



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo *Flipped Classroom*

Trabajo fin de máster presentado por: **Paula Pastor Peña**

Titulación: Máster en Nuevas Perspectivas de la Educación Personalizada en la Sociedad Digital

Línea de investigación: Propuesta de intervención no implementada

Director/a: Carolina Yudes Gómez

Granada

26/07/2018

Firmado por: Paula Pastor Peña

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos Pedagógicos

Resumen

La sociedad ha cambiado y, con ella, las necesidades e intereses del alumnado actual. Por esta razón, el sistema educativo se ve obligado a evolucionar para adaptarse a la era digital que estamos viviendo, en la que la tecnología y la comunicación suponen el medio principal del aprendizaje. En concreto, la asignatura de Ciencias Sociales persigue el conocimiento y la valoración de las distintas sociedades y exige una adecuación mayor al mundo en el que el alumnado se desenvuelve. Sin embargo, se ha observado que se sigue impartiendo de forma tradicional en los colegios, lo que provoca una desmotivación hacia la materia y frustración al basar su aprendizaje en la acumulación de datos en vez de en el pensamiento crítico y el trabajo activo. Con el fin de aumentar el interés de los estudiantes de 5º curso de educación primaria y mejorar su proceso de aprendizaje se ha diseñado una propuesta de intervención basada en el trabajo por proyectos a través del modelo Flipped Classroom, tomando como base el uso de las TIC y el aprendizaje cooperativo.

Palabras Clave: Aprendizaje basado en proyectos, Flipped Classroom, competencias clave, tecnologías de la información y la comunicación, motivación, aprendizaje cooperativo.

Abstract

Society has changed, as well as current students' needs and interests. For this reason, the present educative system must evolve in order to adapt to the Digital age in which we are living, where technology and communication mean the main way of learning. In particular, the Social Sciences subject pursues the aim of getting to know and value the different societies so it requires a greatest adaptation to the world students belong to. However, it is seen that it is still given through the traditional method in schools, what causes demotivation towards the matter and frustration for basing learning in the accumulation of data instead of in critical thinking and active work. With the purpose of increasing 5º level of primary education students' interest and improving their learning process it has been carried out an intervention proposal based on Projects Based Learning through the Flipped Classroom model, focusing on the use of ICTs and cooperative learning.

Key words: Project Based Learning, Flipped Classroom, key competences, information and communication technologies, motivation, cooperative learning,

Índice de contenido

1.	Introducción	4
1.1.	Justificación de la temática	4
1.2.	Planteamiento del problema.....	5
1.3.	Objetivos	6
1.3.1.	Objetivo general.....	6
1.3.2.	Objetivos específicos	6
2.	Marco teórico	7
2.1.	Fundamentos Pedagógicos.....	7
2.1.1.	Constructivismo	7
2.1.2.	Aprendizaje Basado en Competencias.....	9
2.1.3.	Modelo de Aprendizaje Basado en el Alumno	11
2.2.	El modelo Flipped Classroom.....	13
2.3.	El aprendizaje por proyectos.....	16
3.	Propuesta de Intervención (no implementada)	18
3.1.	Justificación de la propuesta	18
3.2.	Contextualización de la propuesta	19
3.3.	Diseño de la propuesta	21
3.3.1.	Metodología	23
3.3.2.	Objetivos de la propuesta.....	24
3.3.3.	Desarrollo de la propuesta	24
3.3.4.	Cronograma	38
3.4.	Diseño de evaluación de la propuesta.....	39
4.	Conclusiones.....	41
5.	Limitaciones y Prospectiva	43
6.	Referencias bibliográficas	44
8.	Anexos	48

Índice de tablas

Tabla 1. Comparación del modelo centrado en el profesor y el modelo centrado en el estudiante	11
Tabla 2. Desarrollo de la propuesta.....	25

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Dinámica de clase a través de Flipped Classroom	13
Ilustración 2. Evolución del concepto de Flipped Classroom	14
Ilustración 3. Pilares fundamentales para el modelo Flipped Classroom	15
Ilustración 4. Elementos de Granada que se van a trabajar durante el proyecto.	22

1. Introducción

Este trabajo fin de máster (TFM) está basado en una propuesta de intervención que pretende implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) a través del modelo Flipped Classroom para aumentar la motivación de los alumnos en el área de Ciencias Sociales.

En las próximas páginas se introducirá la justificación del tema, el problema planteado y los objetivos seleccionados. A continuación se desarrollará el marco teórico en el que está fundamentado, explicando los principios en los que se apoya la metodología elegida. Finalmente, se expondrá la propuesta de intervención y las conclusiones obtenidas, así como las limitaciones y la prospectiva.

1.1. Justificación de la temática

La sociedad no deja de avanzar, y los cambios que se producen en ésta afectan a todos sus ámbitos, especialmente a la educación. Es tiempo de adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado actual, que no es el mismo que el de hace veinte años: hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos (Siemens, 2004).

Es por esto que los educadores deben preparar a los estudiantes para el contexto tecnológico en el que van a vivir, y en el que ya no encaja la metodología tradicional representativa del modelo centrado en la enseñanza, sino un modelo que permita a los alumnos construir su propio aprendizaje. Las clases magistrales en las que el profesor transmite su conocimiento de forma unidireccional han quedado obsoletas para estos aprendices llamados “nativos digitales”: ahora se pretende fomentar una educación interactiva que anime a los alumnos a comunicarse, colaborar entre ellos y desarrollar su pensamiento crítico (Tourón, Santiago y Díez, 2014).

Como se puede observar, esta nueva perspectiva tiene su base en el Constructivismo, el cual concibe a los estudiantes como agentes activos de su propio proceso de aprendizaje, entendiendo al docente como un guía que les debe proporcionar el ambiente y los recursos necesarios para que se produzca un aprendizaje significativo adaptado a la vida real.

Además, es importante destacar el concepto de educación personalizada cuyo objetivo es potenciar las capacidades de cada ser humano y “desarrollar sus competencias para que sean capaces de conocer, interpretar y transformar la realidad, lo que implica estimular la creatividad, la imaginación y el pensamiento divergente para resolver los problemas que plantea el contexto actual y futuro” (García, 2011, p. 2).

Este cambio en los modelos pedagógicos es lo que ha impulsado la elección temática del presente TFM, que pretende promover una metodología orientada a aumentar la motivación de los alumnos de 5º de educación primaria y, así, su rendimiento académico. A la hora de desarrollar la metodología propuesta también se va a tomar como referencia el aprendizaje basado en competencias, el cual se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, tal y como se establece en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE 8/2013). A través del ABP se busca llevar a cabo una educación integral ligada al contexto real de los alumnos, mientras que el modelo Flipped Classroom permitirá que los discentes puedan desarrollar su proceso de aprendizaje en clase de manera más activa, a través de la cooperación, la investigación y el manejo de las TIC.

1.2. Planteamiento del problema

De acuerdo a la información expuesta previamente, este TFM parte de la siguiente pregunta: ¿Es factible llevar a cabo una metodología basada en el ABP a través del modelo Flipped Classroom en educación primaria?

