

UN COLEGIO DE SANTANDER, EN EL QUE SE TRABAJA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

El Aprendizaje Cooperativo y la Flipped Classroom: una pareja ideal mediada por las TIC

APROVECHAR LA FUENTE DE MOTIVACIÓN QUE LAS TIC OFRECEN Y EL PAPEL QUE DEBERÍAN DESEMPEÑAR EN EL PROCESO EDUCATIVO.



Natalia González Fernández

Univ. de Cantabria, Facultad de Educación
gonzalen@unican.es



Gustavo Adolfo Carrillo Jácome

Univ. de Cantabria, Facultad de Educación.
gustavo-adolfo.carrillo@alumnos.unican.es

La vertiginosa proliferación de las TIC, especialmente en el ámbito educativo, y el consiguiente interés y motivación generada en los estudiantes, demandan la aparición de tendencias educativas centradas en el discente, en concreto, de la *Flipped Classroom*. La gran potencialidad de esta tendencia viene determinada por la posible fusión tanto de las TIC como de metodologías activo-participativas, donde los estudiantes regulen su proceso de enseñanza-aprendizaje, previa guía del docente. Es por ello que la investigación realizada a cinco docentes de Educación Primaria delimita las ventajas y desventajas de esta fusión, así como las dudas, recelos y opiniones que se desprenden del uso de la *Flipped Classroom*. Finalmente, los resultados reflejan que la posibilidad de introducir este tipo de tendencia dentro de la Educación Primaria, aunque con ciertos interrogantes, y de fusionarla con el Aprendizaje Cooperativo, de manera que suponga refuerzo

para los estudiantes y una ayuda para los docentes.

Es innegable el papel que juegan las metodologías activas como elemento esencial del proceso educativo, por lo que su vinculación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y a tendencias educativas emergentes como la *Flipped Classroom*, supone tanto una necesidad como una fuente de investigación. La fusión de metodologías activas como el Aprendizaje Cooperativo, con la *Flipped Classroom* y las TIC, permiten dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la adquisición de conocimientos y procedimientos mucho más significativos para todos los miembros de la comunidad educativa.

Aprendizaje Cooperativo?

Mucho se ha investigado acerca de los beneficios y las posibilidades que el uso del Aprendizaje Cooperativo supone en educación. La práctica eficaz y con-

tinuada de dicha metodología, basada en equipos heterogéneos de trabajo de entre tres y cinco miembros, repercute directamente no solo en la mejora de su rendimiento, sino también en su motivación, habilidades sociales entre iguales, óptimo desarrollo mental, bienestar personal y social, autorregulación y autoestima (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

Está claro que el uso de esta metodología por sí sola no produce aprendizaje espontáneamente; todo lo contrario, su uso debe contextualizarse y adaptarse a las necesidades del grupo de referencia en el que se aplique, interviniendo factores tan importantes como el conocimiento, la motivación e implicación del docente en lograr que sus estudiantes adquieran un aprendizaje significativo aplicable en diversos contextos.

Por ello, y partiendo de la idea del uso de las TIC como un elemento vinculado al proceso educativo, resulta provechoso vincular metodologías como el Aprendizaje Cooperativo a tendencias educativas emergentes como la *Flipped Classroom* que favorezcan el uso no instrumental de las TIC, permitiendo el diseño creativo de materiales originales para apoyar la práctica del día a día en el aula.

¿A qué nos referimos cuando hablamos de Flipped Classroom?

Planteando su conceptualización, «básicamente el concepto de *Flipped Classroom* se refiere al hecho de invertir el lugar y momento de desarrollo de tareas escolares; las hechas tradicionalmente en casa son cumplimentadas en clase y las propuestas en clase son desarrolladas en casa» (Bergmann y Sams, 2012: 13).

