



## Módulo 3

### ESTRATEGIAS ORGANIZATIVAS PARA LA PREVENCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR

---

**ESQUEMA:****1. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS COMUNES**

- 1.1. Organización y vigilancia de los tiempos de entradas y salidas.
- 1.2. Organización y vigilancia de los tiempos de recreo.
- 1.3. Plan de patios.
- 1.4. Plan de comedor.

**2. APRENDIZAJE COOPERATIVO**

- 2.1. Definición.
- 2.2. Características.
- 2.3. Estructura.
- 2.3. Fases para el desarrollo.
- 2.4. Técnicas aplicables a la metodología.
- 2.5. Beneficios del Aprendizaje Cooperativo en los alumnos.
- 2.6. Evaluación.

**3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

- 3.1. Definición.
- 3.2. Características.
- 3.3. Finalidad y desarrollo.
- 3.4. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos en los alumnos.
- 3.5. Fases para el desarrollo.
- 3.6. Condiciones necesarias en el aula.
- 3.7. Evaluación.

**4. FLIPPED CLASSROOM**

- 4.1. Definición.
- 4.2. Características.
- 4.3. Beneficios del aprendizaje Flipped Classroom en los alumnos.
- 4.4. Pasos a seguir en su desarrollo.
- 4.5. Evaluación.

## 1. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS COMUNES

A lo largo de este primer apartado conoceremos la importancia de otorgar a los espacios que utilizamos en el día a día un carácter educativo. Reconoceremos el espacio como recurso pedagógico.

Uno de los principales factores que condicionan los espacios escolares y las necesidades que debemos respetar de nuestro alumnado a la hora de crear los mismos, es el desarrollo evolutivo.

Los espacios otorgan calidad a la enseñanza, condicionan, favorecen o dificultan el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas de Educación Infantil, por lo tanto son elementos de estudio. Son recursos que el centro utiliza para garantizar que su alumnado adquiera los objetivos propuestos en su Proyecto Educativo. Algunos de estos objetivos son:

- Incentivar la generación de espacios educativos que permitan mejorar la calidad del proceso pedagógico, que ayuden a alcanzar el objetivo verdaderamente fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje: *garantizar el desarrollo integral del individuo.*
- Ofrecer espacios en los que los alumnos sean los protagonistas de su formación, que permitan su intervención activa en la vida del centro, que potencien el pensamiento crítico, el cultivo de la inteligencia y el desarrollo de la memoria y de la creatividad. Espacios que ayuden a la formación de opiniones críticas y que sean promotores de aprendizajes significativos, del trabajo cooperativo, de la autonomía, etcétera.
- Educar en espacios variados para posibilitar multitud de aprendizajes.
- Utilizar y cuidar los espacios (decoración) para garantizar que estos ofrezcan una educación solidaria, no discriminatoria por razones de sexo, raza, religión, ideología, fomentando la coeducación en todos sus ámbitos. Espacios que ayuden a descubrir, potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado, respetando sus características, ritmos y necesidades.

### 1.1. Organización y vigilancia de los tiempos de entradas y salidas

Atendiendo a la autonomía de los centros, se deben establecer las normas que pueden integrar el protocolo de entrada, permanencia y salida del alumnado del centro educativo:

#### **Organización de los periodos de entradas y salidas de clase en Educación Infantil:**

Las salidas de clase al patio de recreo la hará el alumnado de forma escalonada, procurando que no salga un grupo hasta que lo haya hecho el anterior para evitar aglomeraciones o atropellos.

Una vez que el tutor o tutora se haya cerciorado de que han abandonado el aula, cerrará la puerta de su aula para impedir su acceso y accidentes potenciales por otras causas: viento, portazos, etc.

Al finalizar el recreo, tras el toque de timbre, se organizará el alumnado en sus filas respectivas trazadas en el patio para ser recogidos por sus tutores o tutoras que les acompañarán a sus aulas en orden y silencio.

#### **Organización de los periodos de entradas y salidas de clase en Educación Primaria:**

Las salidas de clase hacia el patio de recreo se realizarán por la puerta que cada aula tenga con acceso a este recinto. Previamente, el alumnado habrá depositado los envoltorios de sus bocadillos y el tutor, tutora o especialista permanecerá en el aula hasta que hayan salidos todos, momento en que cerrará la puerta.

Al finalizar el recreo, tras el toque de timbre, el alumnado se dispondrá en fila junto a la puerta de acceso a su aula siendo recibidos por el tutor, tutora o especialista que dará apertura a la puerta y el paso al alumnado en orden y en silencio.

### **Organización de los periodos de entradas y salidas de clase en Educación Secundaria**

El alumnado matriculado en el centro tendrá que acudir, a sus respectivas aulas, al inicio de la actividad docente, en cada uno de los turnos, y con el tiempo suficiente para comenzar a la hora prevista.

Con respecto al control del alumnado al comienzo de la jornada lo hará el personal de administración y servicios en cada una de las puertas por las que se puede entrar, y supervisarán las puertas de salidas de emergencia hasta la incorporación del profesorado de la primera hora lectiva.

Por otro lado, el control en el periodo de salida lo hará, hasta el toque de timbre el profesorado de última hora y el personal de administración y servicios hasta la salida del mismo.

## **1.2. Organización y vigilancia de los tiempos de recreo**

---

Atendiendo a la autonomía de los centros, se deben establecer las normas que pueden integrar el protocolo de vigilancia del tiempo de recreo. Algunas normas generales pueden ser:

Previa a la salida al recreo, se tocará el timbre cinco minutos antes para que el alumnado deposite los respectivos envoltorios y envases en las papeleras.

En los días de lluvia cada grupo de alumnos o alumnas permanecerán en el aula con sus respectivos tutores o tutoras.

Evitar el uso de la pelota, incluso las de papel. Facilitar pelotas de esponja blanda.

Potenciar y vigilar el uso correcto de las papeleras.

No permitir la entrada a clase durante el recreo ni a las aulas interiores.

Observar relaciones interpersonales del alumnado.

Se prestará especial atención en la vigilancia al alumnado de nuevo ingreso o en caso de sospecha de acoso escolar.

### **Vigilancia en el patio de Educación Infantil**

La jefatura de estudios organizará la formación de un grupo de maestros adecuado al número de alumnos de Educación Infantil que, en parejas, vigilarán en turnos alternos hasta completar la semana.

Se establecerán zonas de vigilancia.

Cada tutor ocupará una zona vigilando los elementos de la misma y su perímetro próximo siendo responsable del cuidado del alumnado en dicha zona.

### **Vigilancia en el patio de Educación Primaria**

La jefatura de estudios organizará la formación de un grupo de maestros adecuado al número de alumnos de Educación Primaria que, en parejas, vigilarán en turnos alternos hasta completar la semana.

Se realizarán turnos de cada día.

Se establecerán rotación de sus componentes, según planificación realizada por la jefatura de estudios.

## **Guardias de recreo en Educación Secundaria**

Un número suficiente de profesores cubrirán los tiempos de recreo y los espacios. Se establecerán turnos para que además, en cada planta haya un encargado de la misma, que será el último en abandonar la planta.

Se recomienda que las funciones de los profesores de guardia de patio sean rotatorias, pasando cada uno por los diferentes puestos cada "x" período de tiempo.

En el caso de que se habilite la biblioteca del Instituto para ser utilizada en los recreos, se establecerá un procedimiento para ello. Ningún alumno que haya ido al patio directamente podrá, posteriormente ir a la biblioteca.

### **1.3. Plan de patios**

---

Es importante que consideremos el patio como un espacio a organizar de forma activa con fines educativos, y no solo como un espacio para pasar el tiempo. El patio escolar es un espacio abierto que permite tener contacto con el mundo exterior, permite interactuar con el medio, creando aprendizajes.

El recreo es el único espacio del centro donde se puede observar cómo actúa el alumnado de forma real. Es allí donde dispone de más libertad y donde se relaciona con sus iguales, aflorando su personalidad y sus gustos. Por tanto, se convierte no solo en un espacio donde obtener interesante información sino en una fuente de conflictos y aprendizajes que debe ser aprovechada.

Es necesaria la incorporación a los centros educativos de un proyecto de patios que solucione los problemas, permita mejorar la convivencia, la inclusión de alumnado con necesidades educativas especiales, mejore la organización de los patios y dote de más recursos de ocio, aprendizaje y entretenimiento.

#### **Requisitos**

Es necesario para implantar un Programa de Patios cumplir los siguientes requisitos:

- La implicación activa de todos los docentes del centro.
- La aprobación y apoyo de todo el profesorado.

#### **Concepto**

El proyecto de patios es un programa que ayuda a organizar el recreo, manteniendo la libertad y autonomía del alumno/a en él. Cada centro podrá decidir sobre qué aspecto abordar con más énfasis (ejemplo: la violencia, la igualdad de género, la inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales, etc.).

#### **Organización y distribución del espacio**

La organización y distribución del espacio limita las posibles actividades que se pueden realizar en él, hay muchas más posibilidades de interacción, de juego, de movimiento, de situaciones de aprendizaje,... en aquellos espacios que están bien organizados, estructurados y delimitados por zonas de actividad, que en otros en los que reina la actividad libre y en los que los niños y niñas no encuentran estímulos.

El patio es un espacio que no se puede desvincular de la acción educativa ya que ofrece multitud de posibilidades de aprendizaje, favorece la socialización, la interacción entre niños de diferentes edades, potencia el juego libre, favorece el desarrollo evolutivo, ayuda a estimular la percepción, a tomar contacto con el medio físico, fomenta el respeto al medio ambiente,... por lo tanto, está más que demostrado que es necesario cuidar la organización y distribución de estos espacio escolares para poder obtener el

máximo rendimiento.