Varios autores han aportado algunas respuestas a esta problemática, sus principales ideas son expuestas a continuación, aunque en apartados posteriores se profundizará en ellas.

Bas y Beyham (2010) explican que aún no se ha llevado a cabo la suficiente investigación o no se dispone de los datos empíricos precisos para afirmar que el ABP es una alternativa probada a otras formas de aprendizaje. Sin embargo, también afirman que, basándose en la experiencia recogida de los últimos años, ABP parece ser un modelo efectivo en el éxito académico, mejorando las actitudes del alumnado. Por último, recalcan que los resultados han ido ligados a la calidad del proyecto y el nivel de compromiso del estudiante.

En cuanto a Flipped Classroom, Martínez, Martínez y Esquivel (2014) en su artículo “Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones” analizan varios experimentos de distintos autores y realizados con estudiantes pertenecientes a diferentes áreas de conocimiento, y llegan a la conclusión de que el modelo Flipped Classroom obtiene, al menos, los mismos beneficios que la clase tradicional, mejorando además la actitud de los estudiantes ante el aprendizaje.

Pero, ¿hasta qué punto se puede aplicar este modelo a la educación primaria? ¿Son los estudiantes del último ciclo lo suficientemente autónomos como para que esta forma de trabajar tenga éxito? Como respuesta a estas cuestiones cabe destacar la necesidad de

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

fomentar el aprendizaje autónomo de los alumnos, tomando como referencia la competencia clave de “aprender a aprender” (CPAA). Por esta razón, se plantea una intervención en el área de Ciencias Sociales que además les ayude a tomar conciencia de sus procesos de aprendizaje, permitiéndoles más independencia en futuras actividades y proyectos.

A partir de la identificación de esta problemática y el interés por aumentar la motivación en el alumnado a través del trabajo por proyectos y el modelo Flipped Classroom, se plantean los siguientes objetivos.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención basada en la creación de una revista turística de Granada a través del ABP y el modelo Flipped Classroom, que incremente la motivación del alumnado de 5º de educación primaria en el área de Ciencias Sociales.

1.3.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos a alcanzar a través del desarrollo del marco teórico son:

- Analizar los fundamentos pedagógicos que cimentan la metodología elegida para la propuesta de intervención.
- Examinar las principales diferencias entre el modelo basado en la enseñanza y el modelo basado en el aprendizaje.
- Señalar algunas de las características más representativas de un entorno constructivista de enseñanza-aprendizaje.
- Justificar las competencias clave que se van a desarrollar a través de la propuesta de intervención diseñada.
- Conocer en profundidad las características del ABP y sus beneficios.
- Indagar sobre la evolución del modelo de Flipped Classroom y las consideraciones didácticas que conlleva su aplicación en el aula.

Los objetivos específicos que conciernen al marco empírico son los siguientes:

- Diseñar una propuesta de intervención que fomente el conocimiento y valoración del entorno.
- Diseñar actividades que desarrollen las competencias clave a través del ABP y el modelo Flipped Classroom a partir del área de Ciencias Sociales.

- Proponer herramientas y actividades basadas en las TIC y el aprendizaje cooperativo que incrementen la motivación de los estudiantes hacia las tareas propuestas.

2. Marco teórico

2.1. Fundamentos Pedagógicos

A continuación se exponen algunos de los fundamentos pedagógicos que han sustentado el modelo educativo que se promueve en el presente TFM. Entre las teorías y métodos que impulsan la educación actual se destacan tres: 1) el Constructivismo, como base de un aprendizaje activo; 2) la educación basada en competencias, la cual se centra en la adquisición de habilidades y destrezas más allá del conocimiento sencillamente teórico; y 3) el modelo de aprendizaje centrado en el alumno, que supone un giro en las interacciones educativas maestro-alumno/ alumno-alumno. Cada uno de ellos será explicado con mayor profundidad en lo que sigue.

2.1.1. Constructivismo

Aunque el Constructivismo se ha empezado a implantar como base de la educación desde hace relativamente poco, sus orígenes se remontan al tiempo de Sócrates, quien afirmaba que los profesores y aprendices debían interactuar entre ellos con el fin de construir el conocimiento “escondido” reflexionando a través de distintas preguntas. Sin embargo, el mayor representante de esta corriente es el epistemólogo, biólogo y psicólogo suizo Jean Piaget (1967), a través de su perspectiva del desarrollo cognitivo, así como el psicólogo estadounidense Jerome Brunner (1996) con su teoría del aprendizaje por descubrimiento que comparte con Piaget la categorización de los conocimientos, la cual permite la asociación y creación de nuevos conceptos (Amineh, 2015).

Cabe destacar otro importante autor del Constructivismo, Lev Vygotsky (1986) cuya teoría estaba basada en el lenguaje y la importancia de la sociedad y cultura en el proceso de aprendizaje. Vygotsky criticó en su trabajo la perspectiva de Piaget, ya que mientras este creía que el desarrollo precedía al lenguaje, Vygotsky afirmaba que era a través del lenguaje como los niños maduraban. En su contribución explicaba que la mente del ser humano tenía una naturaleza social, y el discurso nacía de la comunicación con los demás y derivaba en el “yo interior” del individuo. Es decir, es la sociedad quien crea al sujeto y no al revés (Amineh, 2015).

Pero, ¿qué entendemos hoy por constructivismo? El constructivismo propone concebir el aprendizaje no como la reproducción del conocimiento sino como la construcción del

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

mismo. De hecho, Piaget afirmaba que cuando le enseñas algo a un niño le quitas la oportunidad de descubrirlo por sí mismo. Por esta razón, la educación desde el modelo pedagógico constructivista se ha enfocado hacia la participación activa por parte del alumnado en tareas ligadas a la vida real, es decir, contextualizadas y útiles para el día a día. Por esta razón se debe facilitar en clase la vivencia de experiencias enriquecedoras a través de actividades innovadoras y creativas, de carácter colaborativo, que les permita aprender a su ritmo y disfrutando del proceso.

Con el fin de reforzar estos argumentos se expone la siguiente afirmación de Piaget, citada en el artículo de Hernández (2008, p. 27):

El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento.

En un ambiente basado en el constructivismo el alumnado disfruta de libertad de iniciativa y elección. Un entorno en el que los estudiantes tienen margen para explorar y decidir sobre los objetivos y actividades de aprendizaje ha demostrado resultar más atractivo y eficiente para los discentes que el modelo de enseñanza tradicional. A través de este enfoque, el alumnado debe tener acceso a fuentes de información y herramientas educativas para llevar a cabo las tareas previstas con la adecuada orientación y apoyo por parte del docente. De esta forma, el aprendizaje es sustentado y fomentado sin ser controlado de una manera estricta. La instrucción se reemplaza por un modelo de enseñanza más flexible y centrado en el alumno (Wilson, 1996). Sin embargo, siguiendo con este mismo autor, no es fácil definir este tipo de entornos de aprendizaje, ya que para que realmente el conocimiento sea construido por los discentes no deben estar totalmente determinados de antemano: si se va a dar lugar a la participación de los estudiantes en la elección de tareas y ritmos de aprendizaje es necesario afrontar un cierto nivel de incertidumbre y descontrol. No obstante, a pesar de la posible apariencia caótica de estos entornos de aprendizaje, los educadores mantienen que la compleja naturaleza de estos ambientes y sus interacciones no deben ser excusa para no planearlos y diseñarlos cuidadosamente en la medida de lo posible.

