboración puede adoptar muchas formas, como debates en grupo, proyectos en grupo, comentarios de los compañeros y actividades de resolución de problemas en colaboración.



Para promover la colaboración en un enfoque de formación centrado en el alumno, los formadores pueden incorporar actividades y tareas que requieran que los alumnos trabajen juntos en grupos. Los capacitadores también pueden facilitar discusiones en grupo y animar a los alumnos a compartir sus ideas y perspectivas entre sí. Además, los capacitadores pueden ofrecer oportunidades para la retroalimentación entre pares y alentar a los alumnos a dar retroalimentación constructiva a sus compañeros.

Al promover la colaboración en un enfoque de formación centrado en el alumno, los formadores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar las habilidades interpersonales y de comunicación necesarias, así como el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas. La colaboración también puede ayudar a crear un entorno de aprendizaje más atractivo e interactivo que aumente la motivación y el interés de los alumnos por la formación.

### **Proporcionar diferenciación (GS-08 Df)**

*Diferenciación dentro del grupo (tareas, resultados, apoyo y recursos).*

Al poner en práctica el Flipped Learning 3.0 con alumnos adultos, es importante proporcionar diferenciación dentro del espacio de grupo para atender a las necesidades individuales y promover un aprendizaje óptimo.

- **Opciones de tareas variadas**

Ofrezca una gama de opciones de tareas con distintos niveles de complejidad, permitiendo a los alumnos adultos elegir tareas que se ajusten a sus intereses y capacidades. Esto fomenta el compromiso y la motivación al proporcionar un sentido de autonomía y propiedad sobre su aprendizaje.

- **Resultados de aprendizaje flexibles**

Proporcionar múltiples vías para alcanzar los resultados del aprendizaje. Permita a los estudiantes adultos demostrar sus conocimientos y habilidades a través de diferentes formatos, como presentaciones, trabajos escritos, proyectos o aplicaciones prácticas. De este modo se atienden las diversas preferencias de aprendizaje y se permite a las personas mostrar sus puntos fuertes.

- **Apoyo individualizado**

Reconozca que los alumnos adultos tienen necesidades y conocimientos previos diferentes. Proporcione apoyo individualizado mediante comentarios personalizados, debates individuales o recursos adicionales

adaptados a las necesidades de cada alumno. Este apoyo específico fomenta un entorno de aprendizaje solidario e integrador.

- **Variedad de recursos**

Ofrezca una variedad de recursos para adaptarse a los distintos estilos y preferencias de aprendizaje. Proporcione materiales escritos, recursos audiovisuales, módulos interactivos en línea o referencias externas. Esto permite a los estudiantes adultos acceder a la información en formatos que se ajustan a sus preferencias de aprendizaje, mejorando su comprensión y compromiso.

### **Multinivel (GS-09 Lv)**

*Incluya actividades prácticas de distintos niveles para garantizar que todos los alumnos dispongan de materiales de trabajo que estén justo por encima de su capacidad actual.*

Los niveles múltiples en el espacio de grupo para alumnos adultos se refieren a la aplicación de estrategias y recursos que abarcan diferentes niveles de capacidad y conocimiento dentro del mismo grupo. Esto significa que las diversas capacidades y necesidades de los alumnos adultos se reconocen y abordan en función de su nivel de dominio de un tema o habilidad específicos.

Estas prácticas pueden incluir contenidos diferenciados adaptados a las capacidades del alumno, trabajo en grupos heterogéneos en función de las capacidades de los alumnos adultos para fomentar la colaboración entre ellos, promoción del aprendizaje entre iguales mediante tutorías entre alumnos adultos del mismo grupo, retroalimentación individualizada basada en las necesidades individuales de cada alumno adulto y métodos de evaluación adaptados a los alumnos adultos en los que puedan demostrar su comprensión y capacidad.

Mediante la aplicación de estas estrategias y prácticas multinivel, pretendemos garantizar que todos los alumnos adultos, independientemente de su nivel de capacidad, puedan tener un aprendizaje eficaz y significativo en el espacio de grupo.

### **Digital y Analógico (GS-11 DG)**

*Utilizar herramientas tanto digitales como analógicas para fomentar el trabajo de los alumnos en clase.*

Se trata de actividades como la presentación de resultados al grupo (audiencia), así como el uso de material analógico bien preparado y presentado a los alumnos.

Es aconsejable ofrecer una combinación de ambas opciones para maximizar los beneficios de cada una y adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes adultos.

El uso de herramientas digitales y analógicas en el espacio de grupo para estudiantes adultos se justifica por su flexibilidad, accesibilidad, interacción, variedad de recursos, preferencias individuales y enfoque para reducir las distracciones, poder transmitir la información de forma eficaz, interactuar con el material de forma más práctica y adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje.

Herramientas digitales para presentaciones visuales: Las herramientas digitales, (por ejemplo, software de presentación como PowerPoint o Google Slides, Canva, Visme, Apple Keynote, Swipe, ZohoShow, SlideDog...), permiten a los alumnos adultos crear diapositivas visuales potentes y atractivas para presentar sus resultados al grupo, utilizando gráficos, imágenes, vídeos y animaciones para resaltar los puntos clave y hacer la presentación más dinámica e interesante.

Material analógico para demostraciones prácticas: En ocasiones, las presentaciones pueden requerir demostraciones prácticas o la manipulación de objetos físicos. En estos casos, el uso de material analógico, como libros, guías impresas, gráficos, diagramas, modelos físicos, pizarras, maquetas, prototipos o muestras, puede resultar más eficaz para mostrar resultados concretos y tangibles. Esto les permite interactuar con el material de forma más concreta y realizar actividades prácticas que refuerzan su comprensión.

### Creación de alumnos (GS-12 Cr)

*Incluya actividades que animen a los alumnos a crear sus propios contenidos.*

Los alumnos deben crear sus propios contenidos.

Al incorporar actividades que animen a los estudiantes adultos a crear sus propios contenidos, un marco de flipped learning 3.0 fomenta la participación activa, una comprensión más profunda y el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades comunicativas. Estas actividades profundizan y refuerzan el sentido de propiedad y autonomía en el proceso de aprendizaje, capacitando a los estudiantes adultos para convertirse en participantes activos y colaboradores en el espacio de grupo. Actividades como:

- **Proyectos de investigación en grupo**

Asigne proyectos de investigación a grupos de alumnos adultos, en los que puedan investigar y crear contenidos basados en su experiencia y conocimientos previos. Esto les permite profundizar en temas de interés personal y compartir sus conclusiones con el grupo.

- **Grupos de debate en línea**

Organice grupos de debate en línea en los que los alumnos adultos puedan compartir y debatir ideas sobre un tema concreto. Estos grupos pueden generar contenidos a partir de sus intercambios de ideas y reflexiones.

Es necesario proporcionar algún producto (presentación, hoja informativa, resumen) para mostrar resultados concretos.

- **Desarrollar recursos educativos**

Pida a los grupos de alumnos adultos que elaboren recursos educativos, como guías de estudio, presentaciones interactivas o actividades de aprendizaje, para compartirlos con el resto de la clase. De este modo, aumentan su capacidad para crear contenidos educativos pertinentes adaptados a las necesidades del grupo.

- **Proyectos de aprendizaje experimental**

Diseñe proyectos que permitan a los alumnos adultos aplicar lo que han aprendido en situaciones del mundo real. Por ejemplo, pueden colaborar en la creación de propuestas para resolver problemas en sus lugares de trabajo o comunidades.

- **Crear carpetas digitales**

Anime a los estudiantes adultos a crear carpetas digitales en las que puedan recopilar y mostrar su propio trabajo, sus logros y su aprendizaje. Esto les da la oportunidad de reflexionar sobre su progreso y compartir su experiencia con los demás.

- **Colaboración en la creación de recursos de aprendizaje**

Fomente la colaboración entre los alumnos adultos para crear recursos de aprendizaje, como presentaciones, tutoriales o materiales de lectura, que beneficien a toda la clase. Esto fomenta la participación activa y el intercambio de conocimientos entre los alumnos.

- **Proyectos empresariales**

Anime a los estudiantes adultos a desarrollar proyectos empresariales relacionados con el contenido del curso. Esto les da la oportunidad de aplicar sus conocimientos y habilidades en un contexto práctico, además de fomentar la creatividad y el espíritu emprendedor.

## **Reflexión (GS-13 Rf)**

*Exija una reflexión al final de cada lección.*

"Exigir la reflexión al final de cada lección" significa que se pide a los alumnos que revisen y piensen críticamente sobre lo que han aprendido al final de cada lección.