En el patio surgen muchos conflictos, por lo tanto es importante que este espacio recoja una zona donde se solucionen los mismos de manera pacífica, pudiendo elegir 3 o 4 niños o niñas como mediadores, se cambiará periódicamente y la función del maestro/a será guiar para que se solucionen de manera positiva.

#### 1.4. Plan de comedor

---

El comedor escolar no puede ser entendido únicamente desde una perspectiva asistencial ni considerarlo un servicio complementario ajeno al centro, sino que debe ser calificado como un espacio educativo en sí mismo, tan importante como los demás. Toda la comunidad educativa tiene una responsabilidad muy importante al respecto. Es importante ser conscientes de que además del aula existen espacios con la misma importancia en cuanto aprendizajes, y uno de ellos es el comedor escolar.

Por lo tanto, el comedor escolar es un escenario idóneo, que ofrece la posibilidad de trabajar aspectos relacionados con Educación para la Salud y hábitos de higiene, con la educación en valores, con contenidos de las tres Áreas de Conocimiento y con otros proyectos que se trabajen en el centro, favoreciendo la socialización e integración y posibilitando que el alumnado adquiera y desarrolle determinados aprendizajes, valores, conocimientos... y que el profesorado los evalúe.

##### Concepto

Un Plan de comedor es una propuesta didáctica que intenta vincular el comedor escolar con la realidad educativa del centro y que establece relaciones entre los documentos institucionales y la vida escolar, proponiendo acciones en el aula (actividades flexibles y abiertas) y en el centro (Proyecto Educativo de Centro y restantes documentos institucionales).

El Proyecto Educativo de Centro recoge los objetivos que la comunidad educativa ha planteado como fines a alcanzar por el alumnado, la organización necesaria para lograrlos y los valores que se quieren transmitir, así como los indicadores de evaluación para poder establecer propuestas de mejora futuras. Las contextualizaciones concretas se recogerán en las diferentes Programaciones de Aula, siendo este el documento en el que se fijan (para un grupo de alumnos en concreto) los objetivos, los contenidos, las actividades, la metodología (recursos, tiempos, agrupamientos, materiales...) y los criterios de evaluación. Por último, en la Comunidad Educativa y el entorno, proponiendo actividades que favorezcan la participación de todos los agentes que están vinculados con la educación, entre ellos las familias.

##### Objetivos

Un Plan de comedor plantea una serie de objetivos, entre los que destaca como principal la necesidad de proporcionar una visión del comedor escolar como espacio educativo, reflexionando sobre las oportunidades que ofrece en cuanto a la adquisición de competencias básicas del alumnado. Debe incluir:

- **Objetivos educativos concretos del comedor escolar** que corroboran la concepción de este espacio como un espacio educativo en sí mismo y su cabida en el proceso enseñanza y aprendizaje. Existen objetivos que establecen el acto de la comida como una situación mediante la cual se descubren nuevas sensaciones (texturas, sabores, temperaturas, olores...), se establecen relaciones sociales, se adquieren hábitos de higiene, se potencia la autonomía en la alimentación (comer solo, controlar la ingestión de alimentos, aceptar una dieta variada...), ayuda a elaborar normas y pautas de comportamiento, correcto uso de los utensilios relacionados con la comida, conocer las características de una alimentación correcta, el vocabulario específico...
- **Objetivos planteados en cuanto a la Organización y Gestión del comedor escolar**, relacionados con la normativa, el responsable, las funciones y tareas, la coordinación y la supervisión.
- **Objetivos planteados a partir de la relación de este Plan con otros planes y proyectos del centro**

como puede ser: el plan lector (momento previo o posterior es idóneo para potenciar la lectura o actividades relacionadas con la misma), el Plan de Actividades Extraescolares y Complementarias (talleres de cocina, visitas de las familias para enseñar recetas típicas de sus culturas, huerto escolar...), con proyectos de mejora del centro, y con las relaciones de las familias con el centro.

- **Objetivos en relación con la atención a la diversidad en el comedor escolar**, con la educación en valores y temas transversales.

### Organización y funcionamiento

En cuanto a la organización del comedor escolar y al establecimiento de las normas de funcionamiento, es necesario tener en cuenta una serie de criterios planteados desde tres categorías: alumnos, profesores y ambiente.

- Con relación al **alumnado** que asiste al comedor, para garantizar una buena prestación del servicio, deberíamos conocer el número y las características del alumnado que asiste, las edades, las historias personales en cuanto a alimentación se refiere (intolerancias, alergias, enfermedades...), la capacidad de digestión y ritmo de cada alumno/a, el estado de salud diario (conociendo si hubiera alguna incidencia), los hábitos alimenticios de sus familias,... Para ello, el personal responsable del comedor debería contar con un registro del alumnado que tenga alguna enfermedad diagnosticada, así como información del alumnado de otras nacionalidades y culturas (musulmanes, etc.) que pudieran tener restricción en determinados alimentos, como forma de respeto hacia su cultura y no como discriminación.
- En cuanto a las funciones del **personal responsable** del comedor escolar, han de estar bien definidas, con un reparto equilibrado de las tareas y supervisarlas periódicamente. Los responsables tienen que estar presentes y acompañar a los alumnos/as, tanto en los momentos de comida como en el recreo posterior, orientarán al alumnado en cuestiones de hábitos de higiene y en Educación para la Salud. Deben mantener y crear un ambiente agradable tanto en el tiempo de comida como en los momentos posteriores de juego o tiempo libre, asegurándose que el ambiente creado proporciona seguridad y confianza al alumnado respetando las diferentes necesidades y gustos de cada uno de ellos. En caso de tener que hacer turnos, bien por los horarios o por la capacidad del comedor, deben organizarlos adecuadamente, previendo también los espacios, tiempos y actividades que el alumnado de uno y otro turno puede realizar mientras espera. Deben favorecer el aspecto social y comunicativo de la comida y han de involucrar al alumno en determinadas tareas, haciendo así que participen de manera activa.
- Por último, con relación al **ambiente**, debemos garantizar que el espacio esté bien ventilado, que la temperatura y luminosidad sea adecuada; dar importancia a la acústica del recinto, en el momento de la comida, el uso de los utensilios y las conversaciones, pueden suponer altos niveles de ruido, por lo tanto este espacio debe tener también una buena ventilación acústica. Podemos mejorar estos altos niveles con elementos de decoración (que cumplan las normas higiénicas) y con una música ambiente relajante, que invita a la conversación en voz baja y que influye directamente en el estado de ánimo, favoreciendo un ambiente más tranquilo. La estética del espacio hay que cuidarla enormemente: los manteles, el mobiliario adecuado a las edades y características del alumnado, el color de las paredes o la decoración, garantiza que el lugar donde comen los niños sea un lugar que invite a entrar. La prioridad es crear un ambiente cálido y confortable, con una estética atractiva donde los niños se sientan a gusto.

El comedor puede ser un lugar de exposiciones del trabajo del alumnado, independientemente de su relación o no con temas de alimentación, puede haber dibujos, fotografías,... que se cambien periódicamente. En cuanto a la organización del espacio del comedor, habrá una disposición ordenada de mesas y sillas, e incluso puede existir en cada mesa un alumno de mayor edad que el resto para ejercer de responsable o de modelo de referencia para los más pequeños.

### **Actividades**

Se pueden plantear propuestas pedagógicas que trabajen las 8 competencias básicas y que integran aprendizajes formales (curriculares con actividades de aula y centro), aprendizajes no formales (talleres) e informales (aprendizajes que se producen en casa y en el entorno). Para asegurar la adquisición de las competencias, se plantean actividades y tareas que con una metodología apropiada y una buena puesta en práctica por parte de los profesionales de la educación. Las actividades estarán secuenciadas por niveles, con el fin de graduar la dificultad y evitar que se produzcan repeticiones en distintos cursos.



---

## 2. APRENDIZAJE COOPERATIVO

---

### 2.1. Definición

---

Existe una diferencia fundamental entre el trabajo en grupo y el trabajo cooperativo. Tal y como resume Pujolás, “no se trata sólo de hacer una misma cosa entre todos, sino de hacer cada uno una cosa al servicio de una «comunidad» que persigue unas metas comunes.”

El Aprendizaje Cooperativo se define, por tanto, como el trabajo en grupo estructurado cuidadosamente para que todos los estudiantes interactúen, intercambien información y puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo. La mayoría de los enfoques cooperativos implican pequeños equipos heterogéneos, de cuatro o cinco miembros, que trabajan juntos en una tarea de grupo, en la cual cada miembro es responsable de manera individual de parte de un trabajo final que no puede ser completado a menos que los miembros trabajen juntos; siendo los miembros del grupo, por tanto, interdependientes.

Se trata de una estrategia docente en la cual pequeños grupos formados por alumnos de diferentes niveles de habilidad, usan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su comprensión sobre un tema. Cada miembro de un equipo es responsable no sólo de su aprendizaje sino también de ayudar a sus compañeros a aprender, creando así una atmósfera de logro.

### 2.2. Características

---

El Aprendizaje Cooperativo se caracteriza por el tamaño y la composición del grupo, sus objetivos y “roles”, su funcionamiento, sus normas y las destrezas sociales que lo crean, lo mantienen y lo mejoran. La dinámica y desarrollo del aprendizaje cooperativo puede resumirse en los siguientes pasos:

- 1º. Se divide la clase en equipos de aprendizaje.
- 2º. Se anima a los alumnos a ayudar a los otros miembros de su equipo en el aprendizaje de la tarea encomendada.
- 3º. Se recompensa por el rendimiento obtenido como consecuencia del trabajo en grupos.