Para concluir, Serbati (2015) menciona en su revisión que un entorno de aprendizaje constructivista se obtiene a través de la aplicación de las estrategias educativas adecuadas, la autorregulación de los propios estudiantes y una motivación intrínseca. Además, sostiene que el objetivo de estos entornos debe ser mantener un clima favorable para la adquisición de competencias por parte del alumnado: aquellos métodos educativos que se basan en el

uso de las competencias para determinar los objetivos y contenidos del programa que se va a llevar a cabo pueden denominarse “Aprendizaje Basado en Competencias”, y se analizarán a continuación.

2.1.2. Aprendizaje Basado en Competencias

La orden ECD/65/2015, “por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato”, manifiesta las orientaciones de la Unión Europea hacia la importancia de que los miembros de nuestra sociedad adquieran las competencias claves con el fin de lograr su máximo desarrollo personal, adaptándose al mundo que les rodea. En dicha orden se define competencia como una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, valores éticos y actitudes que interactúan entre ellos para motivar una acción eficaz.

A raíz de esta definición se puede afirmar que el aprendizaje basado en competencias consiste en la preparación del alumnado para la aplicación práctica del conocimiento en el mundo en el que se desenvuelve. De esta forma, se puede afirmar que el principal objetivo de este enfoque educacional es que los ciudadanos adquieran habilidades que les permitan resolver problemas del día a día a través de la comprensión, contextualización y análisis (Padilla, et al., 2015). Por lo tanto, y continuando con estos autores, el currículo deberá basarse en la obtención de destrezas tales como la creatividad, la resolución de problemas o técnicas de cooperación.

De forma más específica, la UNESCO (1996, citado en la Orden ECD/65/2015) establece los principios de esta enseñanza basada en competencias los cuales apoyan tres pilares básicos: “aprender a aprender”, “aprende a hacer” y “aprender a ser”. A continuación se exponen las siete competencias clave del sistema educativo español, establecidas en esta Orden ECD/65/2015:

1. Competencia lingüística - CCL
2. Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología - CMCT
3. Competencia digital - CD
4. Aprender a aprender - CPAA
5. Competencias sociales y cívicas - CSC
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor - SIE
7. Conciencia y expresiones culturales - CEC

No obstante, Serbati (2015) comenta en su trabajo que el término competencia ha sido objeto de debate y su definición puede variar según el autor o la disciplina que lo utilice. Kiffer y Guy (2013) en su revisión bibliográfica señalan que competencia es, en principio, situacional.

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

Es decir, depende del momento y las necesidades que requiere una determinada circunstancia. Por esta razón es difícil evaluar el grado en el que el alumnado ha adquirido una competencia en concreto, y es imprescindible hacerlo a través de los comportamientos observables y medibles que los estudiantes lleven a cabo.

Stoof, Martens, Merriënboer y Bastiaens (2002, citado en Serbati, 2015) destacan que las competencias se componen de un aspecto interior y otro exterior, referido al desempeño o la cualificación. Sin embargo, para abordar el interior se deben tener en cuenta cinco dimensiones distintas:

- 1) la oposición entre características personales y las características de la tarea;
- 2) el trabajo individual contra la distribución de las tareas en grupo;
- 3) un dualismo entre competencias específicas o generales, en concreto si se basan en una sola disciplina o si se pueden considerar de carácter transversal, siendo apropiada en distintos contextos;
- 4) si existen distintos niveles dentro de una competencia, o si se entienden las distintas competencias como niveles en sí;
- 5) se distingue entre competencias que se pueden enseñar, como habilidades y conocimientos observables que se pueden transmitir mediante un programa educativo adecuado, y aquellas que se consideran una combinación única de elementos que no pueden ser enseñados como tal.

Finalmente se expone la perspectiva de Ávila, López y Fernández de Larrea (2007) frente a las competencias. Estos autores definen las competencias como los fines del proceso de enseñanza-aprendizaje, que se irán trabajando y evaluando a través de los distintos cursos y niveles. Afirman que las competencias no deben entenderse como conceptos específicos de una materia o profesor, sino que el desarrollo de estas por parte del alumnado debe estar apoyado en el trabajo planificado y coordinado de todo el equipo docente. Además, al tratarse de un nuevo paradigma educativo, conlleva la necesidad de formar y preparar al profesorado para poder llevar a cabo este sistema con éxito. Por último, el proceso debe estar centrado en el aprendiz, en sus metas y desempeño, centrando los objetivos en el desarrollo del estudiante y no en la transmisión de conocimientos.

Es por esto que en los siguientes apartados se llevará a cabo un análisis del modelo de aprendizaje basado en el alumno.

2.1.3. Modelo de Aprendizaje Basado en el Alumno

Los enfoques pedagógicos desarrollados en el actual apartado se centran más en la calidad del aprendizaje que en la enseñanza en sí.

El modelo de aprendizaje centrado en el alumno supone un giro en el sistema educativo puesto que el protagonista ya no es el docente como proveedor de conocimiento, sino que los alumnos son agentes activos en su propio proceso de aprendizaje. Tourón et al. (2014) analizan algunas de las diferencias básicas entre el modelo centrado en el profesor y el modelo centrado en el estudiante (ver Tabla 1).

Tabla 1. Comparación del modelo centrado en el profesor y el modelo centrado en el estudiante.

	Instrucción Directa	Construcción
Actividad	Centrada en el profesor. Didáctica	Centrada en el alumno. Interactiva
Rol de profesor	Transmisor de hechos, datos, etc. Siempre experto.	Colaborador. Algunas veces aprendiz.
Rol de alumno	Oyente. Siempre aprendiz.	Colaborador. Algunas veces experto
Énfasis instruccional	Hechos, memorización	Relaciones, preguntas y creatividad
Concepto de conocimiento	Acumulación de conocimiento	Transformación de hechos
Demostración del éxito	Cantidad	Calidad de la comprensión
Evaluación	Referenciada numéricamente. Test	Referenciada a criterios. Portfolios y demostraciones
Tecnología	Ejercitación y práctica	Comunicación, colaboración, acceso a la información, expresión

Fuente: Extraída de Tourón et al. (2014, p.3)

Tal y como puede verse en esta Tabla 1, en el modelo centrado en el profesor, los estudiantes adquieren los conocimientos de forma pasiva. Además, los contenidos estudiados están aislados del contexto para el que van a ser utilizados, mientras que en el modelo centrado en el alumno se encuentran ligados a un contexto real y son trabajados mediante

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

investigación, competencias de comunicación, pensamiento crítico y resolución de problemas. En cuanto a la evaluación, esta se realiza a través de pruebas estandarizadas en el modelo más tradicional, otorgándole una gran importancia al número de respuestas correctas del alumno. Sin embargo, en el modelo centrado en el estudiante la evaluación tiene en cuenta todo el proceso, siendo realizada tanto por el profesor como por los discípulos, y su objetivo es promover y diagnosticar el aprendizaje. Mientras que el modelo centrado en el profesor pone el enfoque en una sola disciplina, el centrado en el estudiante suele ser interdisciplinario. Además, el primero da lugar a un ambiente competitivo e individualista, mientras que el segundo fomenta la ayuda entre iguales y la cooperación.