Esto puede implicar resumir conceptos clave, reflexionar sobre cómo la lección se relaciona con sus propias experiencias o intereses, o identificar áreas en las que todavía tienen preguntas o incertidumbres.

La reflexión al final de una clase es importante por varias razones. En primer lugar, ayuda a los alumnos a consolidar su aprendizaje y a establecer conexiones entre los nuevos conceptos y sus conocimientos previos. Al reflexionar sobre lo que han aprendido, los alumnos pueden profundizar en su comprensión del material e identificar las áreas en las que pueden necesitar apoyo o aclaraciones adicionales.

En segundo lugar, la reflexión ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades metacognitivas, como la autoconciencia y la autorregulación. Al reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, los alumnos pueden conocer mejor sus puntos fuertes y débiles, así como sus preferencias y estrategias de aprendizaje. Esto puede ayudarles a convertirse con el tiempo en alumnos más eficaces e independientes.

Por último, la reflexión puede ayudar a promover un sentido de propiedad y compromiso en el proceso de aprendizaje. Cuando los alumnos tienen la oportunidad de reflexionar sobre su aprendizaje y compartir sus ideas y preguntas con los demás, pueden sentirse más conectados con el material y más implicados en su propio proceso de aprendizaje.

### Plan para Incompletos (GS-15 Pi)

*Disponga de un plan para los alumnos que llegan a clase habiendo realizado el trabajo previo, pero que aún no comprenden del todo los conceptos.*

Si los alumnos no han cumplido con su deber al faltar a la clase previa y no están bien preparados en el espacio de grupo, el formador puede tomar las siguientes medidas (como una especie de norma):

- **Abordar el problema con los alumnos**

El formador debe hablar con los alumnos individualmente o en grupo y explicarles la importancia de estar preparados para la formación. También debe dejar claro que su falta de preparación está afectando negativamente a la capacidad del grupo para aprender y progresar.

- **Proporcionar apoyo adicional**

El formador puede ofrecer apoyo adicional para ayudar a los alumnos a ponerse al día con el material que se perdieron en la pre-clase. Para ello, puede proporcionar recursos adicionales, asesoramiento personalizado o ejercicios prácticos adicionales. El formador no debe pasar tiempo en el

espacio de grupo para poner al día a los alumnos; estas actividades deben realizarse en el espacio de aprendizaje individual.

- **Ajustar el plan de formación**

Si el grupo tiene dificultades para seguir el ritmo debido a la falta de preparación, puede que el formador tenga que ajustar el plan de formación para que haya más tiempo de repaso y de puesta al día.

- **Fomentar la participación**

El formador puede animar a los alumnos a participar en la formación, aunque no se sientan preparados. Al hacer preguntas, participar en los debates de grupo y comprometerse con el material, los alumnos pueden aprender de forma más eficaz y sentirse más motivados para ponerse al día con el resto del grupo.

- **Establecer expectativas claras**

El formador debe establecer expectativas claras para futuras clases y dejar claro que se espera que los alumnos acudan a clase preparados y dispuestos a participar. Esto puede implicar fijar plazos para el trabajo previo a la clase o proporcionar directrices claras sobre lo que los alumnos deben hacer para prepararse.

En general, el capacitador debe adoptar un enfoque de apoyo y proactivo para abordar el problema de los alumnos que no están bien preparados. Al trabajar con los alumnos para encontrar soluciones y ajustar el plan de formación según sea necesario, el formador puede ayudar a garantizar que todos los miembros del grupo puedan aprender y tener éxito juntos.

## 7. Métodos de evaluación

La evaluación es esencial en todos los tipos de aprendizaje y formación, ya que proporciona una medida de la comprensión y la adquisición de habilidades, ayudando a identificar las áreas fuertes y las que requieren mejoras. Además, actúa como un mecanismo de retroalimentación tanto para los alumnos como para los instructores, guiando el perfeccionamiento de los métodos de enseñanza y las estrategias de aprendizaje para optimizar el progreso y garantizar que los objetivos educativos se están cumpliendo con eficacia.

### Objetivo general

Desarrollar herramientas y procedimientos para medir el rendimiento de los alumnos y la consecución de los objetivos de aprendizaje, como pruebas, presentaciones, proyectos o autoevaluaciones.

Los métodos de evaluación deben ajustarse al planteamiento definido en el Diseño retrospectivo, al modelo de reconocimiento desarrollado y al enfoque general del aprendizaje activo. El uso de multimedia e interactividad en las evaluaciones debe considerarse desde el principio.

La evaluación formativa es un proceso continuo que ayuda a los instructores a recopilar información sobre el progreso y la comprensión del aprendizaje de los participantes a lo largo del periodo de instrucción. Su objetivo es proporcionar información a los alumnos y a los profesores para mejorar el proceso de aprendizaje. Los instructores pueden utilizar esta evaluación para ajustar sus estrategias de enseñanza a las necesidades de los alumnos y ayudarles a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, la evaluación sumativa es una evaluación global del aprendizaje del alumno al final de una unidad o curso. Su finalidad es medir la comprensión y los conocimientos de los alumnos tras completar una unidad o un curso. Las evaluaciones sumativas se utilizan para decidir calificaciones, promociones o certificaciones.

He aquí una tabla comparativa de evaluaciones formativas y sumativas:

Evaluación formativa	Evaluación sumativa
Proceso en curso	Evaluación al final de la unidad/curso
Ayuda a los profesores a ajustar las estrategias pedagógicas	Determina las calificaciones, los ascensos o la certificación

Proporciona información a alumnos e instructores	Mide los conocimientos y la comprensión de los alumnos
Para mejorar el proceso de aprendizaje	Determina lo que los participantes han aprendido y/o conseguido

*Cuadro 5: Comparación de los principales enfoques de evaluación.*

En resumen, la evaluación formativa es un proceso continuo de retroalimentación y ajuste a lo largo del proceso de aprendizaje, mientras que la evaluación sumativa es una evaluación global del aprendizaje del alumno al final de una unidad o curso.

### **Evaluaciones formativas (A-2 Fa)**

*Utilice evaluaciones formativas frecuentes.*

La autoevaluación puede utilizarse como herramienta de evaluación formativa cuando se ofrece a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje y evaluar su comprensión de un tema o habilidad concretos. La autoevaluación les anima a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, les ayuda a identificar las áreas en las que necesitan apoyo adicional o aclaración, y proporciona información al instructor sobre la eficacia de su instrucción. Existen varios métodos de autoevaluación.

Este tipo de evaluación formativa de los resultados del aprendizaje se realiza principalmente en el Espacio Individual de Grupo.

Las evaluaciones formativas también pueden realizarse en un entorno de grupo, dirigiéndose al espacio de aprendizaje en grupo, ya sea para evaluar el progreso de un solo alumno o del grupo en su conjunto. Para evaluar a un alumno individual en un entorno de grupo, el formador puede utilizar observaciones, conversaciones informales o evaluaciones escritas para recopilar datos sobre el progreso del alumno. A continuación, puede utilizar estos datos para proporcionar al alumno información y apoyo específicos.

Para evaluar al grupo en su conjunto, el profesor puede utilizar técnicas como las entradas de salida, los debates en clase o los proyectos de grupo para recopilar datos sobre la comprensión y el progreso de los alumnos. Estos datos pueden utilizarse para ajustar la enseñanza o proporcionar apoyo adicional a los participantes con dificultades. Por otra parte, las evaluaciones entre iguales pueden utilizarse en entornos de grupo, en los que se pide a los alumnos que se hagan comentarios unos a otros sobre su trabajo o sus presentaciones. Esto les permite practicar la evaluación y la retroalimentación, al tiempo que proporcionan información valiosa a sus compañeros y formadores. En general, las evaluaciones



formativas en un entorno de grupo permiten una comprensión más completa del aprendizaje y pueden informar las decisiones de instrucción para apoyar el progreso.

### Preguntas niveladas (A-1 Lq)

*Falta la definición.*

La Taxonomía de Bloom es un marco utilizado por los educadores para clasificar los distintos tipos de objetivos y preguntas de aprendizaje. Consta de seis niveles de complejidad cognitiva, empezando por las habilidades de pensamiento de orden inferior, como recordar y comprender, y avanzando hasta las habilidades de pensamiento de orden superior, como analizar, evaluar y crear.

Al seleccionar las preguntas según la Taxonomía de Bloom, es importante tener en cuenta el nivel de complejidad cognitiva requerido para la tarea en cuestión. Por ejemplo, si el objetivo es evaluar la capacidad del alumno para recordar hechos, una pregunta en el nivel inferior de la Taxonomía de Bloom, como "¿Cuál es la capital de Francia?", sería adecuada. Sin embargo, si el objetivo es evaluar la capacidad del alumno para analizar e interpretar la información, sería más adecuada una pregunta en un nivel superior de la Taxonomía de Bloom, como "¿Cuál es la importancia de la Revolución Francesa para el desarrollo de la democracia?".