Johnson & Johnson (1994) exponen una serie de elementos o características del Aprendizaje Cooperativo:

1. **Interdependencia positiva.** Define la responsabilidad doble a la que se enfrentan los miembros de un grupo cooperativo: llevar a cabo la tarea asignada y asegurarse de que todos los alumnos del grupo también lo hacen. Cada miembro realiza una aportación imprescindible y el esfuerzo de todos es indispensable.
2. **Interacciones cara a cara de apoyo mutuo.** Son las interacciones que se establecen entre los miembros del grupo en las que facilitan la labor de los demás con el fin de completar las tareas y producir el trabajo asignado para lograr los objetivos previstos. En estas interacciones los alumnos se consultan, comparten los recursos, intercambian materiales e información, comenta el trabajo que van produciendo, proponen modificaciones, etc., en un clima de responsabilidad, interés, respeto y confianza.
3. **Responsabilidad personal individual.** Cada persona es responsable de su trabajo y debe rendir cuentas al grupo de su desarrollo. Para ello es imprescindible que las aportaciones de cada individuo sean relevantes para lograr el objetivo final y que sean conocidas por todos. Para que cada alumno se sienta responsable y el grupo la perciba como tal, es conveniente trabajar en

pequeño grupo, donde se realizan controles individuales al finalizar el trabajo y otros de tipo oral a lo largo del proceso, en los que cada alumno presenta su trabajo y el del grupo.

4. **Destrezas interpersonales y habilidades sociales.** Se trata de conseguir que el alumnado conozca y confíe en las otras personas, que se comunique de manera correcta, que acepte el apoyo que se le ofrece y que, a su vez, ayude a los demás y resuelva los conflictos de forma constructiva. Estas destrezas que son imprescindibles para lograr el éxito en el trabajo cooperativo se enseñan, se premian, se corrigen y se aprenden.
5. **Autoevaluación frecuente del funcionamiento del grupo.** Lo mismo que la evaluación es un elemento consustancial de la práctica docente, también lo es de cualquier proceso educativo del que se quiere aprender para lograr de manera eficaz los objetivos que se han previsto.

Es necesario, por tanto que el alumnado tenga un espacio de reflexión para que pueda valorar, en el grupo y/o con el conjunto de la clase, cómo se han sentido realizando el trabajo, qué aportaciones han sido útiles y cuáles no; qué comportamientos conviene reforzar o cuáles abandonar.

### **2.3. Estructura del Aprendizaje Cooperativo**

---

La estructura del Aprendizaje Cooperativo está determinada por los cambios que se dan dentro de su estructura de la recompensa, su aspecto más importante es la recompensa interpersonal, es decir, las consecuencias que para un alumno tiene el comportamiento o el rendimiento de sus compañeros. Esta estructura de recompensa interpersonal, es distinta en función a que la estructura general de aprendizaje en el aula sea cooperativa, competitiva o individualista. Dentro de la estructura, podemos diferenciar tres subestructuras:

#### **1. La estructura de la actividad**

El número de componentes de cada equipo está relacionado con su experiencia a la hora de trabajar de forma cooperativa: cuanta más experiencia tengan, más elevado puede ser el número de alumnos que forman un equipo.

La composición de los equipos debe ser heterogénea.

Debe asegurarse que el planteamiento de trabajo para los alumnos se haga entre todos, que se distribuyan las responsabilidades, que todos los miembros del equipo tengan algo que hacer, según las posibilidades de cada uno, de forma que el equipo no consiga su objetivo si cada uno de sus miembros no aporta su parte.

No se trata de sustituir el trabajo individual, realizado por cada alumno en su mesa, en solitario, por el trabajo de grupo, sino que debe sustituirse el trabajo individual en solitario por el trabajo individual y personalizado realizado de forma cooperativa dentro de un equipo.

Los equipos cooperativos no se utilizan sólo para "hacer" o "producir" algo, sino también para "aprender" juntos, de forma cooperativa, ayudándose, haciéndose preguntas, intercambiándose información, etc.

La estructura de la actividad debe ser variada, alternando el trabajo en gran grupo y el trabajo en equipos reducidos (para "hacer" o "aprender" algo), con el trabajo individual.

#### **2. La estructura de la recompensa**

Los miembros de un mismo equipo deben ayudarse para superarse a sí mismos, individualmente y en grupo, para conseguir su objetivo común. Asimismo, en el grupo clase, todos los equipos tienen que ayudarse para conseguir igualmente un objetivo común a todos

ellos: que todos los alumnos del grupo hayan progresado en su aprendizaje, cada cual según sus posibilidades.

La adaptación del currículum a las características individuales de cada alumno y la personalización del proceso de enseñanza y aprendizaje, es algo esencial para que pueda darse una estructura de recompensa como la que estamos describiendo.

### 3. La estructura de la autoridad

La estructura de la autoridad debe caracterizarse por el papel protagonista que debe tomar el alumnado, individualmente, como equipo y como grupo clase.

El grupo clase debe tener voz y voto a la hora de determinar qué estudiar y cómo evaluar, a partir del currículum establecido. Igualmente, cada equipo debe tener la posibilidad de concretar algunos contenidos, objetivos o actividades que no han de coincidir, necesariamente, con los contenidos, objetivos o actividades de los demás equipos. Finalmente, a nivel individual, cada alumno debe tener la oportunidad de concretar, de acuerdo con el profesor y sus compañeros de equipo, lo que se cree capaz de conseguir.

El papel más participativo y relevante del alumnado también debe darse en la gestión de la clase (determinación de las normas, resolución de los conflictos...). El grupo clase comparte la autoridad con el profesor: frente a posibles conflictos se determinan, de forma consensuada, las normas y las sanciones para quienes no las cumplan. El profesor se convierte en el "mediador" entre el grupo clase y el sancionado.

## 2.4. Fases para el desarrollo del Aprendizaje Cooperativo

*Prieto (2007)* señala en cuatro fases las competencias que son necesarias para que el docente ponga en práctica (desde la preparación hasta la evaluación) una actividad de aprendizaje cooperativa.

### **1. PRIMERA FASE: Toma de decisiones previas a la enseñanza en el aula.**

- **Especificar los objetivos de aprendizaje.** Dichos objetivos deben ser entendidos por todo el grupo, para que su alcance sea una meta de todos.
- **Control del tiempo.** El control del tiempo es imprescindible para no tener la sensación de "perderlo". Es conveniente que el profesor calcule con la mayor precisión posible el tiempo que da para cada actividad y mantenga un equilibrio en las sesiones de clase.
- **Formación de equipos estables.** El trabajo en equipo exige que tanto el aula como el alumnado estén colocados permanentemente en disposición de trabajo cooperativo. A la hora de formar equipos, si queremos que en cada equipo estén representados todos los niveles de la clase, debemos hacerlos de forma organizada. La disposición de los alumnos en cada grupo también tiene importancia, así como el escenario del aula y la disposición del mobiliario. Algunas estrategias útiles que se pueden usar son:
  - **Tarjetas organizadoras:** Se trata de hacer una tarjeta para cada alumno con su nombre y un color que nos marque el nivel de referencia (aventajado, bueno, medio y bajo). Cuando no conocemos todavía la clase, este nivel podemos obtenerlo de los resultados de la evaluación inicial. A lo largo del curso estas tarjetas pueden ir variando. A continuación, se disponen las tarjetas en cuadro para hacer equipos de cuatro personas, de forma que en cada uno haya un alumno aventajado, uno que necesite más ayuda y dos de nivel medio. Si la clase es impar, es

mejor hacer grupos de tres que de cinco. Antes de formar los equipos hay que tener en cuenta otros factores como sexo, etnia, conductas etc., logrando el resultado más equilibrado posible.

- **Colocación del aula:** Debe facilitar al máximo la realización rápida de actividades. La colocación del alumno en los equipos tiene que ser diagonal para poder hacer actividades de pareja y de cuatro y asegurar que siempre haya feedback. Las mesas también hay que colocarlas de forma que los alumnos estén cara a cara y dejen espacio entre ellas para que el profesor pueda andar libremente. Los equipos formados, deben permanecer estables durante un periodo de tiempo determinado, suficiente para alcanzar éxito, llegando a interiorizar el concepto de "equipo". De vez en cuando, cuando la actividad lo pida, pueden reorganizarse y formarse equipos aleatorios, pero el alumno siempre tiene uno de referencia.

- **Distribuir los roles dentro de los grupos.** Para facilitar la interacción estos roles pueden ir rotando por los alumnos.
- **Preparar los materiales necesarios.** Deben ser atractivos y motivadores para favorecer la implicación con los mismos.

## 2. **SEGUNDA FASE:** Estructura de la tarea y la interdependencia positiva.

- **Explicar claramente la tarea:** Es importante que todos los alumnos la comprendan.
- **Explicar los criterios para el éxito:** Si se comunica a los alumnos lo que se espera de ellos e identifican el reto que supone, se enfrentarán a la tarea más motivados.
- **Estructurar la interdependencia positiva:** La necesidad del conocimiento de los compañeros para el propio aprendizaje.

## 3. **TERCERA FASE:** Interviene en el proceso y controla el proceso.

En esta tercera fase el docente tiene la función de observar la interacción entre los alumnos para evaluar su progreso académico y el uso de las habilidades sociales necesarias para cooperar con otros. A partir de su observación, puede intervenir (clarificando instrucciones, respondiendo preguntas, enseñando destrezas, etc.).