Como el presente texto refleja, a partir de estos dos modelos se puede diferenciar entre una instrucción directa por parte del profesor y una construcción del conocimiento guiada por el docente.

Baeten, Struyven y Dochy (2013) comparten esta visión del modelo centrado en el estudiante, afirmando en su revisión que este está relacionado con tres componentes principales:

- La involucración activa del alumnado: ellos son responsables de construir su conocimiento a través de la selección, interpretación y aplicación de la información. Su trabajo requiere reflexión y el desarrollo de su propio punto de vista sobre la asignatura.
- El rol del profesor cambia de transmisor a facilitador de la información, ayudando a los estudiantes a afrontar los retos sin darles directamente la solución.
- El aprendizaje y la evaluación se lleva a cabo a través de actividades “reales”, es decir, basadas en destrezas y supuestos prácticos.

Chiu, Marenzi, Nanni, Spaniol y Temperini (2016) explican que aunque este tipo de modelos más activos son cada vez más defendidos en educación, aún no está completamente implementado en las aulas ya que, por una parte, se tiene que crear un sistema de evaluación automático, tanto explícito como implícito, para poder analizar adecuadamente todas las actividades y resultados del estudiante. Por otra parte, aunque se llegue a definir con precisión hasta qué punto se han alcanzado las expectativas y el perfil personal de cada alumno, habría que ofrecer distintas alternativas y recursos para cubrir las necesidades individuales de cada uno. Sin embargo, poco a poco se hace más visible la implementación de este nuevo sistema educativo para el que los docentes están cada vez más preparados.

2.2. El modelo Flipped Classroom

El modelo Flipped Classroom hace referencia a un “aula invertida”, en la que los contenidos son presentados a los estudiantes previamente fuera del aula mediante vídeos explicativos, juegos online y otros recursos y el tiempo de clase se dedica a la práctica, aplicando los conocimientos adquiridos mediante actividades y discusiones colaborativas. Así, se produce un inversión tanto en los roles como en los tiempos de la enseñanza tradicional, como se muestra en la Figura 1.

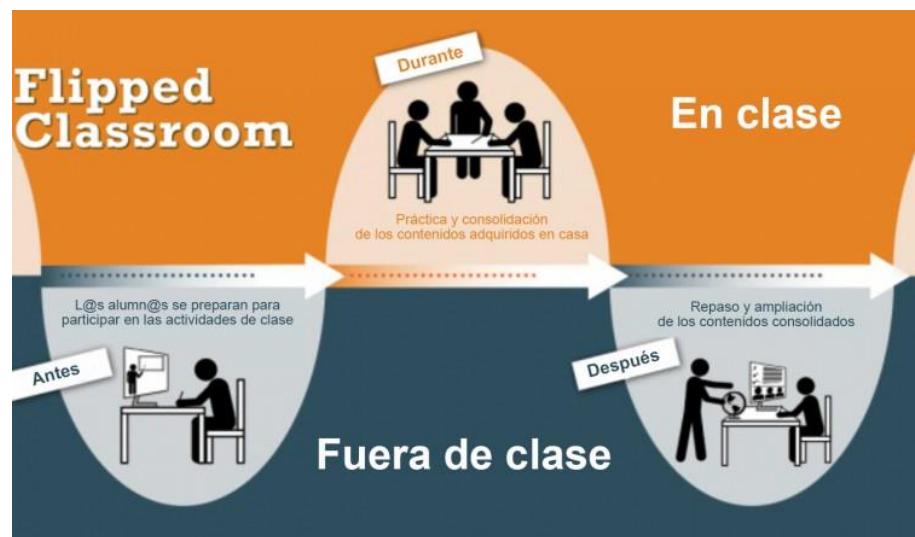


Figura 1. Dinámica de clase a través de Flipped Classroom. Fuente: <http://flipandoenelaula.es/flipped-classroom-comencemos/>

Tal y como plantean Martínez et al. (2014), el modelo de Flipped Classroom considera como elemento central la identificación de competencias que debe desarrollar el alumnado, distinguiendo entre los contenidos que se enseñarán mediante instrucción directa a través de herramientas multimedia, y aquellos que se adquirirán por experimentación y resolución de problemas. Según los autores, para llegar a estos objetivos es necesario llevar a cabo una metodología centrada en el alumno, basada en tareas activas y colaborativas en las que el profesor actúe como guía proporcionando apoyo y asistencia. El rol del docente ya no es el de transmisor de contenidos, ni se considera que tenga un conocimiento absoluto. El modelo propuesto se caracteriza por una Cultura del Aprendizaje porque tanto el profesor como los estudiantes aprenden continuamente. Los docentes deben tener un espíritu de iniciativa que les permita actualizarse continuamente y así poder adaptarse a las demandas de la sociedad. Además, deben ser capaces de escoger las situaciones de aprendizaje y los materiales adecuados para que se produzca un aprendizaje significativo en sus alumnos, al tiempo que deberá llevar a cabo una observación directa para analizar el progreso educativo y determinar si es necesario realizar algún cambio (Flipped Learning Network, 2014).

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

En Flipped Classroom el aula es un lugar activo para el alumno, por lo que debe suponer un espacio flexible en el que el alumnado decida cuándo y dónde aprender, permitiendo a los estudiantes interactuar y reflexionar sobre su aprendizaje. Es por esto que se habla de aprendizaje ubicuo, entendido como aquel que se produce en cualquier lugar y el cualquier momento. (Flipped Learning Network, 2014).

En cuanto a su origen, Flipped Classroom surge como modelo gracias a los profesores de física y química Jon Bergman y Aaron Sams. En su obra *“Flip your Classroom: reach every student in every class every day”* publicada en 2012, explican cómo surgió la necesidad de cambiar el sistema tradicional para asegurar que todos los alumnos tuviesen la oportunidad de presenciar sus clases sin importar lo lejos que vivieran. Sin embargo, aunque estos autores aportaron algunas características claves al modelo como el uso de la tecnología para la instrucción directa o su denominación “Flipped Classroom”, ya se había trabajado ciertos aspectos de este con anterioridad, tal y como se expone en Calvillo (2014):

- En 1982, Wesley Baker permitió que los estudiantes tuvieran acceso al contenido a través de sistemas Learning Management System (LMS), reservando las clases presenciales para trabajos aplicados.
- En 1996, Mazur habla de “Peer Instruction”, método que a través de la tecnología permitía un mayor rendimiento en clase para los alumnos al centrarse en el desarrollo de sus habilidades.
- En el año 2000, Lage, Plate y Treglia llevaban a cabo un modelo que denominaron “Inverted Classroom”, muy parecido a Flipped Classroom, que consistía en asistir a conferencias antes de la clase para poder trabajar de forma práctica durante la sesión.