Al seleccionar preguntas que se ajusten al nivel deseado de complejidad cognitiva, los educadores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico necesarias para tener éxito en entornos académicos y profesionales.

### Vida real (A-4 RI)

*Proporcionar evaluaciones que impliquen la creación de un producto de la vida real o el uso de habilidades de la vida real.*

Proporcionar evaluaciones que impliquen la creación de un producto de la vida real o el uso de habilidades de la vida real es una forma de hacer que las evaluaciones sean más auténticas y relevantes para la vida de los alumnos. Este enfoque les permite aplicar su aprendizaje de una manera práctica y significativa, ya que se les pide que demuestren su comprensión mediante la creación de algo tangible o la realización de una tarea que es relevante para el mundo real.

Este tipo de evaluación fomenta las destrezas de pensamiento de orden superior, como el análisis, la síntesis y la evaluación, ya que los alumnos deben utilizar sus conocimientos para resolver problemas del mundo real o completar tareas auténticas. Ejemplos de evaluaciones que implican la creación de un producto de la vida real o el uso de habilidades de la vida real pueden incluir el diseño y la

construcción de un modelo, escribir una carta persuasiva a un político local, o la creación de un plan de presupuesto para un hogar hipotético.

Al incorporar aplicaciones de la vida real en las evaluaciones, los profesores pueden ayudar a los alumnos a ver la relevancia de su aprendizaje y promover un compromiso y una comprensión más profundos del material.

### **Elección en las evaluaciones (A-5 Ca)**

*Diseñe evaluaciones en las que los alumnos puedan elegir cómo presentar su dominio de los conceptos.*

En algunos casos, los alumnos pueden beneficiarse de la elección del método de evaluación que mejor se adapte a su estilo y preferencias de aprendizaje.

Para poner en práctica la cuestión de diseñar evaluaciones en las que los alumnos puedan elegir cómo van a presentar su dominio de los conceptos, los educadores pueden considerar las siguientes propuestas. En primer lugar, pueden proporcionar objetivos de aprendizaje y criterios de éxito claros, pero permitiendo a los alumnos elegir el formato para demostrar su comprensión. En segundo lugar, ofrecer una variedad de opciones de evaluación que se ajusten a los diferentes estilos de aprendizaje e intereses puede ayudar a garantizar que todos los alumnos puedan demostrar su comprensión de la manera que mejor les convenga. Además, el andamiaje del proceso de evaluación mediante el suministro de recursos y apoyo, tales como rúbricas o ejemplos, puede ayudar a guiar a los estudiantes en la planificación y ejecución de su formato elegido. Fomentar la colaboración y la retroalimentación entre compañeros puede promover un sentido de comunidad y ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas. Por último, la utilización de los datos recogidos en las evaluaciones de los alumnos para orientar la enseñanza futura y adaptar el apoyo a alumnos individuales o grupos puede ayudar a promover un aprendizaje más profundo y garantizar que todos los alumnos tengan la oportunidad de triunfar.

Observación: Este elemento facilita el aprendizaje de los alumnos desfavorecidos o discapacitados y es un importante medio de inclusión.

### **Micro conversaciones (A-7 Mc)**

*Utilizar una gran parte del tiempo de clase del instructor para entablar micro conversaciones estructuradas con los alumnos.*

Las micro conversaciones como herramienta de evaluación son breves interacciones entre el instructor y el alumno diseñadas para proporcionar retroalimentación continua y apoyo al aprendizaje. Estas conversaciones pueden ser informales, espontáneas y centradas en metas u objetivos de aprendizaje

específicos. Por ejemplo, durante una micro conversación, el formador puede pedir al alumno que explique un concepto que ha aprendido en clase o que comente cómo ha abordado un problema concreto. El formador puede utilizar las respuestas del alumno para proporcionarle información inmediata, aclarar malentendidos y guiarle hacia una comprensión más profunda.

Las micro conversaciones también pueden utilizarse para evaluar el progreso de un alumno a lo largo del tiempo. Al mantener conversaciones breves con los alumnos con regularidad, el formador puede hacer un seguimiento de su aprendizaje e identificar las áreas en las que pueden necesitar apoyo o desafíos adicionales. Por ejemplo, un formador puede utilizar las micro conversaciones para evaluar el progreso de un alumno en comprensión lectora haciéndole leer un breve pasaje y pidiéndole que resuma la idea principal o que establezca una conexión personal con el texto.

Otro ejemplo de uso de las micro conversaciones como herramienta de evaluación es en el ámbito del aprendizaje socioemocional. Los formadores pueden utilizar las micro conversaciones para comprobar el bienestar emocional de los alumnos y ofrecerles apoyo ante cualquier problema que puedan tener. Por ejemplo, un formador puede mantener una micro conversación con un alumno que tenga problemas de ansiedad o estrés y proporcionarle estrategias para gestionar sus emociones y seguir centrado en su aprendizaje.

En general, las micro conversaciones son una poderosa herramienta de evaluación porque permiten una retroalimentación y un apoyo continuos, promueven el compromiso del alumno y su apropiación del aprendizaje, y ayudan a los formadores a identificar y responder a las diversas necesidades de sus alumnos.

## 8. Aplicación

Aplicar significa utilizar el material didáctico y las actividades desarrolladas en el entorno de aprendizaje y trabajar con los instructores o formadores para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Esto significa implementar el contenido (tomar la estructura del curso) en la plataforma de aprendizaje y definir las actividades en el espacio de aprendizaje en grupo.



Figura 7: Seis pasos para cuidar una Aplicación adecuada.

La aplicación es la fase en la que los materiales y estrategias de formación diseñados y desarrollados en las fases anteriores se entregan o distribuyen realmente al grupo de alumnos. Así es como suele tener lugar:

### 1. Preparación para la aplicación

El primer paso consiste en preparar la entrega del material didáctico. Esto implica preparar a los alumnos, los instructores, las instalaciones y el equipo necesarios para la instrucción.

### 2. Impartición de la enseñanza

Es el momento en que el material didáctico se entrega realmente a los alumnos. Puede consistir en impartir una clase, poner a disposición de los alumnos un módulo de aprendizaje en línea o distribuir un paquete de autoaprendizaje.

### 3. Gestión del entorno de aprendizaje

Durante esta etapa, el instructor o facilitador gestiona el entorno de aprendizaje, lo que incluye supervisar el progreso de los alumnos y abordar

cualquier problema o preocupación que pueda surgir. En un entorno de aprendizaje en línea o mixto, esto también puede implicar facilitar los debates y el trabajo en grupo, apoyar el uso de la tecnología por parte de los alumnos y gestionar cualquier problema técnico que pueda surgir.

#### 4. **Facilitar el aprendizaje**

El instructor o facilitador ayuda a los alumnos a comprometerse con el material didáctico y a alcanzar los objetivos de aprendizaje. Para ello puede utilizar diversas estrategias didácticas, como la instrucción directa, la práctica guiada, la práctica independiente, la reflexión y la retroalimentación.

#### 5. **Coordinación y comunicación**

A lo largo de la fase de implantación, es esencial coordinarse y comunicarse con todas las partes interesadas, incluidos alumnos, instructores, administradores y otras personas implicadas en el proceso de aprendizaje. Esto puede implicar la comunicación sobre el progreso de la instrucción, cualquier problema o preocupación, y cualquier cambio o ajuste que pueda ser necesario.

#### 6. **Evaluación y retroalimentación**

Aunque la evaluación formal suele considerarse una fase aparte (la "E" de ADDIE), es importante recabar información y llevar a cabo evaluaciones informales a lo largo de la fase de aplicación. Esto puede implicar la obtención de comentarios de los alumnos y los instructores sobre los materiales y las estrategias de enseñanza, la observación de la enseñanza y la participación y el progreso de los alumnos, y la evaluación del logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los alumnos.

La fase de aplicación es fundamental para garantizar que el diseño didáctico conduzca realmente a un aprendizaje eficaz. Implica no sólo impartir la instrucción, sino también gestionar el entorno de aprendizaje, facilitar el aprendizaje, coordinar y comunicarse con las partes interesadas y evaluar la eficacia de la instrucción.

Es importante recordar que la plataforma de aprendizaje (Learning Management System LMS) es sólo una parte del curso de formación.

Dado que la formación se imparte como Blended Learning, debe definirse la estructura de la formación. Una sencilla estructura de columnas permite la descripción en una representación cronológica.