## 4. **CUARTA FASE:** Evalúa el aprendizaje y la interacción grupal.

- **Proporcionar un cierre a la actividad,** por ejemplo un resumen del trabajo que han realizado.
- **Evaluar la cantidad y calidad de aprendizaje.**
- **Evaluar el funcionamiento de los grupos.**

### 2.5. **Técnicas aplicables a la metodología de Aprendizaje Cooperativo**

---

Las técnicas de Aprendizaje Cooperativo, desarrolladas por diferentes autores, pueden adaptarse a cualquier temática que se esté trabajando con los alumnos en el aula. A continuación se presenta una selección de las más significativas:

1. **Jigsaw, Puzzle o Rompecabezas (Aronson y otros, 1975 Y Slavin 1980).** La técnica del Rompecabezas o Puzzle es la más conocida y utilizada en el ámbito académico. Sus objetivos son estructurar las interacciones entre los alumnos, mediante equipos de trabajo y lograr que los alumnos dependan unos de otros para lograr sus objetivos. La secuencia de pasos de esta técnica es la siguiente:

- a) El docente debe tener preparada la división del tema a tratar en cinco o seis documentos, los cuales se repartirán a los alumnos siguiendo un orden. Cada uno de ellos será necesario para aprender la totalidad del tema y, por tanto, todos ellos forman la unidad temática completa.

- b) Se divide a los alumnos en grupos de cinco o seis, (según el número de documentos elaborados) y dentro de cada grupo cada miembro recibirá un número de 1 a 5 (o 6). A los alumnos con el número 1 se les reparte el mismo documento (que será diferente al del resto de compañeros y que puede corresponderse a la primera parte del tema de estudio). A los alumnos con el número 2 se les reparte el mismo documento (que puede ser la segunda parte del tema) y así sucesivamente con el resto de alumnos. La **primera fase** será que los alumnos individualmente preparen su documento, que lo lean, lo entiendan, lo aprendan (no memorizando) y que recopilen las dudas que les surjan.
- c) Una vez que ya ha finalizado el tiempo para la preparación individual del documento, comienza la **segunda fase** que se denomina “*Reunión de Expertos*”. En este momento todos los alumnos con el número 1 se reúnen para debatir y comentar su documento (que es el mismo). Los alumnos con el número 2 también se reúnen, y así sucesivamente con el resto de los números. La finalidad de esta fase es, por un lado, que cada alumno se haga *experto* del documento a través del debate, de los comentarios y de las explicaciones que se hagan y, por otro, que juntos diseñen un plan común para comunicar ese documento al resto de compañeros.
- d) Finalizada las *reuniones de expertos*, llega la **tercera fase**, que supone el regreso al grupo original. Cada alumno explicará al resto de sus compañeros el documento que ha estado preparando. Se recomienda que la exposición de los mismos sea en el orden adecuado para, al finalizar, disponer de un conocimiento ordenado y completo de la temática de estudio.
- e) La última fase, la **fase cuarta**, consiste en evaluar el aprendizaje logrado y la eficacia de la técnica individualmente. Para ello, el docente prepara un test sobre todo el material que han trabajado con el fin de demostrar el dominio del material que han adquirido.

2. **Student Teams Achievement Division-Divisiones de Rendimiento por Equipos (STAD) (Slavin, 1978)**. En esta técnica los alumnos deben preparar la temática de estudio a partir de la documentación que les facilita el profesor para, posteriormente, enfrentarse a una prueba de forma individual, cuya puntuación influirá en la puntuación final del equipo. El objetivo principal de esta técnica es lograr que los alumnos se ayuden entre sí para dominar la temática de estudio. Se desarrolla en unos sencillos pasos:

- a) Se constituyen equipos, cada uno entre 4 y 5 alumnos.
- b) Los equipos son heterogéneos, en cuanto a rendimiento, sexo, etnia, etc.
- c) El profesor presenta el tema y los alumnos lo trabajan en equipo para asegurarse que todos lo aprenden.
- d) Al final, de forma individual, cada alumno resuelve una prueba (por ejemplo, un test), sin ayuda del grupo.
- e) La puntuación que obtiene cada alumno se suma a las puntuaciones del resto del equipo para obtener la puntuación del grupo. Aquellos grupos que cumplen con determinados criterios (establecidos por el docente) pueden obtener la “recompensa” establecida.

3. **Group Investigation - Grupo de Investigación (Sharan y Sharan, 1976)**: Esta técnica permite que los alumnos creen los grupos de trabajo (entre 3 y 6 miembros) guiándose por los intereses hacia los temas presentados. Los objetivos principales son: discutir, valorar e interpretar los contenidos que reciben en el aula y participar más activamente en la selección de los procedimientos para el aprendizaje. Esta técnica se puede dividir en los siguientes pasos:

- a) Presentación de los temas a investigar por el docente. Cada alumno puede tomarse un tiempo para seleccionar la temática que más le interesaría estudiar. Para ello puede formular las preguntas que le interesaría responder sobre cada tema.
- b) Elaboración de los grupos en función de los intereses de cada alumno.
- c) El docente puede presentar algún tipo de bibliografía básica u otro tipo de recursos para que los alumnos puedan realizar la investigación.
- d) Realización por equipos de la investigación. En esta fase los alumnos han de:
  - Dividir tareas.
  - Localizar la información.
  - Organizar los datos que se van encontrando.
  - Informar a los compañeros sobre los descubrimientos que se van haciendo.
  - Discutir y analizar los hallazgos.
  - Determinar si es necesaria más información.
  - Interpretar e integrar sus descubrimientos.
- e) Elaboración del informe final que recoja y explique la investigación realizada, los hallazgos y una autoevaluación del trabajo en equipo.
- f) Presentación oral al resto de compañeros de cada investigación realizada. Quien finalmente evalúa es el docente.

4. **CO-OP CO-OP (KAGAN, 1985):** Es una técnica parecida a *Group Investigation* en lo que respecta a investigación por equipos sobre determinados temas. El objetivo principal es que los alumnos se ayuden unos a otros a aprender. La secuencia de esta técnica es:

- a) Discusión de los participantes, para conocer sus intereses. El docente guía este debate.
- b) Formación de grupos de trabajo heterogéneos.
- c) Selección del tema para cada equipo.
- d) Selección de subtemas que componen el tema. Cada persona se hace responsable y experta de un subtema.
- e) Presentación del subtema al grupo.
- f) Presentación del tema a toda clase.
- g) Evaluación de las presentaciones individuales y grupales y evaluación del trabajo individual de cada persona sobre un subtema (evaluación del profesor más co-evaluación).

5. **La Técnica TAI ("Team Assisted Individualization"):** La principal característica de esta técnica es que combina el aprendizaje cooperativo con la instrucción individualizada: todos los alumnos trabajan sobre lo mismo, pero cada uno de ellos siguiendo un programa específico. La tarea de aprendizaje común se estructura en programas personalizados para cada miembro del equipo, es decir, ajustados a sus características y necesidades. En estos equipos los alumnos se responsabilizan de ayudarse unos a otros a alcanzar los objetivos de cada miembro del equipo. Pretende respetar, con ello, el ritmo y el nivel de aprendizaje de cada alumno sin renunciar a los beneficios del trabajo en grupo. La secuencia a seguir en la aplicación de esta técnica es la siguiente:

- a) Se divide el grupo clase en un determinado número de *Equipos de Base*.
- b) Se concreta para cada alumno su Plan de Trabajo Personalizado, donde consten los objetivos de la secuencia didáctica y las actividades que debe realizar.
- c) Todos trabajan sobre los mismos contenidos, pero no necesariamente con los mismos objetivos ni las mismas actividades.
- d) Cada alumno se responsabiliza de llevar a cabo su Plan de Trabajo y se compromete a ayudar a sus compañeros a llevar a cabo el suyo propio.
- e) Simultáneamente, cada equipo elabora -para un periodo determinado- su propio Plan de Equipo, con los objetivos que se proponen y los compromisos que contraen para mejorar su funcionamiento como equipo.
- f) Si además de conseguir los objetivos de aprendizaje personales, consiguen mejorar como equipo, cada alumno obtiene una “recompensa” (unos puntos adicionales en su calificación final).

**6. La Tutoría Entre Iguales:** Este recurso se sustenta en la colaboración que un alumno ofrece a un compañero de clase que ha formulado una demanda de ayuda. Es una estructura de aprendizaje cooperativa, pero no en grupos reducidos y heterogéneos sino recurriendo a una dualidad: parejas de alumnos de un mismo grupo. Esta estrategia trata de adaptarse a las diferencias individuales en base a una relación entre los dos participantes. Estos suelen ser dos compañeros de la misma clase y edad, uno de los cuales hace el papel de tutor y el otro de alumno. El tutor enseña y el alumno aprende, siendo generalmente esta relación guiada por el profesor. Para que la *Tutoría Entre Iguales* ayude a mejorar el rendimiento de los alumnos implicados, tienen que darse las siguientes condiciones: que el alumno tutor responda a las demandas de ayuda de su compañero, y que la ayuda que proporcione sean explicaciones sobre el proceso de resolución de un problema y no proporcionarle la solución. La secuencia a seguir en la aplicación de esta técnica puede ser la siguiente:

- a) Fase de preparación: selección de los alumnos tutores y de los alumnos tutorizados.
- b) Diseño de las sesiones de tutoría (contenidos, estructura, sistema de evaluación).
- c) Constitución de los “pares”: alumno tutor y alumno tutorizado.
- d) Formación de los tutores.
- e) Inicio de las sesiones, bajo la supervisión de un profesor en las primeras sesiones.
- f) Mantenimiento de la implicación de los tutores (con reuniones formales y contactos informales con los profesores de apoyo).