De esta forma, lo conocido tradicionalmente como tareas para casa o deberes está conformado por materiales audiovisuales explicativos de corta duración,

(videos explicativos, fragmentos de películas, fotografías, narraciones, canciones, etc.), creados o seleccionados por el docente, que los estudiantes pueden y deben visionar en sus hogares o fuera de los mismos, tantas veces como necesiten, para que en el aula puedan expresar dudas e intereses personales suscitados a través de ese material. Es decir, el tiempo de clase supone una oportunidad para reforzar contenidos que se ofrecen no solo a través de un libro, o unas fichas, sino además mediante otro formativo atractivo como es la pantalla. Este trabajo en profundidad centrado en los conocimientos, dudas e intereses de los discentes, se desarrolla mediante actividades cooperativas previamente diseñadas por el docente, para desarrollar un Aprendizaje Cooperativo.

Dada la integración de las TIC a la *Flipped Classroom*, esta se sustenta en lo que se conoce como Aprendizaje Ubicuo. En líneas generales, el Aprendizaje Ubicuo entiende una nueva concepción metodológica y pedagógica, reduciendo mínimamente la memorización y, por el contrario, favoreciendo que la información se encuentre disponible en todo momento y en cualquier lugar para que las personas puedan transformarla según sus necesidades (Trillo, 2015). Por tanto, este tipo de aprendizaje, siguiendo a la misma autora, incide en mayor autonomía, creatividad, apropiación del conocimiento, conductas cooperativas, e interacciones sociales, pues es posible tanto acceder a los recursos desde distintos dispositivos electrónicos como aprender sin tan siquiera ser conscientes de ello.

...que la información se encuentre disponible en todo momento y en cualquier lugar para que las personas puedan transformarla según sus necesidades



Una fusión que se debe investigar. Experiencia de un estudio de caso en Educación Primaria

Ante la perspectiva de vincular el Aprendizaje Cooperativo y la *Flipped Classroom*, planteamos el objetivo de conocer e investigar en profundidad las opiniones, dudas y sugerencias, acerca de las posibilidades o reticencias que pueden surgir de la unión de las mismas. Para ello, seleccionamos una muestra de cinco docentes de Educación Primaria de un colegio concertado de la ciudad de Santander, en el que el Aprendizaje Cooperativo se trabaja esporádicamente.

El Aprendizaje Cooperativo genera sentimientos de cooperación y permite el desarrollo de la implicación y responsabilidad de los miembros del equipo

Pretendemos describir percepciones, ideas, sentimientos y actitudes de un grupo de docentes concretos, dando lugar a lo que llamaríamos un estudio de caso que, en síntesis, pretende comprender un contexto específico mediante el análisis de diversas variables que inciden en él (Quintanal, García, Riesco, Fernández y Sánchez, 2012).

El estudio de caso que hemos llevado a cabo se ha complementado con dos entrevistas en profundidad a dos docentes, y un grupo de discusión con los tres restantes; de esta forma no solo hemos aprovechado la visión individual de los participantes, sino también su visión grupal, favoreciendo que las ideas y opiniones de los docentes se complementasen o modificasen con las de otros colegas en el grupo de discusión.

Tres temas fundamentales

Las preguntas realizadas tanto en el grupo de discusión como en las entrevistas en profundidad han gi-

rado en torno a tres temas fundamentales: el Aprendizaje Cooperativo, la *Flipped Classroom* y las TIC. Cabe destacar que para aclarar los conceptos y proporcionar diversos ejemplos, hemos proporcionado a los docentes tanto artículos, videos y fotografías como el enlace de la página web [TheFlippedClassroom](http://www.theflippedclassroom.es/) <http://www.theflippedclassroom.es/> para evidenciar experiencias reales llevadas a cabo.

¿Es posible aplicar conjuntamente el Aprendizaje Cooperativo y la Flipped Classroom? Resultados del estudio de caso

Respondemos a esta cuestión utilizando y relacionando las respuestas más significativas de los docentes entrevistados, en torno a las tres temáticas mencionadas: Aprendizaje Cooperativo, *Flipped Classroom*, y tecnologías.