Figura 8: Estructura del curso Flipped Learning. El Espacio de Aprendizaje individual utiliza intensivamente la Plataforma de Aprendizaje.

## 9. Evaluación

La evaluación consiste en recopilar y analizar datos para valorar la eficacia del programa de aprendizaje y mejorar futuros proyectos de diseño didáctico.

Para evaluar un curso o un concepto de curso, lo que puede ayudar a determinar la eficacia del diseño instructivo, el contenido y la entrega, puede utilizar:

- **Evaluación formativa**

Este tipo de evaluación tiene lugar durante el desarrollo y la puesta en práctica del curso. Consiste en recabar la opinión de los alumnos, instructores o expertos en la materia para identificar las áreas susceptibles de mejora y realizar los ajustes necesarios. Las técnicas de evaluación formativa pueden incluir pruebas piloto, observaciones o grupos de discusión.

- **Evaluación sumativa**

Realizada al final de un curso, la evaluación sumativa pretende medir la eficacia y los resultados generales del curso. Suele consistir en evaluar el rendimiento de los alumnos mediante exámenes, proyectos, presentaciones u otras tareas. También pueden utilizarse encuestas de satisfacción de los alumnos para recabar su opinión sobre el contenido del curso, los métodos didácticos y el entorno de aprendizaje.

- **Autoevaluación**

Animar a los alumnos a que reflexionen sobre sus experiencias de aprendizaje y sus progresos puede aportar información valiosa sobre la eficacia del curso. Para facilitar este proceso pueden utilizarse herramientas de autoevaluación, como diarios de reflexión, escalas de autoevaluación o registros de aprendizaje.

- **Evaluación por los compañeros**

La participación de los compañeros en el proceso de evaluación permite obtener perspectivas adicionales sobre los puntos fuertes y débiles del curso. Este método puede incluir la revisión por pares de las tareas, evaluaciones de proyectos en grupo o comentarios de los compañeros sobre las estrategias de enseñanza y el contenido del curso.

- **Evaluaciones previas y posteriores**

Comparar los conocimientos y habilidades de los alumnos antes y después del curso puede ayudar a medir el impacto del curso en su aprendizaje. Este método consiste en realizar evaluaciones al principio y al final del curso y analizar las diferencias de rendimiento para determinar el grado de mejora del aprendizaje.

- **Análisis de cursos**

El análisis de los datos recogidos en los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) u otras plataformas digitales puede proporcionar información sobre la participación, el progreso y el rendimiento de los alumnos. Métricas como el tiempo dedicado a los materiales del curso, las tasas de finalización y las puntuaciones de los cuestionarios pueden utilizarse para evaluar la eficacia del diseño y el contenido del curso.

- **Evaluación del profesor**

Recabar la opinión de los instructores que han impartido el curso o revisado el concepto del mismo puede aportar información valiosa sobre los puntos fuertes y débiles del curso y las áreas susceptibles de mejora. Las evaluaciones de los instructores pueden incluir encuestas, entrevistas o discusiones informales.

Utilizando una combinación de estos métodos, puede obtener una comprensión global de la eficacia del curso, identificar áreas de mejora y garantizar que el curso cumple los objetivos y resultados de aprendizaje deseados.

## **9.1. Mejora de la calidad**

El término "control de calidad" o "verificación de la calidad" se ha utilizado tradicionalmente en el contexto de la inspección de productos o servicios para garantizar que cumplen las normas especificadas. Se centra en la identificación de defectos una vez finalizado un proceso, con el objetivo de mantener un determinado nivel de calidad. Sin embargo, en el contexto de la formación y la educación modernas, este enfoque puede ser limitante. No fomenta intrínsecamente la mejora o la innovación, sino que se centra en mantener un nivel mínimo.

En cambio, la "mejora de la calidad" adopta un enfoque proactivo. Hace hincapié en la mejora continua, con el objetivo no sólo de mantener las normas, sino también de mejorar constantemente la calidad del programa de formación o la experiencia educativa. Es un concepto con visión de futuro que permite prácticas innovadoras y se centra en la excelencia más que en el mero cumplimiento.

Implantar la mejora de la calidad implica establecer una cultura de mejora continua, en la que se acepten los comentarios y se introduzcan cambios con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje. Se trata de un proceso continuo, en el que cada aspecto del curso o programa se revisa, evalúa y mejora continuamente.

Un método de aplicación de la mejora de la calidad es el uso de los círculos de calidad PDCA (Planificar-Hacer-Verificar-Actuar). El equipo empieza planificando,



identificando posibles áreas de mejora y definiendo objetivos. A continuación, la fase de "hacer" consiste en aplicar los cambios previstos a pequeña escala. La fase de Comprobación consiste en medir el impacto de estos cambios y compararlo con los objetivos definidos para determinar si las mejoras han tenido éxito. La última fase, Actuar, consiste en aplicar a mayor escala los cambios que han tenido éxito o revisar el plan si los cambios no han tenido éxito.

Este ciclo se repite continuamente, fomentando la mejora continua del curso de formación. Al pasar de una mentalidad de control de calidad a otra de mejora de la calidad, las organizaciones pueden fomentar un entorno de aprendizaje más atractivo, eficaz e innovador.

## 9.2. Implantación de "Círculos de calidad"

Un círculo de calidad es un grupo de empleados o participantes que se reúnen periódicamente para identificar, analizar y resolver problemas relacionados con el trabajo, utilizando diversas técnicas de gestión de la calidad y resolución de problemas. Este modelo también puede aplicarse para mejorar la calidad de un curso de formación, siguiendo el ciclo Deming o método PDCA (Planificar-Hacer-Verificar-Actuar):

### 1. Planificar

En esta fase, los instructores y diseñadores del curso identifican las áreas susceptibles de mejora en el curso de formación. Esto puede basarse en los comentarios de los alumnos, las evaluaciones del curso o las métricas de rendimiento. Deben definirse objetivos claros y metas cuantificables para la mejora. Por ejemplo, el equipo puede tratar de aumentar la participación de los alumnos, mejorar los resultados de las evaluaciones o reducir las tasas de abandono. A continuación, el equipo elabora un plan de acción para alcanzar estos objetivos, que puede implicar la revisión del plan de estudios, la incorporación de nuevas estrategias pedagógicas o la mejora del entorno de aprendizaje.

### 2. Hacer

El siguiente paso consiste en aplicar los cambios previstos a pequeña escala, por ejemplo, en un único módulo o con un grupo concreto de alumnos. Los cambios pueden consistir en impartir los contenidos de forma diferente, utilizar nuevas tecnologías de aprendizaje, modificar los métodos de evaluación o proporcionar apoyo adicional a los alumnos.

### 3. Comprobar

Una vez aplicados los cambios, el equipo mide su impacto. Para ello puede ser necesario recabar la opinión de los alumnos, analizar los resultados de las evaluaciones o examinar otros parámetros de

rendimiento. Los datos recogidos deben analizarse en comparación con los objetivos definidos para determinar si los cambios han dado lugar a las mejoras deseadas.

#### 4. Actuar

Si los cambios han conseguido las mejoras deseadas, el equipo puede decidir aplicar los cambios a mayor escala, por ejemplo en todos los módulos o con todos los grupos de alumnos. Si los cambios no han tenido éxito, el equipo tendrá que volver a evaluar la situación, considerar las posibles razones por las que los cambios no han conducido a las mejoras deseadas y revisar su plan. Esto podría implicar realizar más cambios en el curso de formación, probar diferentes estrategias de instrucción o abordar otros posibles problemas que puedan estar afectando a la calidad del curso.

El ciclo PDCA es un proceso continuo, y el equipo debe supervisar continuamente la calidad del curso de formación y buscar formas de mejorarlo. Mediante este proceso iterativo, el equipo puede garantizar que el curso de formación mejore continuamente su calidad y satisfaga mejor las necesidades de los alumnos.



Figura 9. Principio de los círculos de calidad

## 10. Apoyo a los alumnos

Los alumnos deben recibir apoyo en

- Material previo a la clase (apoyo técnico, comentarios)
- Facilitación en clase (falta comprensión)
- Ayudas al estudio y recursos complementarios
- Apoyo entre iguales

### 10.1. Apoyo inclusivo

He aquí una lista de propuestas de apoyo integrador.