## **2.6. Beneficios del Aprendizaje Cooperativo en los alumnos**

---

El Aprendizaje Cooperativo es probablemente el paradigma educativo mejor documentado y sobre el que más se ha investigado. Es por ello, que se conocen perfectamente sus múltiples beneficios para el aprendizaje y el alumnado. A continuación citamos los más destacados:

- **Promueve la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje.** Permite a los alumnos actuar sobre su proceso de aprendizaje, implicándose más con la materia de estudio y con sus compañeros.
- **Capitaliza la capacidad que tienen los grupos para incrementar el nivel de aprendizaje mediante la interacción entre compañeros.** Los alumnos pueden tener más éxito que el profesor para hacer

entender ciertos conceptos a sus compañeros. La razón es que los compañeros están más cerca entre sí en lo que respecta a su desarrollo cognitivo y a la experiencia en la materia de estudio.

- **Reduce los niveles de abandono de los estudios.** Facilita la integración social y los alumnos manifiestan un mayor nivel de satisfacción con las actividades de clase.
- **Permite conseguir los objetivos de la enseñanza.** La formación de grupos heterogéneos, permite que los alumnos se enriquezcan a través de una diversidad de experiencias.
- **Promueve el desarrollo de la capacidad para razonar de forma crítica.** El hecho de que en el aprendizaje cooperativo se use un tiempo para la reflexión sobre la calidad de la interacción entre los miembros del grupo hace que los alumnos tengan que adoptar una perspectiva crítica sobre su proceso de aprendizaje.
- **Facilita el desarrollo de la capacidad de comunicación oral.** El miedo a hablar en público, que muchos alumnos manifiestan, puede dificultar el desarrollo de su capacidad de expresión oral. El trabajo cooperativo ofrece un escenario más confortable y amigable para dar los primeros pasos.
- **Incrementa la satisfacción de los alumnos con la experiencia de aprendizaje y promueve actitudes más positivas hacia el material de estudio.**
- **Permite acomodar los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos de hoy día.**
- **Facilita un mayor rendimiento académico en las áreas de matemáticas, ciencia y tecnología.**
- **Permite la preparación de los estudiantes como ciudadanos.** Motiva a los estudiantes a perseguir objetivos comunes y estimula a que se preocupen más por los demás.
- **Permite desarrollar la capacidad de liderazgo.** Algunas de las características del aprendizaje cooperativo están en sintonía con el concepto de liderazgo, que enfatiza la cooperación, el liderazgo de equipos y el reconocimiento de múltiples perspectivas.
- **Prepara a los estudiantes para el mundo del trabajo actual.** El aprendizaje cooperativo representa una pedagogía consistente con el contexto laboral actual de la autogestión, la autorregulación y la integración de esfuerzos para desarrollar una tarea.

## 2.7. Evaluación del Aprendizaje Cooperativo

---

Dada la importancia que tiene la evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, vamos a especificar de forma más exhaustiva cómo debe desarrollarse en el trabajo cooperativo. Una vez analizados todos los elementos del Aprendizaje Cooperativo, se puede entrever que la evaluación de la técnica y del aprendizaje necesitará también de fuentes de información que complementen a la valoración que haga el docente. Se presenta, a continuación, los distintos tipos de evaluación que se pueden tener en cuenta:

- a) **Evaluación del aprendizaje individual y/o grupal:** Tras el proceso de Aprendizaje Cooperativo los alumnos han adquirido los conocimientos que se planteaban con la actividad. Y, por tanto, es importante evaluarlo. Para obtener una información más justa y correcta, se debe de evaluar:
  - El *aprendizaje individual* puede evaluarse con una prueba tipo test o de preguntas abiertas, con el fin de conocer el grado de aprendizaje del alumno.
  - El *rendimiento grupal* puede evaluarse a través del producto del proceso de desarrollo del aprendizaje. Un dossier, un trabajo, una reflexión, un mural, etc.
- b) **Evaluación entre los iguales (coevaluación):** Los alumnos han estado trabajando juntos y han “convivido” durante un período de tiempo para lograr el resultado exigido por el profesor. Así, son ellos quienes tienen una información privilegiada sobre lo que ha ocurrido en el seno del grupo.



Teniendo en cuenta que el aprendizaje cooperativo se centra en el *aprendizaje en equipo* y en el *desarrollo de habilidades y competencias* necesarias para enfrentarse al mundo profesional, es necesario prestar atención a estos procesos. Se puede utilizar o elaborar un pequeño cuestionario con preguntas sobre cómo ha sido el trabajo en grupo en general y, en particular, el trabajo de los compañeros de grupo. Aspectos como *sentirse a gusto dentro del equipo, poder recurrir a él con alguna duda, la buena o mala coordinación o confiar en los demás miembros*, pueden ser aspectos generales del trabajo en grupo. Y, aspectos como el *nivel de participación, la propuesta de ideas, la escucha, las aportaciones, etc.* pueden ser indicadores para que cada alumno evalúe a los demás miembros del equipo. Por otra parte, el docente durante el trabajo de los equipos observa las dinámicas de los grupos y toma notas sobre cómo progresaban. Esta información también resultará muy útil para contrastarla, si fuera necesario, con la que ofrecen los alumnos.

- c) **Autoevaluación:** Con la actividad o la técnica de Aprendizaje Cooperativo se les ha cedido a los alumnos la autonomía y el control en su aprendizaje, por lo que él mismo es el que mejor conoce cuál ha sido su progreso durante el proceso de aprendizaje. De esta manera sería conveniente tener en cuenta esta valoración. Se le puede pedir a cada alumno una reflexión personal sobre: su participación en el grupo, su implicación con los objetivos, los aprendizajes logrados, los aspectos fuertes o los aspectos débiles de su actuación dentro del grupo.
- d) **Evaluación de la práctica docente:** Es muy importante, valorar cómo se ha desarrollado la función docente, en los distintos elementos del desarrollo del trabajo, organización, tiempo, grado de dificultad, etc. Para su valoración pueden resultar útiles *cuestionarios* como el siguiente:

### **CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

1. *¿La tarea a realizar está bien explicitada al comienzo de la misma? ¿Está claramente identificado para los alumnos el problema o tarea a realizar?*

Si	No	¿
----	----	---

2. *¿Disponen todos los alumnos de la información, los materiales, capacidades y elementos necesarios para resolver la tarea?*

Si	No	¿
----	----	---

3. *¿Se plantea algún tipo de demanda individualizada en algún momento del proceso? ¿La única posibilidad de realización es colectiva?*

Si	No	¿
----	----	---

4. *¿Se asegura la participación de todos los miembros del grupo? ¿Se estimula el intercambio entre los miembros? ¿Hay diversificación de funciones en el grupo?*

Si	No	¿
----	----	---

5. *¿Se puede valorar el progreso realizado por los alumnos desde el inicio hasta el final del trabajo? ¿Posibilita el éxito de los alumnos más débiles del grupo?*

Si	No	¿
----	----	---

6. *¿Se han anticipado las dificultades que pueden encontrar los alumnos en el proceso de trabajo?*

Si	No	¿
----	----	---

7. *¿Se ha previsto alguna manera de detectar y delimitar problemas en el desarrollo del proceso?*

Si	No	¿
----	----	---

8. *¿Se dispone de ayudas o medios que ayuden a solventar las dificultades o problemas encontrados?*

Si	No	¿
----	----	---

9. *¿Se dispone de recursos que puedan orientar o guiar el proceso en los grupos con menos recursos? ¿Se puede realizar de forma autónoma?*

Si	No	¿
----	----	---

10. *¿La única posibilidad de realización es colectiva? ¿La consecución de la tarea es común y colectiva?*

Si	No	¿
----	----	---

---

## 3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

---

### 3.1. Definición

---

El Aprendizaje Basado en Proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los estudiantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el aula. Son varios autores los que justifican y definen el Aprendizaje Basado en Proyectos. Las definiciones más destacadas lo engloban como un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

En él, se desarrollan actividades de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el alumno. El Aprendizaje Basado en Proyectos es, por tanto, un método de aprendizaje donde los alumnos adquieren un rol activo, incrementando su interés en torno a un tema que les motiva y anima a explorar nuevos conocimientos.

En definitiva, definimos el Aprendizaje Basado en Proyectos como:

Un conjunto de experiencias de aprendizaje que involucran a los alumnos en proyectos complejos y del mundo real a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos.

Una estrategia que reconoce que el aprendizaje significativo lleva a los alumnos a un proceso inherente de aprendizaje y a una capacidad de hacer un trabajo relevante.

Un proceso en el cual los resultados del proceso de aprendizaje de los alumnos no son completamente predecibles. Este aprendizaje requiere el manejo, por parte de los alumnos, de fuentes de información y disciplinas que son necesarias para resolver problemas o contestar preguntas que sean realmente relevantes. Estas experiencias hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales, además de que desarrollan habilidades académicas, sociales y personales a través del trabajo escolar y que están situadas en un contexto que es significativo para ellos.