Respecto a la temática sobre el Aprendizaje Cooperativo, existe cierta confusión en la concepción del mismo, llegando a calificarlo en ocasiones como un simple trabajo en grupo. Sin embargo, el Aprendizaje Cooperativo va mucho más allá, pues genera sentimientos de cooperación, permitiendo además el desarrollo de la implicación y responsabilidad de cada uno de los miembros del equipo en la consecución de las tareas propuestas (Coloma, Jiménez y Sáez, 2009).

«A veces en vez de Aprendizaje Cooperativo es les das una tarea, se la dividen y tampoco hay mucha cooperación, cada uno a lo suyo y luego se ponen las piezas en común» (Docente2_GrupoDiscusión).

En cuanto a la temática referida a la *Flipped Classroom*, y en relación con su vinculación al Aprendizaje Cooperativo, los aspectos positivos resaltados por los docentes reflejan por un lado, su acuerdo con el potencial de la misma para atender las necesidades in-



dividuales de los estudiantes así como su valor para potenciar la responsabilidad y autogestión del aprendizaje. Por otro lado, los docentes reconocen la necesidad de procurarse una formación continua en tendencias educativas emergentes como la *Flipped Classroom*, para adquirir una seguridad técnica sobre las mimas que les motive para su aplicación dentro de las aulas.

«Me gusta, sobre todo, la posibilidad de que sean los niños quienes elijan qué es lo que quieren ver y cuándo verlo, y las veces que hagan falta» (Docente5_EntrevistaIndividual).

«Esta metodología creo que fomenta nuestra creatividad, y nos permite invertir nuestro tiempo en actividades creativas que atraigan la atención del niño para que se sientan cómodos, se diviertan y aprendan de manera diferente» (Docente3_EntrevistaIndividual).

Sin embargo, sobre esta tendencia también se han puesto de relieve especialmente dos dificultades en cuanto a su vinculación con el Aprendizaje Cooperativo. La primera de ellas tiene que ver con asegurar que los recursos, en caso de vídeos, fotografías o canciones, sean accesibles a todos los estudiantes, concretamente para aquellos que no dispongan de conexión a internet. Y la segunda de ellas, hace referencia al cambio de percepción de las familias, debido a que esta forma de entender la enseñanza dista, en mayor o menor medida, del modelo educativo en el que

se han desenvuelto hasta ahora.

«Yo, bueno, la única dificultad que le veo es contar con que realmente los niños tengan esos recursos para ver los vídeos en casa» (Docente1_GrupoDiscusión).

«No sé muy bien el papel que debería cumplir la familia en todo esto... Creo que tienen que estar informados y saber cómo actuar ante esta nueva metodología» (Docente5_EntrevistaIndividual).

Aun así, respecto a la primera dificultad, conviene recordar que existen otras muchas formas de garantizar el acceso a todos los estudiantes, bien mediante el visionado de los recursos en clase u otros espacios escolares, o bien proporcionando discos de CD/DVD o memorias USB (Bergmann y Sams, 2012). En cuanto a la segunda, las familias deben estar informadas respecto a cada paso que se dé en esta vinculación, proponiendo para ello reuniones periódicas o sesiones formativas (Nesloney, 2013). Yendo más allá, nosotros proponemos crear redes formadas tanto por docentes innovadores en tendencias educativas emergentes como por docentes noveles al respecto, para aprender conjuntamente a diseñar, aplicar y resolver inquietudes y problemas metodológicos cotidianos del aula.

Proponemos crear redes formadas tanto por docentes innovadores en tendencias educativas emergentes como por docentes noveles al respecto



¿Y qué papel juegan las tecnologías?

Los respuestas obtenidas del grupo de discusión y las entrevistas individuales, reflejan el carácter motivacional, lúdico y atrayente que presentan las TIC, por lo que conviene aprovecharlas en combinación con otro tipo de metodologías, suponiendo eso sí, un recurso y no un fin en sí mismas.

«Les motiva mucho para aprender; para indagar más sobre cualquier tema» (Docente4_EntrevistaIndividual).