Además, el concepto de Flipped Classroom ha ido evolucionando durante los últimos años, como se muestra en la figura 2.

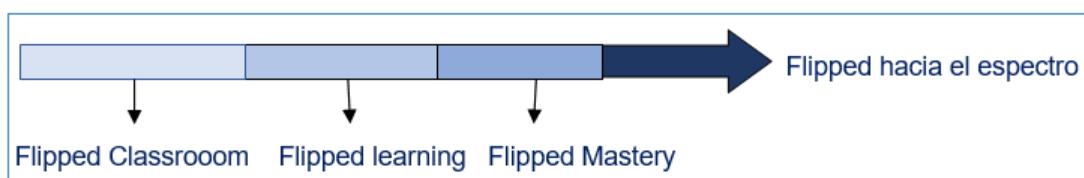


Figura 2. Evolución del concepto de Flipped Classroom. Elaboración Propia.

En resumen, Flipped Classroom surge como una clase invertida en la que los contenidos se transmiten fuera del aula, mientras que la clase se organiza para llevar a cabo la práctica. No solo se tiene en cuenta la estructuración del proceso de enseñanza sino que

además se enfoca en la consecución de un aprendizaje significativo. Esta búsqueda de la adquisición de habilidades por parte del alumnado va más allá con “Flipped Mastery”, en la que además de todo lo anterior pretende promover un “aprendizaje hasta el dominio”. Finalmente, “Flipped hacia el espectro” introduce la persecución de una educación más personalizada a través del desarrollo del proyecto individual de cada estudiante (Moore, 2016). Aunque con el modelo desarrollado en el presente TFM se pretende englobar todos los aspectos mencionados hasta “Flipped hacia el Espectro”, se seguirá denominando “Flipped Classroom” ya que este es el término más conocido de forma general.

Con el fin de dar a conocer las características más importantes del modelo Flipped Classroom, se muestran a través de la figura 3 algunos pilares fundamentales que garantizarán el éxito de su implementación:



Figura 3. Pilares fundamentales para el modelo Flipped Classroom. Elaboración Propia

En cuanto a la evaluación, será, en esencia, formativa: el principal objetivo es analizar el proceso con el fin de identificar tanto sus puntos fuertes como los débiles y así determinar qué ajustes son necesarios para mejorar el aprendizaje (Flipped Learning Network, 2014).

Finalmente, resulta interesante mencionar que las tareas se basan en el trabajo colaborativo y a través de las TIC, características que Flipped Classroom tiene en común-entre otras- con el ABP, y que se explicarán con más profundidad en el siguiente apartado.

2.3. El aprendizaje por proyectos

Bruner (1983, citado en Bas y Beyham, 2010) rechazaba la idea de que el aprendizaje se tratara meramente de un producto, concibiendo como un proceso que podía ser mejorado a través de la interacción social y grupal. Vygotsky (1978, citado en Bas y Beyham, 2010) reforzaba esta idea al destacar el rol del contexto en la instrucción: según este autor los niños creaban el conocimiento a través de las interacciones sociales de su contexto de aprendizaje, con todas sus posibilidades y limitaciones. A raíz de estas ideas nace el concepto de ABP.

Bas y Beyham (2010) definen el ABP como un método educativo centrado en el alumno que, en vez de llevar a cabo una planificación rígida de la clase bajo unos objetivos estándar, permite trabajar en profundidad un tema de interés y utilidad para los estudiantes. Más concretamente, se trata de un método educativo integral cuyo objetivo es implicar al alumnado en investigaciones y problemas de la vida real, así como en el diseño de productos y tareas.

Varios educadores han defendido los beneficios del aprendizaje a través de la experiencia desde hace varios años, por lo que ya en el pasado se trataron de llevar a cabo metodologías activas, incluyendo la realización de proyectos. Por ejemplo, William Heard (1920) abogaba por la instrucción a través proyectos, proponiendo sustentarla en cuatro componentes clave: finalidad, planificación, ejecución y evaluación (Bas y Beyham, 2010).

Por esta razón, Coria (2010) advierte de la necesidad de explicar que, aunque llevar a cabo proyectos en educación no es algo nuevo, la metodología ABP va más allá de esto al basarse en el trabajo conjunto del profesor y los alumnos, desarrollando así las habilidades tecnológicas y colaborativas de ambos. A continuación se analizan ambos aspectos:

- Tourón et al. (2014) afirman que la tecnología es un simple vehículo sin el cual no podríamos viajar con la suficiente velocidad y eficiencia como para complacer las demandas de esta nueva sociedad en la que nos encontramos, la sociedad de la Edad Digital. El alumnado del siglo XXI conforman un grupo denominado “nativos digitales”, y es imprescindible que la educación se adapte a sus motivaciones y necesidades, permitiéndoles integrarse en el mundo real.
- El aprendizaje cooperativo es una estrategia educativa que consiste en la elaboración en grupos pequeños de una tarea común. Implica la adquisición de una interdependencia positiva por parte del alumnado, basada en la ayuda mutua (Slavin, 2014). Además, permite que los estudiantes aprendan unos de los otros y trabajen juntos asumiendo responsabilidades y respetando las ideas y opiniones de los demás. Así, mediante esta estrategia se trabaja la inteligencia interpersonal, mejorando las habilidades sociales y aumentando la empatía, la tolerancia y la inclusión.

Como se ha mencionado, el docente trabaja conjuntamente con los alumnos, participando en la adquisición de conocimientos. Sin embargo, el principal papel del profesor será el de guiar a los estudiantes a través del proceso, asegurando su participación activa y su comprensión de los contenidos. Además, el docente es responsable de facilitar al alumnado los recursos y materiales necesarios para la realización de las tareas propuestas. Por último, no hay que olvidar que aunque la figura del docente ha cambiado, perdiendo protagonismo y adquiriendo flexibilidad, este sigue siendo la autoridad y siendo responsable del cumplimiento del currículo, la dirección de la instrucción y gran parte de la evaluación (Coria, 2010).

El ABP contribuye a llevar a cabo una educación más personalizada, ya que el docente debe tener en cuenta el perfil de inteligencia de sus alumnos, así como los distintos estilos de aprendizaje que estos presentan. Además, no hay que olvidar que este método pone a los alumnos ante un problema real, vinculando el aprendizaje al mundo fuera del colegio y permitiéndoles, según Coria (2010, p. 5), “adquirir el conocimiento de manera no fragmentada o aislada y, por consecuencia, más significativa”. De forma más específica, este autor señala los siguientes beneficios del ABP:

- Preparación para el mundo laboral
- Aumento de la motivación en el ámbito académico
- Creación de una conexión entre la escuela y la vida real.
- Facilita la adquisición de conocimientos mediante el trabajo cooperativo.
- Fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación.
- Forma al alumnado en estrategias de solución de problemas.
- Permite la integración de diferentes disciplinas en el aprendizaje.
- Ofrece la oportunidad a los estudiantes de contribuir en un bien social.
- Permite a los estudiantes conocer mejor sus capacidades y limitaciones, así como aumentar su confianza y autoestima.
- Genera la posibilidad de crecer en el campo tecnológico de forma práctica y contextual.