### 3.2. Características

---

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que requiere perseverancia, dedicación y esfuerzo por parte de todos los actores implicados; no obstante, proponer y desarrollar modelos innovadores de aprendizaje que potencien las capacidades de los alumnos es justificable en todos los sentidos ya que contribuye a:

- Crear un concepto integrador de las diversas áreas del conocimiento.
- Promover una conciencia de respeto de otras culturas, lenguas y personas.
- Desarrollar empatía hacia los demás.
- Desarrollar relaciones de trabajo con personas de diversa índole.
- Promover el trabajo disciplinar.
- Promover la capacidad de investigación.
- Proveer de una herramienta y una metodología para aprender de manera eficaz.

Este método de trabajo posee unas *características* bien definidas y en las que se enmarcan diversas herramientas y procedimientos:

**El contexto** que se diseña para el aprendizaje es entendido como un continuo entre las distintas áreas curriculares y busca romper las barreras de los espacios formales y no formales.

**El protagonista es el alumno.** Los escenarios de aprendizaje no son totalmente controlables por los docentes que deben aprender a jugar un papel distinto en el proceso.

**Busca la comprensión profunda del contenido** tratado en sus propuestas. El marco que engloba las metodologías activas pone en primer plano la adquisición de las competencias que se engloban en el “aprender a aprender”. Esto tiene consecuencias directas en la búsqueda de soluciones para facilitar el aprendizaje en relación a la capacidad de trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, ejecutivo, inteligencia emocional y aprendizaje basado en procesos.

**La colaboración** es el marco referencial. La discusión y búsqueda de recursos que centra la atención de los docentes, se asienta sobre el principio del aprendizaje cooperativo. Existe un gran movimiento de intercambio docente en torno a herramientas y experiencias.

**Trabaja con la realidad.** Existe un esfuerzo importante para que el planteamiento didáctico conecte directamente con la experiencia cotidiana del alumno.

**Está orientado a la acción.** Un referente deseable en el aprendizaje activo es su utilidad en la vida concreta del alumno. Orientar el proceso en torno a la realización de un producto final permite que adquiera una lógica real de la que carecen otros enfoques de la enseñanza.

El Aprendizaje Basado en Proyectos incluye tres ejes principales: *relaciones, comunicación y aprendizaje centrado en el alumno*. A medida que docentes y alumnos interactúan para planificar y trabajar, aprenden a desarrollar relaciones basadas en confianza, esfuerzo y comunicación. A través de esta metodología se desarrollan sensibilidades interculturales y habilidades de lenguaje, que no suelen requerirse en modelos de enseñanza tradicional.

### **3.3. Finalidad y desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos**

---

Además de los objetivos relacionados con la materia y los temas que se van a abordar, esta metodología debe cumplir los siguientes objetivos concretos:

- Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
- Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de información, análisis, síntesis, uso crítico de la información, pensamiento sistémico y crítico, investigación y metacognición.
- Aumentar la habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de proyectos.
- Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en un problema que hay que solucionar en base a un plan. La idea fundamental es diseñar un planteamiento de acción donde los alumnos identifican el ¿qué?, ¿con quién?, ¿para qué?, ¿cómo?, ¿cuánto?, qué medidas alternativas aseguran el éxito, los resultados esperados, etc., y no la solución de problemas o la realización de actividades.

La definición de lo que se va a lograr, al igual que los componentes y productos con los que se trabaja el proyecto, permiten hacer modificaciones continuas y mejoras durante el desarrollo del mismo. Cuando el

alumno se enfrenta a un problema o tarea que constituye un desafío, utiliza el propio conocimiento, las habilidades, y la experiencia adquirida en trabajos anteriores.

Si el Aprendizaje Basado en Proyectos gira alrededor de problemas reales, el **alumno** contará con una gran cantidad de proyectos para escoger. Los alumnos se motivan en la medida en que dan forma a sus proyectos para que sean acordes a sus intereses y habilidades. Es común que el alumno tenga que dedicar tiempo y esfuerzo adicional, para definir el proyecto específico que llevará a cabo.

Las evidencias de aprendizaje en este modelo educativo serán el diseño y desarrollo de un *producto*, (presentaciones que otros estudiantes pueden ver o utilizar). El producto puede ser escrito o interactivo. Los alumnos pueden presentar los resultados de sus proyectos a través de informes, carteles, escenificaciones o publicaciones. Una evidencia de aprendizaje fundamental es el *portafolio* del estudiante, ya que en él se concentran los trabajos realizados, documentos revisados, proyectos y productos entregados. Las TIC se pueden utilizar como medio para difundir e integrar los productos.

El **docente** actúa como facilitador, ofreciendo a los alumnos recursos y asesoramiento a medida que realizan sus investigaciones. Los alumnos recopilan y analizan la información, hacen descubrimientos e informan sobre sus resultados. El profesor no constituye la fuente principal de acceso a la información.

El profesor actúa en los llamados "momentos para el aprendizaje", que implican reunir a toda la clase para aprender y discutir sobre una situación específica que un alumno o un equipo ha encontrado. El profesor utiliza las herramientas y la metodología de la evaluación real y debe superar el reto que impone el que cada alumno esté construyendo su nuevo conocimiento, en lugar de estar estudiando el mismo contenido de los demás estudiantes. El profesor aprende junto a sus alumnos dando ejemplo de que el aprendizaje debe ser una práctica continua.

### 3.4. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos en los alumnos

---

Son muchas las ventajas que este modelo ofrece al proceso de aprendizaje ya que promueve que los alumnos piensen y actúen en base al diseño de un proyecto, elaborando un plan con estrategias definidas, para dar una solución a una interrogante. Permite el aprender en la diversidad al trabajar todos juntos y estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal mediante experiencias directas.

*Aprenden a aprender* el uno del otro y también aprenden la forma de ayudar a que los compañeros aprendan. Aprenden a evaluar el trabajo de sus pares. Aprenden a dar retroalimentación constructiva tanto para ellos mismos como para sus compañeros. El proceso de elaborar un proyecto permite y alienta a los alumnos a experimentar, realizar aprendizaje basado en descubrimientos, aprender de sus errores y enfrentar y superar retos difíciles e inesperados.

Los principales beneficios reportados por algunos autores de este modelo al aprendizaje incluyen:

- Los alumnos desarrollan habilidades y competencias como colaboración, planificación de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo.
- *Aumenta la motivación.* Se registra un aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas.
- *Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.* Los alumnos retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los alumnos hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados, sin conexión.
- *Desarrollo de habilidades de colaboración para construir conocimiento.* El aprendizaje colaborativo permite a los alumnos compartir ideas, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones.

- *Mejoran las habilidades para la solución de problemas.*
- *Establecer relaciones de integración entre diferentes disciplinas.*
- *Aumentar la autoestima.* Los alumnos se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase y de realizar contribuciones a la escuela o la comunidad.
- *Aprender de manera práctica a usar la tecnología.*

### **3.5. Fases para el desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos**

---

Para aplicar esta metodología en el aula es necesario seguir una serie de fases que sirvan como punto de partida desde el que poder comenzar. A continuación enumeramos las fases a seguir:

1. **Elegir el tema vertebrador del proyecto:** El tema vertebrador puede partir de los alumnos, del profesor o ser compartido. Lo importante es que el tema sea cercano a los intereses del grupo y resulte atractivo para ellos. El tema del proyecto va a estar relacionado con su producto final.
2. **Identificar y poner en común los objetivos y contenidos curriculares:** Si en el proyecto participan profesores de asignaturas o áreas diferentes, el primer paso es identificar los contenidos curriculares que se quieren trabajar y ponerlos en común. Lo ideal es que los contenidos elegidos para cada proyecto tengan cierta relación con el tema vertebrador.
3. **Acontecimiento sorprendente:** Los profesores deben iniciar los proyectos con una actividad que motive a los alumnos a investigar sobre el tema. Debe generar preguntas y dudas. Cuando el tema es elegido por el profesor, puede presentarse la “actividad motivadora” antes de que los alumnos sepan el eje vertebrador, ya que de esta manera se les puede guiar a descubrir el tema en relación con la actividad planteada.
4. **Lista de deseos:** Una vez realizada la actividad de apertura se han de identificar los contenidos a aprender, así como el producto final. Es muy importante que se elabore con los alumnos una lista donde reflejen sus “deseos” y sus necesidades de aprendizaje. Esta lista de palabras clave se expondrá en un lugar visible del aula para tener siempre claro hacia dónde ir.
5. **Elección del producto final:** Una vez conocidas la lista de aprendizaje y el tema vertebrador, es necesario elegir con qué producto se expondrá a los demás nuestros aprendizajes. Se puede dejar que los alumnos elijan el producto, lo puede elegir el profesor o puede ser negociado. En cualquier caso, el producto final nos va a marcar qué competencias va a adquirir el alumno.
6. **Elección de las competencias que adquirirá el alumno:** Puede realizarse antes de la elección del producto final y ambos pasos se condicionan mutuamente. Si el producto final es elaborar un recurso multimedia en grupo, los alumnos adquirirán unas capacidades diferentes a si el producto final es una presentación oral.
7. **Plazos y fases del proyecto:** Es necesario dejar claros los plazos que se tienen para cada fase del proyecto. Los proyectos se dividen en tres fases claras, una primera etapa de investigación y planificación, una segunda etapa de desarrollo del producto final, y por último una tercera etapa de exposición y evaluación.
8. **Establecer metas de aprendizaje (rúbrica):** La rúbrica es una herramienta fundamental para que los alumnos puedan evaluar su propio proceso y tanto ellos como el profesor tengan clara la meta final. La rúbrica debe incluir los niveles de consecución de las competencias y de los contenidos curriculares.
9. **Los amigos críticos:** Durante el desarrollo del proyecto es muy importante que los alumnos vayan recibiendo información del proceso. Con las rúbricas, los alumnos pueden hacer intercambios de grupo temporales para aportar ideas a otros compañeros. En estos intercambios deben ayudar diciendo qué está bien y qué piensan que tienen que mejorar. Los compañeros dan una información muy valiosa al resto de

grupos. Al mismo tiempo, el profesor seguirá de cerca el desarrollo de cada trabajo para dar información sobre el alcance de las metas de aprendizaje.