«Les llama la atención. Cambias, les pones un vídeo o una actividad en la pizarra digital y les interesa mucho más que si lo escribieras» (Docente2_GrupoDiscusión).

Los docentes entrevistados ven en las TIC un recurso que, de emplearse correctamente, puede favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje

No obstante, en muchas ocasiones su aplicación en el aula continúa teniendo un carácter instrumental –búsqueda o visionado de vídeos-, sin ir más allá de la utilidad real que poseen. Sin embargo, los docentes entrevistados ven en las TIC un recurso que, de emplearse correctamente, puede favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Eso sí, perciben que la utilidad depende del diseño de actividades, recursos -vídeos, juegos basados en programas de televisión, cartas, juegos de mesa, etc.-, que inserten de lleno técnicas basadas en el Aprendizaje Cooperativo. Igualmente, recalcan la necesidad de una alfabetización digital crítica y real que

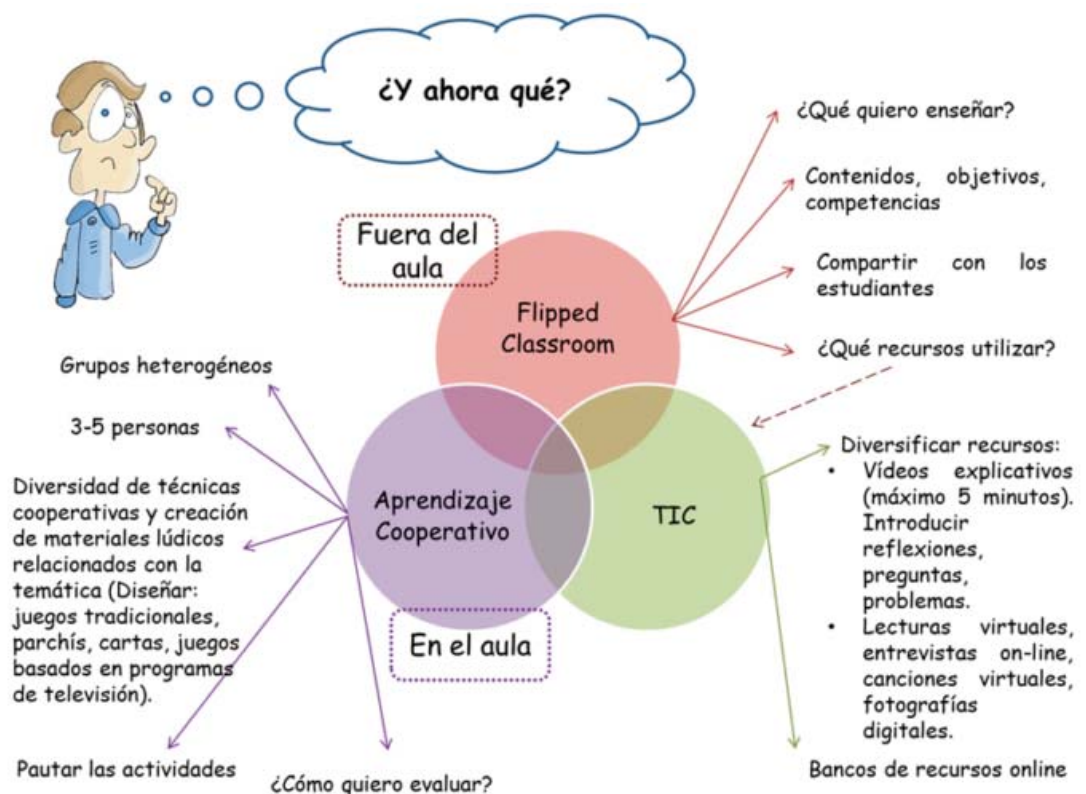
permita, a estudiantes y docentes, filtrar correctamente la información derivada de distintas fuentes de comunicación así como desarrollar habilidades y estrategias que permitan obtener el mayor provecho de las mismas.

Implicaciones educativas

Tras la investigación realizada, resulta esclarecedora la necesidad de plantear la manera de utilizar el Aprendizaje Cooperativo, la Flipped Classroom y las TIC, permitiendo extraer de su combinación la mayor eficacia posible.