Sin embargo, estos beneficios irán ligados a la calidad del proyecto elegido y de la instrucción que se lleve a cabo. Para implementar con éxito esta metodología es necesario que el docente conozca sus pilares básicos y ejecute las etapas necesarias para realizar un proyecto, así como que pueda contar con los recursos necesarios para ejecutarla.

Para concluir, se puede decir que el aprendizaje por proyectos trata de evolucionar la educación hacia un sistema que permita preparar de forma real a los ciudadanos para lograr

que se integren en la sociedad de forma positiva y que adquieran las habilidades necesarias para superar los obstáculos de hoy en día.

3. Propuesta de Intervención (no implementada)

3.1. Justificación de la propuesta

La propuesta de intervención presentada a continuación pretende incrementar la motivación del alumnado de 5º curso de educación primaria hacia la asignatura de Ciencias Sociales, facilitando a la vez el trabajo autónomo del alumnado a través de metodologías activas que le permita desarrollar sus capacidades personales y adquirir las competencias necesarias para su proceso de aprendizaje.

Se ha observado en estos alumnos falta de interés hacia la asignatura propuesta, destacando entre las quejas más habituales qué se imparte de forma superficial, memorizando datos y completando actividades carentes de dinamismo. Estos motivos han impulsado plantear esta propuesta de intervención cuya finalidad es, en esencia, dar un giro al proceso de enseñanza de esta asignatura y convertirla en una oportunidad para aprender de manera significativa y que los estudiantes conozcan mejor su entorno a través de la indagación y el descubrimiento.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, “el objeto de las Ciencias Sociales en esta etapa es aprender a vivir en sociedad, conociendo los mecanismos fundamentales de la democracia y respetando las reglas de la vida colectiva”. Es por esto que en el presente TFM se rechaza la idea de impartir esta asignatura de acuerdo al método tradicional, ya que los discentes deben aprender estos contenidos a través de la interacción, la cooperación y el desarrollo personal y social.

Además, en línea con este tema, se expone la necesidad de adaptarse a los ritmos y características de la sociedad actual, muy distintos a los de las generaciones anteriores, en una asignatura que trata precisamente esta cuestión. Es por eso que las metodologías propuestas tienen como base, además del trabajo colaborativo, el uso de las TIC. Como se ha expuesto con anterioridad, esto es fundamental no sólo para motivar al alumnado sino también para prepararlo para el mundo real en el cuál van a requerir estos conocimientos digitales. Con el fin de respaldar esta parte de la propuesta de intervención se muestra a continuación un fragmento del sobre la contribución del área de Ciencias Sociales a las competencias clave:

En Andalucía, el tratamiento de las tecnologías digitales se concretará en un área de libre configuración y ello posibilitará la inclusión de los contenidos que

conducen a la alfabetización digital. Este conocimiento contribuirá al desarrollo de dicha competencia. Así, la utilización del ordenador, el manejo de un procesador de textos, motores de búsqueda en internet y reglas para un uso seguro y ético de las redes sociales, contribuirán de forma decisiva al desarrollo de esta competencia (Junta de Andalucía, s.f., p. 5).

Se pretende que los estudiantes adquieran todas las competencias, pero especialmente la de “conciencia y expresiones culturales”, “competencias sociales y cívicas”, así como las de “aprender a aprender” y la antes mencionada “competencia digital”, las cuales no se imparten de forma explícita en esta asignatura, pero comportan aspectos fundamentales dentro del proceso de aprendizaje.

La contribución de la propuesta de intervención al trabajo de estas competencias se explicará en el apartado de “Diseño de la propuesta”. A partir de las ideas planteadas en el marco teórico, así como las necesidades e intereses de estos alumnos- los cuales se exponen en la contextualización- se ha planteado la propuesta de intervención basada en la elaboración por parte del alumnado de una revista turística de Granada mediante la búsqueda, selección e interpretación de información acerca de las características puntos clave de su entorno, así como el uso de páginas web interactivas para su realización.

3.2. Contextualización de la propuesta

Esta propuesta de intervención está destinada al alumnado de 5º curso de educación primaria del Centro de Educación Infantil y Primaria “Profesor Tierno Galván”, ubicado en Granada. Granada es una provincia andaluza de unos 232.770 habitantes. Esta ciudad es famosa por su gran oferta cultural, constituida por museos como el Parque de las Ciencias o monumentos como la Alhambra. Además, se encuentra la Costa Tropical, así como la famosa Sierra Nevada, entre otros paisajes y zonas históricas.

El colegio está ubicado en el centro de la ciudad, en una antigua fábrica de harinas. La zona está cerca de comercios, viviendas y del río Genil. Se trata de un centro público al que normalmente acude un alumnado con alto poder adquisitivo debido a su localización, aunque también hay gran cantidad de estudiantes inmigrantes y de incorporación tardía. El colegio lleva a cabo una serie de proyectos en los que participan tanto profesores como estudiantes, como, por ejemplo, el plan de “Coeducación”, el “Proyecto Lector” y el “Proyecto Bilingüe”.

A pesar de que la línea educativa de este centro aún está basada en la enseñanza tradicional los docentes están abiertos a la innovación, para lo que pueden disponer de recursos como pizarras digitales y un aula de informática. Existe una buena relación entre los profesionales del centro, lo que abre la posibilidad de realizar proyectos interdisciplinares.

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

Por el momento los alumnos de 5º curso de educación primaria están a acostumbrados a trabajar por proyectos en ciertas ocasiones, aunque siempre como una actividad complementaria a lo largo de las unidades y no como la base de la adquisición de contenidos y competencias. La novedad para estos alumnos será principalmente la implementación del modelo Flipped Classroom, con el que podrán visualizar y estudiar la teoría en casa mientras que en clase practican mediante actividades cooperativas, resuelven dudas e interiorizan los conocimientos.

A los estudiantes en los que se ha basado esta propuesta les gusta viajar, pero desconocen en cierta medida su propia cultura a pesar de que viven en una ciudad considerada entre los mejores destinos turísticos. Esta es la razón por la que se pretende fomentar la en conocimiento y valoración de su entorno mediante las actividades propuestas. Además, les motivan las herramientas digitales y páginas interactivas que les permiten crear su propio contenido. Por último, han trabajado en grupo en ocasiones anteriores pero solo en casos aislados, y aunque hay una buena relación entre todos los alumnos, es necesario que trabajen sus habilidades sociales y practiquen este tipo de interacciones en el aula.