- **Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL)**  
Aplice los principios del UDL para proporcionar múltiples medios de representación, expresión y participación. Este enfoque garantiza que los materiales y las actividades de aprendizaje se adapten a las diversas preferencias y capacidades de aprendizaje, haciendo que el contenido sea accesible para todos los alumnos.
- **Enseñanza diferenciada**  
Adaptar las estrategias de enseñanza, los materiales y los métodos de evaluación para satisfacer las distintas necesidades, capacidades e intereses de los alumnos. Esto puede incluir proporcionar apoyo adicional, tareas alternativas o un ritmo flexible para adaptarse a los estilos y capacidades individuales de aprendizaje.  
Por ejemplo: Transcripciones de vídeos, archivos de sonido con texto hablado
- **Sensibilidad cultural**  
Reconocer y valorar los diversos orígenes culturales de los alumnos incorporando contenidos, ejemplos y perspectivas culturalmente pertinentes en los materiales y actividades de aprendizaje. Fomentar los debates abiertos y la comprensión de las diferentes experiencias culturales para promover la inclusividad.
- **Apoyo lingüístico**  
Ofrezca ayuda lingüística a los alumnos que hablen una lengua materna diferente o tengan un dominio limitado del idioma. Esto puede incluir traducciones, subtítulos, glosarios o instrucción lingüística adicional.
- **Tecnología asistencial**  
Proporcione acceso a dispositivos y herramientas de tecnología de apoyo para alumnos con discapacidad o necesidades especiales. Puede tratarse de lectores de pantalla, programas de conversión de texto a voz o equipos de adaptación que permitan a los alumnos participar plenamente en los materiales y actividades de aprendizaje.

- **Apoyo emocional y social**

Fomentar un entorno de aprendizaje positivo e integrador en el que los alumnos se sientan seguros, apoyados y valorados. Establecer expectativas claras de comportamiento y comunicación y fomentar el apoyo y la colaboración entre compañeros.

Ejemplo: Cuidar en general un "espacio de aprendizaje seguro".

- **Adaptaciones y modificaciones**

Realice las adaptaciones y modificaciones oportunas para los alumnos con discapacidades o necesidades especiales, como ampliar el tiempo de las evaluaciones, ayuda para tomar apuntes o formatos alternativos para los materiales didácticos.

- **Espacios de aprendizaje accesibles**

Asegúrese de que los espacios de aprendizaje físicos y digitales sean accesibles para todos los alumnos, incluidos aquellos con problemas de movilidad o discapacidades sensoriales. Esto puede implicar la creación de entornos sin barreras, la disposición de asientos alternativos o la compatibilidad con dispositivos de tecnología de apoyo.

- **Retroalimentación y comunicación continuas**

Mantenga líneas abiertas de comunicación con los alumnos y anímelos a compartir sus necesidades, preocupaciones o sugerencias de mejora.

Proporcione información oportuna y constructiva para apoyar su progreso en el aprendizaje y abordar cualquier reto al que puedan enfrentarse.

## 10.2. Asistencia técnica

Dado que el Flipped Learning 3.0 depende en gran medida de la tecnología, es necesario proporcionar a los alumnos las herramientas, los recursos y el apoyo necesarios para navegar por las plataformas y los contenidos digitales. Considere la posibilidad de ofrecer tutoriales, guías de resolución de problemas o servicios de asistencia técnica para resolver cualquier problema relacionado con la tecnología.

1. **Acceso a dispositivos y software**

Garantizar que los alumnos dispongan del hardware (por ejemplo, ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes) y el software (por ejemplo, sistemas de gestión del aprendizaje, herramientas de videoconferencia, plataformas de colaboración) necesarios para participar en el curso.

2. **Conectividad**

Ayudar a los alumnos a mantener una conexión a Internet estable y fiable para acceder a los materiales del curso, participar en debates en línea y asistir a reuniones virtuales.

3. **Solución de problemas técnicos**

Proporcionar asistencia para resolver cualquier problema que los alumnos

puedan encontrar con el software, el hardware o la conectividad, ya sea a través de un servicio de ayuda específico, las preguntas más frecuentes o la guía del usuario.

#### 4. **Alfabetización digital**

Ofrecer (pre)formación o recursos para ayudar a los alumnos a desarrollar competencias digitales esenciales, como navegar por plataformas en línea, utilizar herramientas de comunicación y gestionar archivos digitales. En función del grupo destinatario identificado, se recomiendan las siguientes medidas, que pueden adoptarse en caso necesario.

- **Introducción a la plataforma de aprendizaje**

Sesiones de formación: Organice sesiones de formación en línea o presenciales, en las que los alumnos puedan aprender de forma interactiva a utilizar las distintas funciones y herramientas de la plataforma.

- **Provisión de breves tutoriales en vídeo**

que muestran visualmente cómo utilizar las principales características y funcionalidades de la plataforma.

#### 5. **Identificar las herramientas de comunicación necesarias.**

Determine qué herramientas de comunicación en línea son necesarias para el curso o programa de formación. Puede tratarse de herramientas de correo electrónico, videoconferencia, mensajería instantánea (WhatsApp) y foros de debate, entre otras.

#### 6. **Accesibilidad**

Garantizar que los materiales y las plataformas de los cursos sean accesibles para todos los alumnos, incluidos los discapacitados, mediante la aplicación de funciones como subtítulos, lectores de pantalla y navegación mediante teclado.

Al abordar estos aspectos de la asistencia técnica, los alumnos de un curso semipresencial pueden interactuar eficazmente con los componentes digitales de su educación y maximizar su experiencia de aprendizaje.

### **10.3. Ayudas al estudio y recursos complementarios**

Ofrecer a los alumnos fuentes y recursos alternativos para su proceso de aprendizaje. Por ejemplo

- Recursos (serios) en Internet (se ofrecen como enlaces a páginas web). Un ejemplo es Curated Internet Resources: Proporciona una lista cuidadosamente seleccionada de sitios web, bases de datos y bibliotecas digitales académicos y de buena reputación en los que los alumnos

pueden encontrar información y recursos adicionales relacionados con el contenido del curso.

- Documentos alternativos para la lectura (recomendaciones de libros, archivos PDF).
- Ofrezca diversos materiales de lectura, como recomendaciones de libros, artículos académicos, libros blancos y archivos PDF descargables que ofrezcan diversas perspectivas o profundicen en los temas del curso.
- Los Recursos Educativos Abiertos (REA), son sitios web como OER Commons, Merlot u OpenStax que proporcionan materiales educativos gratuitos, incluidos libros de texto, cursos y contenidos multimedia.
- Enlaces a vídeos útiles en plataformas (fiables), como Vimeo o YouTube.

Es necesario etiquetar estas listas de material adicional: Explique el valor añadido, el uso adecuado de los recursos y el impacto esperado en el proceso de aprendizaje.

## 10.4. Apoyo entre iguales

Los medios sugeridos para ofrecer apoyo entre iguales son:

- **Grupos de estudio**  
Anime a los alumnos a formar grupos de estudio. Pueden ser presenciales, si es posible, o virtuales a través de plataformas como Zoom o Google Meet. Los grupos de estudio pueden reunirse periódicamente para repasar el contenido del curso, resolver problemas y prepararse para las evaluaciones.
- **Foros de debate**  
Si el curso se imparte en línea, cree un foro de debate o una sala de chat donde los alumnos puedan hacer preguntas, compartir recursos y debatir temas relacionados con el curso. Esto fomenta el aprendizaje continuo y permite a los participantes aprender unos de otros.
- **Tutoría entre iguales**  
Implemente un programa de tutoría entre iguales en el que los alumnos puedan ayudarse mutuamente a comprender conceptos difíciles. Esto puede ser beneficioso tanto para el tutor, que consigue reforzar su comprensión, como para la persona tutelada, que recibe ayuda personalizada.
- **Revisión entre iguales**  
Ponga en marcha un proceso de revisión entre iguales en el que los alumnos puedan criticar el trabajo de los demás. Esto puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que proporciona a los alumnos diferentes perspectivas y comentarios constructivos.

## 11. Glosario y apéndice

El glosario y el apéndice contribuyen a hacer el documento más accesible e informativo. Proporcionan información adicional necesaria para comprender el documento y contribuyen a hacerlo más completo.

### 11.1. Vídeo interactivo

Un vídeo interactivo es una presentación multimedia que permite a los espectadores participar activamente en el contenido, tomando decisiones o realizando acciones que influyen en la progresión del vídeo. A diferencia de los vídeos tradicionales, pasivos y lineales, los interactivos ofrecen una experiencia envolvente y participativa.

En un vídeo interactivo, los espectadores pueden interactuar con los elementos del vídeo a través de diversos medios, como zonas activas en las que se puede hacer clic, botones, menús o superposiciones. Estas interacciones pueden desencadenar diferentes resultados, como ramificaciones argumentales, escenas alternativas, información adicional, cuestionarios o elementos interactivos dentro del propio vídeo.