10. Exposición pública: El producto final será expuesto ante una audiencia. Será en este momento donde se proporcione al alumnado una evaluación final sobre sus resultados de aprendizaje. Exponer el trabajo ante los demás motiva a los alumnos a obtener un resultado positivo y mostrar lo mejor de sí mismos.

### 3.6. Condiciones necesarias en el aula

---

Los profesores pueden promover el éxito del proyecto creando óptimas condiciones de trabajo dentro del aula para elevar el interés de los alumnos por el proyecto. A continuación exponemos algunas recomendaciones para mejorar el ambiente de aprendizaje:

- Llevar el proyecto más allá del aula: uno de los efectos más motivadores del Aprendizaje Basado en Proyectos puede observarse cuando los alumnos tienen trabajo que hacer, colaboran con sus compañeros y reciben apoyo de expertos tanto dentro como fuera del aula.
- Cambiar el aspecto del aula: muchos profesores convierten sus aulas en oficinas o laboratorios para dar la impresión de un verdadero proyecto. Esto anima a los alumnos a apropiarse de su proyecto.
- Asegurar la participación de todos los alumnos: uno de los peligros al implementar proyectos en el aula es que algunos alumnos no participen en algunas actividades perdiendo oportunidades de aprendizajes, mientras que otros alumnos acaban haciendo más trabajo que sus compañeros.
- Definir con cuidado los grupos: en la definición de los grupos debe tenerse en cuenta aspectos como tamaño del grupo, los miembros y los roles y funciones asignados a cada alumno. Intentando que sean grupos heterogéneos y teniendo en cuenta intereses y preferencias. Los proyectos pueden llevar a los alumnos a trabajar solos sin ninguna guía, trabajar en pequeños grupos, trabajar en gran grupo e incluso reunirse con toda clase a discutir aspectos importantes.
- Los recursos y las herramientas tecnológicas proporcionan información necesaria para que los alumnos logren desarrollar los productos del proyecto. Se requiere asignar tiempo dentro de las actividades para que los alumnos aprendan a usar los recursos de la mejor manera.

### 3.7. Evaluación

---

En el método de proyectos son importantes dos tipos de evaluación: la evaluación de resultados de los alumnos y la evaluación de la efectividad del proyecto. Este tipo de evaluación algunas veces se denomina "valoración de desempeño" y puede incluir la evaluación del portafolio del estudiante. En la evaluación holística, se espera que los estudiantes resuelvan problemas complejos y realicen tareas que también lo son. El énfasis se hace sobre las habilidades de pensamiento de orden superior.

En cuanto a la evaluación de los aprendizajes de los alumnos, el diseño de un plan de evaluación debe utilizar diversos elementos para determinar si los alumnos han cumplido con los objetivos del proyecto. Estos elementos pueden ser:

Evaluación basada en desempeño: los alumnos realizan una actividad para demostrar lo aprendido.

Evaluación basada en resultados: el trabajo se evalúa para determinar lo que han aprendido.

Evaluación basada en pruebas o exámenes: los alumnos dan respuesta a preguntas orales o escritas.

Reporte de autoevaluación: los alumnos dan su propia evaluación acerca de lo que aprendieron.

---

Por otro lado, la utilización de *presentaciones de avances de proyecto* por parte de los alumnos permite al profesor tener diversos elementos para evaluar el desarrollo y los aprendizajes que los alumnos adquieren. Se recomienda que todos los proyectos tengan una o más presentaciones públicas para evaluar resultados relacionados con el trabajo del proyecto. Esto da a los alumnos la oportunidad de demostrar lo que han aprendido, e incrementa la validez de la evaluación del proyecto. El contenido de conocimientos puede ser revisado a través del portafolio de trabajo en que se base el desempeño.



---

## 4. MODELO FLIPPED CLASSROOM

---

### 4.1. Definición

---

El *Flipped Classroom*, o *Flipped Learning* (FC, aprendizaje *inverso* o aprendizaje “*al revés*”) es un enfoque pedagógico que transfiere fuera del aula el trabajo de determinados procesos de aprendizaje y utiliza el tiempo de clase, apoyándose en la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

Se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, actuaciones de compromiso e implicación de los alumnos con el contenido del curso y la mejora de su comprensión conceptual. Esta modalidad de trabajo dentro del aula trata de darle una vuelta a la metodología tradicional. Consiste en transferir los procesos de enseñanza-aprendizaje que siempre han estado supeditados al aula, al ámbito extraescolar del alumno, de forma que el alumno trabaja con el contenido en el tiempo extraescolar y realiza las actividades más prácticas dentro del aula. Los contenidos que se trabajan en el aula al revés pueden ser tanto el libro de texto como contenidos digitales: vídeos, páginas web, documentos online, mapas conceptuales, etc.

Es un modelo de un gran potencial pedagógico para atender, de una forma más individualizada las necesidades de aprendizaje de cada alumno.

### 4.2. Características

---

Esta metodología posee ciertas características que la diferencian de otras metodologías activas en el aula:

- El papel del docente es el de guía y acompañante del alumno.
- El alumno es el principal protagonista, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ir dirigido a él, es el principal responsable de su propio aprendizaje y posee un rol activo en el mismo.
- Se crea el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de las necesidades del alumno, además se deben tener en cuenta sus opiniones y aportaciones en el desarrollo del trabajo en el aula.
- El docente tiene la posibilidad de crear actividades más amenas, dinámicas y lúdicas.
- La Tecnología es una herramienta que acompaña al docente y al alumno para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental entender que la tecnología simplemente facilita los aprendizajes, pero son los alumnos y el docente los que lo hacen posible.

### 4.3. Beneficios del aprendizaje *flipped classroom* en los alumnos

---

La principal ventaja de esta metodología es que los alumnos ven facilitado su aprendizaje ya que al tratarse de un trabajo activo en el aula tienen la posibilidad de resolver dudas en clase durante el propio proceso de aprendizaje y de ser apoyados por sus compañeros y por el docente. Otros beneficios a destacar son:

- **Convierte a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje.** Les implica desde el primer momento en el proceso, y les dota de responsabilidades, de modo que pasan de ser alumnos pasivos, que escuchan al profesor, a alumnos activos, que trabajan, plantean dudas, colaboran en equipo, y se organizan y planifican para realizar proyectos o resolver problemas... En definitiva, se comprometen para construir su propio conocimiento.
- **Hay más tiempo para resolver dudas y consolidar conocimientos en clase.** Al asumir los alumnos la revisión de los conceptos teóricos desde casa (mediante una *videolección*, una lectura, recursos

interactivos...), el tiempo de clase puede dedicarse a resolver las dudas, solucionar las dificultades de comprensión o aprendizaje, y trabajar los contenidos de manera individual y colaborativa.

- **Permite atender la diversidad del aula.** Los alumnos pueden dedicar tanto tiempo como deseen a revisar los contenidos, para asegurarse de que los comprenden correctamente. Si los están visualizando a través de una *videolección* o un interactivo, pueden pausarlo y repetirlo tantas veces como deseen. Además, en función de las dudas y los problemas de comprensión que planteen, el profesor puede encargarles distintas actividades. Por otro lado, permite al docente observar de forma directa el trabajo del alumno en el aula lo que implica poder evaluar y comprender la forma de aprender del alumno, sus puntos fuertes y débiles, su proceso de aprendizaje, lo que le proporciona una oportunidad única para atender a sus necesidades educativas de forma más personal y cercana.

- **Fomenta un aprendizaje más profundo y significativo.** El docente puede invertir más tiempo de clase a analizar, crear, evaluar y aplicar los conocimientos a la vida real, y menos a que los alumnos recuerden o memoricen, y comprendan, procesos que pueden llevar a cabo desde sus casas. Esto contribuye a que los alumnos logren un aprendizaje más perdurable y significativo, útil para desenvolverse en la sociedad.

- **Favorece el desarrollo de las competencias mediante el trabajo individual y colaborativo.** Desde un primer instante, fomenta la autonomía del alumno, promueve la competencia digital mediante el uso de las TIC, y a través del trabajo colaborativo desarrolla las habilidades de los alumnos para organizarse, planificarse, intercambiar opiniones o tratar la información, entre otras.

- **Motiva a los alumnos.** Les redescubre el proceso de aprendizaje como algo divertido, donde son ellos los que asumen responsabilidades, toman decisiones, participan y trabajan mano a mano con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. Aprenden haciendo, no memorizando. Y desarrollan conocimientos y habilidades que pueden aplicar en su día a día.

- **Oportunidad para involucrar al alumnado, las familias y la comunidad.**

- **Promueve la creatividad** de los alumnos en clase, esperando grandes cosas de ellos, dialogando y respetando sus opiniones, dándoles oportunidad de tomar decisiones relacionadas con el trabajo que realizan, presuponiendo y orientando a que asuman las consecuencias de su actuación.

- **Engloba y utiliza tanto el trabajo individual como el trabajo en grupo.**

- **Permite el uso del juego**, es tiempo de experimentación, y oportunidades que favorecen la reflexión.