En cuanto al ámbito legislativo, se encuentra en vigor la LOMCE, ley que divide la etapa de Educación Primaria en seis cursos y las organiza en áreas de carácter global e integrador entre las que encontramos el área de Ciencias Sociales como asignatura troncal en cada uno de los cursos. En el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se define en Currículo de Educación Primaria en Andalucía, pero finalmente es en la Orden de 17 de marzo de 2015, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía, donde se desarrolla dicho Currículo. En esta última orden encontramos los objetivos del área de Ciencias Sociales, y a continuación se exponen aquellos que se trabajarán durante esta propuesta de intervención:

- O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.
- O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información [...]

- O.CS.5. Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural de Andalucía y España y contribuir activamente a su conservación y mejora, mostrando un comportamiento humano responsable y cívico [...]
- O.CS.7. Comprender, valorar y disfrutar las diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas de nuestra comunidad autónoma [...] será de gran ayuda el estudio de la realidad de Andalucía como lugar de encuentro de culturas.
- O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura [...]

3.3. Diseño de la propuesta

La propuesta de intervención planteada consiste en la creación de una revista turística de Granada a través de la aplicación “Madmagz, orientada al diseño de revistas impresas o digitales.

El objetivo es que los estudiantes trabajen por proyectos en la elaboración de un producto tangible para que puedan observar de forma precisa los frutos de su aprendizaje. Se ha elegido esta temática a partir de los intereses y motivaciones de los alumnos, con el fin de motivarlos a conocer su propio entorno.

Además, gracias a la dinámica de clase Flipped Classroom, los estudiantes podrán trabajar de forma activa, asumiendo el mayor peso del proceso del proceso y aprendiendo a trabajar de manera cooperativas con sus compañeros. De esta forma evitamos que se caiga en la mecánica de “realizar en casa el trabajo de forma individual y luego juntarlo”, exponiendo a los discentes a posibles situaciones de conflicto, toma de decisiones conjunta o aportación de ideas para un fin común.

En cuanto a la ejecución de las tareas- aunque se desarrollará de forma más precisa en el apartado de metodología- se llevará a cabo en grupos de cuatro personas y a veces en parejas para incrementar el grado de aportación de cada alumno. Cada equipo investigará sobre un elemento de su ciudad a través de la búsqueda, interpretación, selección y organización de la información. Sin embargo, también se incluirán presentaciones en clase sobre cada tema y evaluación a través Plickers sobre todos ellos para garantizar que, aunque cada grupo se especialice en un asunto, todos adquieran los mismos conocimientos.

Los temas propuestos son los presentados en la figura 4.



Figura 4. Elementos de Granada que se van a trabajar durante el proyecto.
Elaboración propia.

Debido a que esta propuesta de intervención se basa en el Aprendizaje Basado en Competencias, es preciso explicar qué contribución aporta a la adquisición de las competencias clave:

- 1. Competencia lingüística:** Durante la búsqueda de información se llevarán a cabo procesos de lectura comprensiva, selección y síntesis. Además, se trabajarán las partes de una revista y el lenguaje adecuado para su redacción. Por último, trabajarán su expresión oral de cara a un público durante las presentaciones, siendo necesario trabajar distintos elementos lingüísticos y paralingüísticos.
- 2. Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología:** Esta competencia está estrechamente ligada a la investigación que los alumnos llevarán a cabo, el pensamiento crítico que se les fomentará a la hora de interpretar los datos encontrados, y las destrezas tecnológicas que adquirirán a través de las tareas propuestas.
- 3. Competencia digital:** El alumnado trabajará los contenidos a través de las nuevas tecnologías, adquiriendo dominio en el blog de la clase, fundamental para introducir los nuevos contenidos y utilizarlo para subir distintos materiales online que permitan complementar la información y trabajar los conocimientos. También aprenderán a usar Internet como fuente de información, haciendo hincapié en la necesidad de contrastar los datos y apoyarse en fuentes fiables.

4. **Aprender a aprender:** A través de la investigación, el trabajo activo y el uso de herramientas digitales los estudiantes aprenderán a aprender por su cuenta en diferentes contextos y situaciones. Uno de los principales objetivos del proyecto es el desarrollo de la autonomía de los alumnos a la hora de adquirir conocimientos y llevar a cabo las tareas.
5. **Competencias sociales y cívicas:** Se prende aumentar el sentimiento de pertenencia a una sociedad a través del conocimiento del entorno, de forma que este se valore y respete desde su papel como ciudadanos. Además, se preparará a los estudiantes para su vida en sociedad a través de la colaboración, reflexiones y solución de problemas en la asamblea al final de cada sesión.
6. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** La consecución del sentido de esta competencia se verá apoyada por la relación del proyecto con la realidad, basado en la elaboración de un producto propio, en concreto una revista turística. Gracias a esto los alumnos aumentarán su curiosidad e interés por lo que pueden llegar a hacer.
7. **Conciencia y expresiones culturales:** Esta es una de las competencias que más se trabajarán durante la propuesta planteada, ya que el conocimiento de la cultura de Granada es la base del proyecto que se va a llevar a cabo.

3.3.1. Metodología

Esta propuesta de intervención se basa en el enfoque constructivista, en el Aprendizaje Basado en Competencias y en el Modelo Centrado en el alumno. Además, la metodología está fundamentada en el modelo de aprendizaje Flipped Classroom y en el ABP, modelos interactivos, dinámicos y participativos.

La metodología de la propuesta diseñada en el presente TFM defiende que los estudiantes deben ser el principal motor de su proceso de aprendizaje, entendiendo al docente como un guía que debe proporcionarles los medios y la asistencia adecuada para que se produzca un aprendizaje significativo adaptado a la vida real. A raíz de esto se han propuesto actividades en las que se fomenten la investigación y la creatividad, permitiendo al alumnado aprender por descubrimiento. Además, el trabajo colaborativo se ha implementado como base de esta propuesta. Los estudiantes trabajarán en parejas y en grupos pequeños durante casi todas las tareas. De esta forma podrán desarrollar sus habilidades sociales y emocionales, así como interiorizar valores basados en la tolerancia y el respeto hacia las opiniones de otras personas, la empatía y la necesidad de mantener una convivencia pacífica. Otro aspecto que se pretende mejorar de los discentes a través del trabajo cooperativo es la confianza en sí

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

mismos y el sentido de eficiencia, ya que la pertenencia a un grupo y la responsabilidad personal en un fin común ayudan a mejorar su imagen personal.

En cuanto a la dinámica de las clases, de forma general, el docente subirá al blog de la clase vídeos explicativos acerca de los contenidos, la tarea para la siguiente lección o directrices para el trabajo en grupo. De esta forma, en cada clase se tomarán los primeros cinco minutos para llevar a cabo una introducción en la que se resolverán las posibles dudas que hayan podido surgir. Por último, se realizará una reflexión sobre el trabajo realizado, las dificultades superadas, el trabajo cooperativo, el grado de satisfacción en cuanto a los resultados o qué hubiesen cambiado de su ejecución. De esta manera se pretende trabajar la metacognición de los alumnos, haciéndolos conscientes de su progreso y así desarrollar la competencia clave de “aprender a aprender”, la cual resulta fundamental para crear personas activas y fomentar un aprendizaje ubicuo.