### 11.2. Diseño universal para el aprendizaje

El Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) es un enfoque educativo cuyo objetivo es crear entornos de aprendizaje accesibles e inclusivos para todos los alumnos, independientemente de sus diversas necesidades, antecedentes o capacidades. El DUA reconoce que los alumnos tienen puntos fuertes, preferencias y formas de aprender únicas.

En el UDL, los educadores se esfuerzan por ofrecer a los alumnos múltiples formas de acceder a la información y comprometerse con ella. Esto significa ofrecer distintos formatos y modalidades de presentación de los contenidos, como texto, elementos visuales, audio o elementos interactivos. Al ofrecer diversas representaciones, los alumnos pueden elegir el modo que mejor se adapte a su estilo de aprendizaje y a sus preferencias.

Además, el UDL hace hincapié en permitir que los alumnos expresen su comprensión y sus conocimientos de diversas maneras. En lugar de centrarse en un único modo de evaluación, los educadores ofrecen opciones para que los alumnos demuestren su aprendizaje escribiendo, hablando, creando proyectos multimedia o utilizando tecnologías de apoyo. Esta flexibilidad permite a los alumnos mostrar sus puntos fuertes y sus capacidades.

Además, el UDL fomenta el compromiso y la motivación al ofrecer a los alumnos opciones y oportunidades de participación activa. Los educadores pueden



incorporar aplicaciones del mundo real, promover la colaboración y fomentar un entorno de aprendizaje positivo e integrador. Al ofrecer múltiples vías de participación, los alumnos pueden encontrar sentido y relevancia a sus experiencias de aprendizaje.

La idea fundamental del UDL es diseñar la instrucción y los materiales de aprendizaje de forma que se eliminen las barreras y se tenga en cuenta la variabilidad de los alumnos. Reconoce que los alumnos tienen diferentes orígenes, capacidades y preferencias, y que la responsabilidad de crear entornos de aprendizaje accesibles e integradores recae en el diseño y la impartición de la enseñanza.

### **11.3. Diseño al revés**

El enfoque de "diseño hacia atrás" para desarrollar la estructura de un curso de formación basado en competencias y con resultados de aprendizaje definidos implica empezar con el fin en mente. Comienza por identificar claramente los resultados de aprendizaje deseados o las competencias que los participantes deben alcanzar al final del curso.

Una vez definidos los resultados del aprendizaje, el siguiente paso consiste en determinar las pruebas o métodos de evaluación que demostrarán la consecución de dichos resultados. Puede tratarse de exámenes, proyectos, presentaciones o cualquier otro medio de evaluación de los conocimientos y competencias de los alumnos.

Una vez establecidos los resultados del aprendizaje y los métodos de evaluación, los diseñadores pedagógicos pueden centrarse en diseñar las experiencias y actividades de aprendizaje que ayudarán a los alumnos a adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para alcanzar los resultados deseados. Esto implica desarrollar materiales didácticos, seleccionar estrategias de enseñanza adecuadas y estructurar el contenido del curso de forma lógica y coherente.

El enfoque de diseño regresivo hace hincapié en la importancia de alinear todo el proceso de instrucción con los resultados deseados. Al empezar con el fin en mente y trabajar hacia atrás, se garantiza que el curso de formación tenga un propósito, esté centrado y prepare eficazmente a los alumnos para demostrar las competencias deseadas.

### **11.4. Estándares en Flipped Learning**

El término "normas" se refiere a un conjunto de directrices, criterios o puntos de referencia que definen las expectativas, requisitos o mejores prácticas en un



contexto concreto. Las normas se establecen para garantizar la coherencia, calidad e interoperabilidad en diversas industrias, sectores o disciplinas.

**Las normas Flipped Learning 3.0** definen especificaciones, procedimientos, directrices, parámetros de rendimiento, directivas y pautas de comportamiento para alumnos, formadores e instituciones. **Estas normas** son elaboradas y mantenidas por expertos en la materia. En el caso del Flipped Learning, los estándares fueron desarrollados en el marco del "Proyecto de Estándares Globales" por profesionales de más de 49 países, bajo los auspicios de seis distinguidos copresidentes y vicepresidentes internacionales, y el Consejo Global de Pares de AALAS. El propósito de las normas es proporcionar un marco común que permita la uniformidad, la interoperabilidad y la compatibilidad. Establecen una base de referencia para la calidad, la seguridad, la eficiencia y la eficacia, garantizando que los productos, servicios, procesos o sistemas cumplan ciertos criterios establecidos.

Las normas sirven de punto de referencia, lenguaje común y marco para lograr los resultados deseados, la calidad y la compatibilidad. Proporcionan una base para la coherencia, la interoperabilidad y la mejora en diversos ámbitos, lo que en última instancia beneficia a las industrias, los consumidores, los profesionales y la sociedad en su conjunto.

### **Diferencia entre directrices y normas**

Las directrices son recomendaciones o sugerencias que aportan flexibilidad y mejores prácticas, pero no suelen ser de obligado cumplimiento. Ofrecen orientación general sin requisitos específicos ni especificaciones detalladas. Las normas, en cambio, son ejecutables y a menudo jurídicamente vinculantes. Proporcionan requisitos, especificaciones y criterios explícitos que deben cumplirse para garantizar la conformidad, la coherencia y la calidad.

### **Normas y listas de control**

Pueden elaborarse listas de comprobación para garantizar el cumplimiento de los requisitos o criterios específicos establecidos en las normas. Al desglosar las normas en elementos o tareas procesables, una lista de comprobación ayuda a los usuarios a revisar y verificar sistemáticamente el cumplimiento de cada requisito. Las listas de comprobación ofrecen un enfoque estructurado para supervisar y documentar el cumplimiento de las normas, lo que ayuda a garantizar la calidad y a cumplir la normativa.

### **Estándares generales AALAS para Flipped learning 3.0**

Las normas generales AALAS abordan varios campos del Marco Flipped Learning 3.0.

Comprender el Flipped Learning

- Conocer y ser capaz de explicar la definición de Flipped Learning
- Comprender que el Flipped Learning es un marco que sirve de apoyo a todas las demás estrategias de aprendizaje activo.
- Comprender la importancia del diseño didáctico a la hora de planificar el Flipped Learning
- Comprender la diferencia entre Flipped Learning y Blended Learning
- Comprender cómo el papel de un educador pasa de conferenciante a facilitador.
- Comprender las prioridades y los obstáculos al progreso.

### Planificación del Flipped Learning

- Comprender los principios de la andragogía y la pedagogía en el diseño de cursos y lecciones.
- En la medida de lo posible, defina claramente las funciones de todas las personas implicadas en la creación de cursos Flipped Learning (especialista en la materia, diseñador pedagógico, tecnólogo).
- Asegúrese de que los cursos se diseñan con la aportación de expertos en la materia y diseñadores pedagógicos.
- Utilice el diseño al revés para planificar lecciones y unidades invertidas eficaces.
- Utilizar la taxonomía de Bloom para planificar: los niveles más bajos de Bloom van al espacio individual, y los niveles más altos al espacio de grupo.
- Planifique la diferenciación tanto en los espacios de grupo como en los individuales.
- Asegúrese de que los medios de comunicación previos a la clase estén directamente relacionados con los resultados del aprendizaje y las actividades espaciales del grupo.
- Utilice una plantilla de flujo de trabajo sencilla.
- Presentar el contenido del curso de forma lógica y coherente
- Etiquetar todos los objetos como preclase, en clase y postclase.
- Adaptar las técnicas de flipped instructional para que sean eficaces con grupos grandes.

### Evaluación

- Utilice evaluaciones formativas frecuentes.
- Utilizar gran parte del tiempo de clase del profesor para entablar microconversaciones estructuradas con los alumnos.
- Seleccionar diferentes tipos de preguntas según la Taxonomía de Bloom
- Diseñar evaluaciones en las que los alumnos puedan elegir cómo presentar su dominio de los conceptos.

- Disponga de un plan para los alumnos que llegan a clase habiendo realizado el trabajo previo, pero que aún no comprenden del todo los conceptos.
- Alinear todas las evaluaciones con los resultados del aprendizaje.
- Proporcionar evaluaciones con rúbricas claras.
- Proporcionar evaluaciones que impliquen la creación de un producto de la vida real o el uso de habilidades de la vida real.

### Espacios de aprendizaje

- Diseñe su espacio físico para un aula activa.
- Crear espacios de aprendizaje activo en los que los alumnos se apropien de su propio aprendizaje y lo dirijan.
- Utilice de forma creativa el espacio físico del que dispone para maximizar el aprendizaje activo.
- En la medida de lo posible, flexibilice el espacio físico para dar cabida a diversas estrategias de aprendizaje más profundo.
- Permitir a los alumnos flexibilidad y autonomía en el uso del espacio físico.