#### 4.4. Pasos a seguir en su desarrollo

---

Para poder llevar a cabo esta metodología, se deben de realizar los siguientes pasos:

**1. Contenido audiovisual.** El primer paso para crear una clase al revés o *flipped classroom* es crear un contenido específico sobre aquello que quieras enseñar. Este contenido se aleja del concepto del libro de texto, ya que se trata de un contenido audiovisual.

- **Vídeo.** Se crea un vídeo sobre el contenido del currículo a impartir. Se recomienda que estos vídeos no superen los 10 minutos de duración.
- También se puede hacer a través de un podcast o remitiendo al alumno a una web donde se desarrolle el contenido a impartir. En definitiva el vídeo no deja de ser más que una herramienta con la que el alumno adquiere conocimientos.

**2. Entorno de aprendizaje.** Una vez el docente ha compartido el vídeo con sus alumnos, es el momento de utilizar una plataforma para trabajar con dicho contenido. En la plataforma elegida los alumnos podrán visualizar fuera del horario escolar el vídeo tantas veces como quieran hasta comprender su contenido.

**3. Registro de la actividad.** Comprobar que el alumno ha visualizado y entendido el vídeo. Algunas plataformas proporcionan formularios sencillos de control. De esta forma el docente, tiene un registro de la actividad de cada alumno, donde le informa si ha visualizado el vídeo, cuándo lo ha hecho, cuántas veces. El formulario puede ser evaluable. Si la plataforma no lo proporciona, puede realizarse con Google drive.

**4. Revisión y dudas.** En el aula es el momento de revisar, si se considera preciso, el vídeo compartido y resolver las posibles dudas que puedan surgir al respecto. Para la resolución de dudas se puede visualizar de manera grupal el vídeo. En esta fase se trata de clarificar los aprendizajes que no están consolidados y resolver las posibles dudas que hayan surgido.

**5. Procedimientos mediante grupos colaborativos.** Una vez aclaradas las dudas en el aula, llega el momento de realizar las actividades de consolidación del contenido del vídeo también en el aula. Para ello se realizan actividades a través del aprendizaje cooperativo y con la ayuda del libro de texto digitalizado.



#### 4.5. Evaluación

Sin renunciar a la evaluación tradicional, el modelo *Flipped* propone evaluar mediante el uso de rúbricas. La rúbrica o matriz de valoración, son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los alumnos que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y de facilitar la proporción de retroalimentación. Por ello, la rúbrica se concibe como la mejor manera para juzgar de forma objetiva el trabajo cualitativo de un alumno, ya que tanto el docente como el alumno conocen en todo momento qué se va a evaluar incluso antes de iniciar la actividad.

Por otra parte, esta metodología propone utilizar una **evaluación "pre-formativa"** que complete la información extraída de las evaluaciones sumativas y formativas. Este tipo de evaluación se refiere a las evaluaciones realizadas mientras los alumnos están aprendiendo un contenido nuevo de forma independiente, antes de que se haya producido ninguna interacción con el grupo. La evaluación pre-formativa da una idea fiable de lo que los alumnos han aprendido antes de que se lleven a cabo las actividades que se haya planteado hacer en grupo. Las evaluaciones pre-formativas pueden servir no sólo como oportunidades de recolección de datos, sino también como experiencias de aprendizaje.

Como ya hemos indicado anteriormente, el modelo *Flipped* implica a toda la comunidad educativa: docentes, alumnos y familias en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, es conveniente usar instrumentos de evaluación que permitan valorar cómo se está desarrollando el proceso desde cada colectivo. A modo de ejemplo, se pueden utilizar cuestionarios como el siguiente:

### **INSTRUMENTO 1: Guía de observación participante para el docente.**

Esta guía está diseñada, ordenada y estructurada en función de las fases en las que se divide cada sesión de trabajo en el aula: Evaluación inicial, discusión de resultados, respuesta a las preguntas de los alumnos, trabajo en pequeños grupos, discusión en gran grupo y juego sobre contenidos.

<b>Fecha:</b>		
<b>Lección Número:</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
<b>1ª. Fase: Evaluación inicial, discusión de resultados y respuesta a las preguntas de los alumnos:</b>		
El alumnado está contento con el inicio de la sesión.		
El alumnado participa en el debate creado en torno a los vídeos.		
El alumnado ha preguntado dudas acerca de los contenidos de los vídeos.		
<b>2ª. Fase: Trabajo en pequeños grupos y discusión en gran grupo:</b>		
El alumnado se ayuda y colaboran entre ellos.		
El alumnado se distrae con las tablets al realizar los ejercicios.		
El alumnado requiere la ayuda del profesor para ejecutar la tarea.		
El tiempo programado es suficiente para terminar las tareas.		
El alumnado muestra interés por comenzar las actividades.		
Han surgido problemas técnicos que han ralentizado la sesión.		
El alumnado muestra iniciativa para elaborar las tareas en grupo.		
La dinámica del aula es participativa.		
El alumnado está contento con la actividad propuesta en esta fase.		

El alumnado termina las tareas propuestas a tiempo.		
<b>3ª. Fase: Juego sobre contenidos:</b>		
El alumnado está contento con la actividad propuesta.		
Mantienen un ritmo autónomo de trabajo.		
El alumno se queja cuando termina la clase porque quieren continuar.		
<b>OTROS DATOS DE INTERÉS:</b>		

#### INSTRUMENTO 2: Cuestionario familias.

Está orientado a conocer la opinión de las familias después de que sus hijos hayan trabajado con esta metodología. Se orienta a conocer la percepción de las familias sobre la mejora de la motivación de sus hijos.

<i>Rodee en función de la siguiente escala, el valor que considere más acorde con los siguientes enunciados relacionados con la asignatura de _____: 1: Totalmente en desacuerdo// 2: En desacuerdo// 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo// 4: De acuerdo// 5: Totalmente de acuerdo</i>					
1. Me motiva ayudar a mi hijo/a con el trabajo que hace en casa.	1	2	3	4	5
2. Me implico con mi hijo/a en el trabajo que hace en casa.	1	2	3	4	5
3. Cuando ayudo a mi hijo/a en casa, comprendo qué tiene que hacer.	1	2	3	4	5
4. El método que emplea actualmente el maestro/a me parece efectivo.	1	2	3	4	5
5. El uso de las Nueva Tecnologías a través de esta metodología motiva a mi hijo.	1	2	3	4	5
6. Considero adecuado el trabajo que trae mi hijo/a a casa.	1	2	3	4	5
7. Estoy informado de lo que se trabaja diariamente en clase para poder ayudarlo/a.	1	2	3	4	5

8. Este nuevo método de trabajo me permite ayudar más a mi hijo.	1	2	3	4	5
9. Noto que mi hijo va más motivado a clase con la nueva forma de trabajar.	1	2	3	4	5
10. Noto que mi hijo tiene más interés en aprender con la nueva forma de trabajar.	1	2	3	4	5
11. Esta metodología favorece que mi hijo trabaje solo sin necesidad de ayuda.	1	2	3	4	5
12. Yo como padre o madre estoy satisfecho con esta nueva forma de trabajo.	1	2	3	4	5
<b>OBSERVACIONES</b>					

### INSTRUMENTO 3: Cuestionario alumnos.

Este instrumento está orientado a conocer la opinión de los alumnos después de trabajar con la metodología Flipped Classroom. El cuestionario se orienta a conocer la percepción de los alumnos sobre su mejora en la motivación.

*Rodea en función de la siguiente escala la puntuación que creas más adecuada: relacionados con la asignatura de \_\_\_\_\_: 1: Totalmente en desacuerdo// 2: En desacuerdo// 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo// 4: De acuerdo// 5: Totalmente de acuerdo*

1. Aprendo con las actividades que hago en clase.	1	2	3	4	5
2. Aprendo con el trabajo que hago en casa.	1	2	3	4	5
3. Necesito ayuda de alguien para ver los vídeos en casa.	1	2	3	4	5
4. Con esta nueva forma de dar clase estoy aprendiendo a trabajar solo.	1	2	3	4	5
5. La maestra me ayuda en clase lo suficiente.	1	2	3	4	5
6. Mis compañeros me ayudan en clase.	1	2	3	4	5
7. Estoy contento con la nueva forma de trabajo empleado.	1	2	3	4	5
8. La nueva forma de trabajo aumenta mi interés por aprender.	1	2	3	4	5
9. Después de ver el vídeo voy con más confianza a clase.	1	2	3	4	5
10. Con la nueva forma de trabajo comparto más información con mis compañeros de lo aprendido.	1	2	3	4	5

11. Antes de hacer un examen o prueba de evaluación, repaso con los vídeos.	1	2	3	4	5
12. Con esta nueva forma de trabajo, mis padres están al corriente de lo que hago en la asignatura.	1	2	3	4	5
14. Con esta nueva forma de trabajar he aprendido recursos de Internet que no sabía que existían.	1	2	3	4	5
15. Trabajar con la Tablet y las distintas APPs me facilita el aprendizaje del contenido.	1	2	3	4	5
16. Los vídeos que veo en casa me ayudan a repasar la materia.	1	2	3	4	5
17. Entiendo las actividades que se proponen en los vídeos.	1	2	3	4	5
18. Me gusta ver los vídeos en casa.	1	2	3	4	5
19. Me divierto más en clase que antes del proyecto	1	2	3	4	5
21. Me gustaría seguir el resto del curso con esta nueva forma de trabajo.	1	2	3	4	5
22. Utilizo en casa las aplicaciones que he aprendido a utilizar en clase.					