Para empezar, el docente requiere de tiempo tanto dentro como fuera del aula para organizar sus clases. De esta forma, debería informarse acerca de este tipo de tendencias y metodologías, y así lograr una iniciación en ellas, extrayendo los presupuestos teóricos que dominan en cada una de ellas. Una vez hecho esto, la *Flipped Classroom* requiere pensar qué elementos pedagógicos se deberían trabajar fuera del aula (contenidos, objetivos y competencias) para, a partir de ahí, y gracias a las TIC, diseñar y/o adaptar recursos como vídeos, fotografías, canciones u otro material conveniente al tema de trabajo.

Asimismo, la planificación del Aprendizaje Cooperativo también requiere de trabajo previo, acorde al tema elegido con la *Flipped Classroom*. Para ello, deberemos organizar las clases según criterios de heterogeneidad, permitiendo distintos niveles y evitando sobrepasar grupos con más de cinco estudiantes.



Así pues, dentro de clase el docente plantea retos, juegos, resolución de problemas o cualquier otro recurso interesante con el que los estudiantes puedan poner en práctica lo trabajado con la *Flipped Classroom* fuera del aula.

Aún hay retos que plantear

Extraer los beneficios que puedan tener tendencias educativas emergentes como la *Flipped Classroom* fusionándolas con metodologías como el Aprendizaje Cooperativo. Debido a la gran trascendencia que actualmente tienen las ideas centradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje individualizado, enfocados a detectar necesidad e intervenir desde ellas. La *Flipped Classroom*, vinculada correctamente con los postulados del Aprendizaje Cooperativo, permite que los estudiantes autorregulen su propio proceso educativo y que el docente sea un mediador del mismo.

Aprovechar la fuente de motivación que las TIC ofrecen y el papel que deberían desempeñar en el proceso educativo. No es un secreto que la utilidad de las TIC está lejos de ser la deseada por muchos docentes, por lo que conviene rescatar la potencialidad creativa de las mismas en el diseño de materiales y recursos educativos, a la vez que se refuerzan habilidades y estrategias que permitan un uso crítico y responsable de las mismas.

Finalmente, reforzar las posibilidades de cambio que generan este tipo de metodologías y tendencias educativas en la motivación docente. El cambio metodológico se puede lograr siempre y cuando exista predisposición positiva por parte de los docentes y una

voluntad explícita por querer potenciar la mejora educativa. Para ello cumple un papel esencial la formación permanente del profesorado mediante redes de profesionales expertos y noveles. Por tanto, creemos que sí es posible la fusión del Aprendizaje Cooperativo y la *Flipped Classroom*, con la consecuente vinculación de las tecnologías, siempre y cuando se crea que la posibilidad de mejora es viable.

Referencias bibliográficas

Bergmann, J. & Sams, A. (2012). Flip your classroom: reach every student in every class every day. United States of America: ISTE and ASCD.

Coloma, A.M., Jiménez, M.A. & Sáez, A.M. (2009). Metodologías para desarrollar competencias y atender a la diversidad: guía para el cambio metodológico y ejemplos desde infantil hasta la universidad. Madrid: PCC.

Johnson, D.W., Johnson, R.T. & Holubec, E.J. (1999). El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós.

Nesloney, T. (2013). Elementary flipping. En Bretzmann, J. (Ed.). Flipping 2.0: practical strategies for flipping your class. Wisconsin: The Bretzmann Group; 233-244.

Quintanal, J., García, B., Riesco, M., Fernández, E. & Sánchez, J.C. (2012). Fundamentos básicos de metodología de investigación educativa. Madrid: CCS.

Trillo, M.P. (2015). Principios pedagógicos del aprendizaje ubicuo. En Vázquez-Cano, E. & Sevillano, M.L. (Eds.). Dispositivos digitales móviles en educación: aprendizaje ubicuo Madrid: Narcea; 39-78.