### Dominio individual del espacio

- Asegúrese de que los medios previos a la clase sean breves.
- Asegúrese de que los medios previos a la clase sean intuitivos.
- Asegúrese de que los medios de comunicación previos a la clase contengan la gran idea.
- Responsabilizar a los alumnos del trabajo previo a la clase.
- Utilizar los niveles inferiores de la Taxonomía de Bloom (recordar, comprender)
- Elegir estratégicamente un soporte adecuado para los medios previos a la clase (texto, vídeo de pizarra anotado, screencast, vídeo plano).
- Céntrate en lo que quieres conseguir en el espacio de grupo cuando crees el trabajo previo del espacio individual.
- Asegúrese de que existe un fuerte vínculo entre los medios de comunicación previos a la clase y lo que ocurre en el aula.
- Aprenda a crear vídeos flipped y otros medios flipped utilizando las herramientas que tiene a su disposición.
- Asegúrese de que los vídeos incluyen una combinación adecuada de texto, imágenes, debates entre personas, cortometrajes integrados, la escritura del instructor, narración.
- Asegúrese de que los medios más largos previos a la clase se dividen en trozos más pequeños.

- Enseñar a los alumnos a interactuar con los medios previos a la clase, incluida la toma de notas y la preparación de preguntas para la clase.
- Introduzca los medios previos a la clase con una pregunta de conocimientos previos para activar el pensamiento del alumno.
- Incluya actividades prácticas concretas que los alumnos puedan realizar durante o después de los medios y tareas previos a la clase.
- Asegúrese de que las tareas previas a la clase sean significativas y despierten el interés del alumno.
- Asegúrese de que haya preguntas para comprobar la comprensión de los conceptos en los medios previos a la clase.
- Utilice la información obtenida de los alumnos al completar las tareas previas a la clase para orientar la enseñanza.
- Considerar los aspectos legales en relación con el derecho a la intimidad y los datos personales del alumno de acuerdo con la legislación de cada país.

#### Dominio del espacio de grupo

- Utilizar los niveles superiores de la Taxonomía de Bloom (aplicar, analizar, evaluar, crear).
- Establezca expectativas claras sobre las responsabilidades de los alumnos durante el tiempo de clase.
- Incluya actividades prácticas de distintos niveles para garantizar que todos los alumnos dispongan de materiales de trabajo que estén justo por encima de su capacidad actual.
- Utilizar una variedad de estrategias de aprendizaje activo en el espacio de grupo, como el aprendizaje basado en proyectos, la indagación, el dominio, la hora de los genios y la instrucción entre iguales.
- Modele las actividades espaciales en grupo para los alumnos antes de iniciar la actividad.
- Nunca dar conferencias o explicar los vídeos en el aula para aquellos que no hicieron los medios de comunicación antes de la clase.
- Organice actividades centradas en el alumno que le animen a resumir el contenido de los medios de comunicación previos a la clase.
- Incluya actividades que animen a los alumnos a crear sus propios contenidos.
- Exija una reflexión al final de cada lección.
- Esté dispuesto a fracasar en nuevas actividades espaciales en grupo y vuelva a intentarlo.
- Proporcionar diferenciación dentro del espacio grupal (tareas, resultados, apoyo y recursos).

- Promover el trabajo colaborativo y en grupo.
- Utilizar herramientas tanto digitales como analógicas para fomentar el trabajo de los alumnos en clase.

#### Participación de los alumnos

- Supervise constantemente las actitudes y los logros de los alumnos y adáptelos según sea necesario.
- Planifique momentos regulares durante un semestre/año para obtener comentarios de los alumnos.
- Obtenga comentarios de los alumnos sobre los medios de comunicación previos a la clase.
- Obtenga comentarios de los alumnos sobre las actividades en grupo.
- Explicar a los alumnos cómo pueden convertirse en Flipped Learners eficaces

#### Comunicación y cultura

- Establecer relaciones positivas con los alumnos.
- Ayudar a los alumnos a comprender por qué están aprendiendo los conceptos.
- Ayudar a los alumnos a ver las grandes ideas.
- Instruir a los alumnos sobre cómo operar en una clase Flipped.
- Comprender las necesidades cognitivas de cada alumno.
- Anime a los alumnos a ver el fracaso como una oportunidad de aprendizaje.
- Asegúrese de que la visión del Flipped Learning apoya las prioridades educativas establecidas.

#### Desarrollo profesional

- Conocer las innovaciones actuales en Flipped Learning
- Basar la práctica en la investigación mundial más actual
- Participar activamente en una comunidad local de educadores de Flipped Learning.
- Participe activamente en una comunidad mundial de educadores de Flipped Learning.
- Continúe desarrollando sus habilidades y conocimientos de Flipped Learning.

#### Pruebas e investigación

- Recopile datos sobre la eficacia de su clase Flipped.

- Realice una investigación-acción sobre su clase y compártala con la comunidad mundial.
- Manténgase al día de las últimas investigaciones sobre Flipped Learning
- Tender puentes entre investigadores y profesionales.

#### Infraestructura tecnologías de la información

- Planifique flujos de trabajo sencillos para la creación de vídeo que funcionen dentro de su infraestructura de TI existente.
- Elija herramientas tecnológicas que funcionen tanto en su centro como en los dispositivos de los alumnos.
- Seleccione cuidadosamente herramientas que protejan la privacidad y la seguridad de los alumnos.
- Elija herramientas con capacidad de evaluación formativa y de diagnóstico.
- Utilizar un portafolio digital tanto para los profesores como para los alumnos.

### 11.5. Listas de control de las normas

Esta lista de comprobación se ha extraído directamente de los estándares y se ha diseñado como un conjunto de preguntas dirigidas al formador. Cuando un equipo de desarrollo o una organización utiliza los estándares para evaluar una unidad de aprendizaje o un curso, el pronombre "yo" puede sustituirse por "nosotros" para reflejar el compromiso colectivo.

#### Finalidad de la lista de control

El propósito de esta lista de comprobación es servir como herramienta para que los desarrolladores de cursos garanticen la alineación con los objetivos y el marco del Flipped Learning 3.0. Es importante señalar que existe una correlación directa entre los estándares y las directrices derivadas de ellos, conocidas como los Elementos Globales para un Flipped Learning Eficaz. Mientras que la lista de control proporciona una estructura estática para revisar los estándares, los elementos a los que se hace referencia y que se describen en el texto que los acompaña ofrecen orientación y apoyo para implementar un curso de flipped learning.

Observación: La lista de control se ha elaborado a partir de las normas AALAS definidas para la Educación Escolar y la Educación Superior. Hemos sustituido el término "alumnos" por "estudiantes". También hemos personalizado las preguntas para que el formador que haya creado el curso o vaya a impartirlo sea abordado desde su punto de vista.

#### Comprender el Flipped Learning

- ☐ Puedo explicar la definición de Flipped Learning.

- ☐ He reconocido que el Flipped Learning es un marco de apoyo a otras estrategias de aprendizaje activo.
- ☐ Reconozco la importancia del diseño pedagógico en la planificación del Flipped Learning.
- ☐ Puedo diferenciar entre Flipped Learning y Blended Learning.
- ☐ Entiendo la transición del papel del educador de conferenciante a facilitador.
- ☐ Puedo identificar las prioridades y las barreras para avanzar en la implementación del Flipped Learning.

### Planificación del Flipped Learning

- ☐ Comprendo los principios de la andragogía y la pedagogía en el diseño de cursos y lecciones.
- ☐ Puedo definir claramente las funciones de todos los colaboradores (especialista en la materia, diseñador pedagógico, tecnólogo) que participan en la creación de cursos de Flipped Learning.
- ☐ Involucro a expertos en la materia y diseñadores pedagógicos en el proceso de diseño del curso.
- ☐ En la planificación de lecciones y unidades invertidas eficaces se utiliza el diseño hacia atrás.
- ☐ Aplico la taxonomía de Bloom para planificar actividades apropiadas para espacios individuales y de grupo.
- ☐ Incorporo estrategias de diferenciación tanto para espacios grupales como individuales.
- ☐ Puedo garantizar que los medios de comunicación previos a la clase se alinean directamente con los resultados del aprendizaje y las actividades espaciales del grupo.
- ☐ Utilizo una plantilla de flujo de trabajo sencilla para organizar los cursos.
- ☐ Presento el contenido del curso de forma lógica y coherente.
- ☐ Siempre etiqueto los objetos como preclase, en clase y postclase para facilitar la consulta.
- ☐ Adapto técnicas de flipped instructional para su aplicación efectiva con grupos grandes.

Observación: Esto no es relevante en la Educación de Adultos

### Evaluación

- ☐ Incorporo evaluaciones formativas frecuentes.
- ☐ Destino una parte importante del tiempo de clase del profesor a microconversaciones estructuradas con los alumnos.

- ☐ Utilizo diferentes tipos de preguntas alineadas con la Taxonomía de Bloom tanto para el espacio individual como para el grupal.
- ☐ Diseño evaluaciones que ofrecen al alumno la posibilidad de elegir a la hora de presentar el dominio de los conceptos.
- ☐ Desarrollo un plan para apoyar a los alumnos de que han completado el trabajo previo pero que aún necesitan ayuda adicional.
- ☐ Garantizo la alineación de todas las evaluaciones con los resultados del aprendizaje.
- ☐ Proporciono rúbricas claras para las evaluaciones.
- ☐ Incluyo evaluaciones que implican la creación de productos de la vida real o la aplicación de destrezas de la vida real.

### **Espacios de aprendizaje**

- ☐ Diseño el espacio físico para facilitar un entorno de clase activo.
- ☐ Creo espacios de aprendizaje activo que permiten a los alumnos apropiarse de su aprendizaje.
- ☐ Maximizo el aprendizaje activo utilizando de forma creativa el espacio físico disponible.
- ☐ Hago que el espacio físico sea flexible para dar cabida a una variedad de estrategias de aprendizaje más profundo, siempre que sea posible.
- ☐ Proporciono a los alumnos flexibilidad y autonomía en la utilización del espacio físico.

### **Dominio individual del espacio**

- ☐ Los medios previos a la clase son breves y concisos.
- ☐ Me aseguro de que los medios previos a la clase sean intuitivos y fáciles de entender.
- ☐ Incluyo el concepto clave o la gran idea en los medios previos a la clase.
- ☐ Responsabilizo a los alumnos de completar el trabajo previo a la clase.
- ☐ Me centro en los niveles inferiores de la Taxonomía de Bloom (recordar, comprender) en los medios previos a la clase.
- ☐ Elijo un soporte apropiado para los medios previos a la clase (texto, vídeo de pizarra anotado, screencast, vídeo plano).
- ☐ Alineo el contenido de los medios previos a la clase con los resultados de aprendizaje deseados en el espacio de grupo.
- ☐ Establezco un fuerte vínculo entre los medios de comunicación previos a la clase y las actividades en clase.
- ☐ Me familiarizo con las herramientas y técnicas de creación de vídeos flipped y otros soportes (sólo para creadores de material de formación).



- ☐ Me aseguro de que los vídeos incluyan una mezcla de texto, elementos visuales, debates, aportaciones del profesor y narración.
- ☐ Divido los medios más largos previos a la clase en segmentos más pequeños y digeribles.
- ☐ Enseño a los alumnos a interactuar con los medios previos a la clase, incluida la toma de notas y la preparación de preguntas.
- ☐ Comienzo los medios previos a la clase con una pregunta sobre conocimientos previos para activar el pensamiento del alumno.
- ☐ Incluyo actividades prácticas para que los alumnos las realicen durante o después de los medios previos a la clase.
- ☐ Hago que las tareas previas a la clase sean significativas e intrigantes para captar el interés de los alumnos.
- ☐ Incorporo preguntas en los medios previos a la clase para evaluar la comprensión de los conceptos.
- ☐ Utilizo los comentarios de los alumnos sobre la realización de las tareas previas a la clase para orientar la enseñanza.
- ☐ Tengo en cuenta los aspectos legales y cumplo las leyes de privacidad y protección de datos de los aprendices.

### **Dominio del espacio de grupo**

- ☐ Incorporo niveles superiores de la Taxonomía de Bloom (aplicar, analizar, evaluar, crear) en las actividades espaciales en grupo.
- ☐ Comunico claramente las expectativas sobre las responsabilidades de los alumnos durante las clases.
- ☐ Incluyo actividades prácticas con distintos niveles de dificultad para adaptarme a las capacidades individuales de los alumnos.
- ☐ Utilizo una serie de estrategias de aprendizaje activo (por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos, indagación, dominio, hora de los genios, instrucción entre iguales) en el espacio de grupo.
- ☐ Modelizo actividades espaciales en grupo para los alumnos antes de que participen en las tareas.
- ☐ Evito dar conferencias o volver a explicar los medios de comunicación previos a la clase a los alumnos que no hayan realizado el trabajo previo.
- ☐ Diseño actividades centradas en el alumno en las que se les pide que resuman el contenido de los medios de comunicación previos a la clase.
- ☐ Incluyo actividades que animan a los alumnos a generar sus propios contenidos o ideas.
- ☐ Incorporo ejercicios de reflexión al final de cada lección para fomentar el metacognición y una comprensión más profunda.

- ☐ Acepto la voluntad de experimentar, aprender de los fracasos e iterar con nuevas actividades espaciales en grupo.
- ☐ Proporciono diferenciación dentro del espacio grupal, considerando variaciones en las tareas, los resultados, el apoyo y los recursos.
- ☐ Fomento el trabajo colaborativo y en grupo entre los alumnos.
- ☐ Utilizo una combinación de herramientas digitales y analógicas para apoyar el trabajo de los alumnos en clase.

### Participación de los alumnos

- ☐ Superviso constantemente las actitudes y los logros de los alumnos, ajustando los enfoques pedagógicos según sea necesario.
- ☐ Programo momentos regulares a lo largo de la formación para solicitar la opinión de los alumnos.
- ☐ Pido opiniones a los alumnos específicamente sobre su experiencia con los medios previos a la clase.
- ☐ Recojo los comentarios de los alumnos sobre su compromiso y experiencia con las actividades del espacio de grupo.
- ☐ Proporciono explicaciones claras a los alumnos sobre cómo pueden convertirse en Flipped Learners eficaces.

### Comunicación y cultura

- ☐ Fomento relaciones positivas con los alumnos para crear un entorno de aprendizaje propicio.
- ☐ Ayudo a los alumnos a comprender la importancia y la finalidad de los conceptos que están aprendiendo.
- ☐ Facilito a los alumnos la comprensión de las grandes ideas y los conceptos generales.
- ☐ Proporciono instrucción explícita sobre cómo navegar y tener éxito en una clase Flipped.
- ☐ Reconozco y me adapto a las necesidades cognitivas y estilos de aprendizaje únicos de cada alumno.
- ☐ Animo a los alumnos a aceptar el fracaso como una oportunidad de crecimiento y aprendizaje.
- ☐ Me aseguro de que la visión Flipped Learning se alinee con las prioridades educativas establecidas.

### Desarrollo profesional

- ☐ Me mantengo informado sobre las innovaciones actuales en Flipped Learning.

- ☐ Construyo mi práctica sobre la base de las últimas investigaciones mundiales en Flipped Learning.
- ☐ Participo activamente en una comunidad local de educadores de Flipped Learning para colaborar y compartir las mejores prácticas.
- ☐ Participo activamente en una comunidad global de educadores de Flipped Learning para ampliar perspectivas y adquirir conocimientos.
- ☐ Me preocupo continuamente por seguir desarrollando mis habilidades y conocimientos de Flipped Learning a través de oportunidades de desarrollo profesional.

### Pruebas e investigación

- ☐ Recopilo datos sobre la eficacia de mi clase invertida para evaluar su impacto en el aprendizaje y el compromiso de los alumnos.
- ☐ Llevo a cabo una investigación-acción en mi clase, investigando y documentando sistemáticamente los resultados y las prácticas, y comparto los resultados con la comunidad global de Flipped Learning.
- ☐ Intento estar al día de las últimas investigaciones sobre Flipped Learning para mantenerme informada sobre nuevas perspectivas y prácticas basadas en la evidencia.  
Observación: Estos se dirigen menos a la comunidad de educadores de adultos.
- ☐ Fomentar la colaboración y el intercambio de conocimientos entre investigadores y profesionales en el campo del Flipped Learning para salvar la brecha entre la investigación y la aplicación en el aula.

### Infraestructura de tecnologías de la información

- ☐ Yo (y mi organización) planificamos flujos de trabajo sencillos para la creación de vídeo que sean compatibles con tu infraestructura informática actual.
- ☐ Selecciono herramientas tecnológicas que sean compatibles tanto con los recursos tecnológicos de nuestra organización de formación como con los dispositivos de los alumnos.
- ☐ Priorizo la selección de herramientas que den prioridad a la privacidad y seguridad del alumno.
- ☐ Selecciono herramientas con capacidad de evaluación formativa y de diagnóstico para apoyar el aprendizaje continuo del alumno y la supervisión de sus progresos.
- ☐ Utilizo un portafolio digital tanto para el formador como para los alumnos para documentar y mostrar los resultados del aprendizaje y el progreso.