3.3.2. Objetivos de la propuesta

A continuación, se exponen los objetivos generales hacia los que se dirige la propuesta de intervención diseñada. Estos objetivo son comunes para todas las actividades propuestas, sin embargo, en el desarrollo de la propuesta de intervención se indicarán aquellos objetivos más específicos que se trabajarán en cada sesión.

1. Conocer y valorar el entorno
2. Planificar el trabajo a realizar en el aula
3. Utilizar las TIC correctamente y de forma creativa.
4. Analizar las dificultades y ventajas del trabajo en grupo
5. Planificar el trabajo a realizar en el aula
6. Crear una revista online a través de la página web “Madmagz”
7. Valorar el trabajo realizado a lo largo del proyecto

3.3.3. Desarrollo de la propuesta

En la siguiente Tabla 2, se expone el planteamiento de la propuesta de intervención diseñada. En total son 10 sesiones con diferentes actividades cada una (una tabla resumen de toda la propuesta puede consultarse en la Tabla 3, p. 36). En esta Tabla 2, de cada sesión se expondrán los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, así como los objetivos propios de cada sesión y la descripción del procedimiento para poder llevar a cabo correctamente cada sesión. En la columna “Recursos” se ha añadido la URL de cada

aplicación o recurso web necesario, sin embargo, para aligerar la tabla, únicamente se pone la primera vez qué se describe dicho recurso.

Tabla 2. Desarrollo de la propuesta

SESIÓN 1	Título: “Nuestra Granada”	Nº alumnos: 20	Curso: 5º		
CONTENIDOS					
Conceptuales	Procedimentales		Actitudinales		
Lugares típicos de Granada	Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora.		Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia.		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD					
Señalar diferentes aspectos de la cultura granadina.					
ANTES DE LA CLASE			RECURSOS		
A través del blog de la clase los estudiantes verán en casa un video-tour por Granada de 4 minutos editado por el profesor a través de la plataforma Edpuzzle, que permite introducir preguntas sobre el contenido durante la visualización. Los alumnos tendrán que apuntar todos los sitios o elementos que reconozcan de su ciudad para después trabajarlos en clase.			<ul style="list-style-type: none"> Video “Granada in 4k”, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ZZ4tgNkNmtY Edpuzzle https://edpuzzle.com/ 		
Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos		
Introducción	Resolución de dudas Formación de grupos (4 personas) Sorteo de temas	10'	Material escolar: Libreta, bolígrafos, etc.		
Lluvia de ideas	Los alumnos propondrán ideas sobre los temas propuestos, apuntando las que les parezcan	5'			

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

	interesantes sobre el tema de su grupo.		
¿Te suena?	Después se pondrán en común los lugares que reconocieron de su ciudad durante el video que vieron en casa, y se volverá a visualizar señalando entre todos lo que se haya nombrado.	20'	Pizarra digital Video "Granada in 4k"
Asamblea	Se reflexionará sobre la opinión o expectativas del proyecto. Se resolverán las dudas que puedan haber surgido. Se definirá el trabajo para casa (buscar y traer bibliografía útil para su tema).	10'	

SESIÓN 2 Título: "Detectives en acción" Nº alumnos: 20 Curso: 5º

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
-Comidas típicas de la provincia de Granada -Geografía y zonas históricas de Granada -Museos y exposiciones en Granada -Festividades granadinas -Monumentos de Granada	Utilización de las TIC para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.	Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia.

OBJETIVOS

- Buscar información sobre la cultura de Granada a través de páginas web

- Analizar las dificultades y ventajas del trabajo en parejas

ANTES DE LA CLASE	RECURSOS			
<p>Los alumnos visualizarán en casa un videotutorial realizado por el profesor en el que, mediante la grabación de su pantalla, y apoyándose con grabación de audio, muestra cómo buscar información en Internet. Esto se hará a través de la plataforma “Screencast-O-Matic”.</p> <p>Además, se darán directrices sobre el trabajo que van a realizar en parejas durante la sesión.</p> <p>Finalmente, completarán un cuestionario realizado a través de “Socrative” para comprobar el grado de comprensión de los contenidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Screencast-O-Matic: https://screencast-o-matic.com/ • Socrative: https://socrative.com/ 			
Actividad		Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción		Resolución de dudas	5'	
Búsqueda de información		Los alumnos, por parejas, buscarán información en las páginas y artículos que hayan encontrado en casa, apuntando la que consideren relevante para el proyecto.	25'	Aula de informática: Ordenadores con acceso a Internet
Asamblea		<p>Por parejas explicarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cómo ha ido el proceso de búsqueda de información, • el grado de dificultad que han encontrado en esta tarea, • problemas surgidos y cómo los han solventado • satisfacción con su trabajo. <p>Como trabajo para casa deberán completar la</p>	15'	

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

	información seleccionada si esta se ha quedado pobre durante la actividad en el aula.		
SESIÓN 3	Título: “Trabajo en Equipo”	Nº alumnos: 20	Curso: 5º
CONTENIDOS			
Conceptuales		Procedimentales	
Mismos que en la sesión 2		Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes	
		Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.	
OBJETIVOS			

Organizar de forma coherente información acerca de algún aspecto cultural de Granada.

ANTES DE LA CLASE		RECURSOS	
Los alumnos visualizarán un video realizado por el profesor en el que se ofrecen distintos tips para el trabajo en grupo, así como las fases que deben seguir en la sesión para seleccionar y organizar la información.		Edpuzzle	
Durante el video deberán contestar distintas preguntas formuladas para activar el razonamiento lógico sobre el contenido.			
Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas	5'	
Puesta en común	Por grupos, los alumnos compartirán con sus compañeros la información que encontraron por parejas en la clase anterior.	25'	Material escolar: Libreta, bolígrafos, etc.

	Entre todos la seleccionarán y la organizarán. El docente se irá pasando por las mesas para resolver dudas y proporcionar ayuda si es necesario.		
Asamblea	<p>Se resolverán las dudas que hayan podido surgir durante esta lección.</p> <p>Se realizará una reflexión sobre el trabajo en grupo: aportación de los miembros, problemas surgidos y cómo han sido solventados, dificultades y satisfacción con el trabajo llevado a cabo.</p>	15'	

SESIÓN 4	Título: “La belleza de Granada”	Nº alumnos: 20	Curso: 5º
CONTENIDOS			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
mismos que en la sesión 2	Uso y utilización correcta de materiales	Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.	
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> Buscar material visual sobre la cultura de Granada a través de páginas web determinadas Crear preguntas de comprensión sobre el tema trabajado de la cultura granadina 			
ANTES DE LA CLASE		RECURSOS	

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

<p>El profesor realizará un vídeo grabando la pantalla e insertando audio (Screencast-O-Matic) para explicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cómo buscar y guardar videos en “Youtube Edu”, - cómo buscar y guardar imágenes en “Bunis” - cómo crear murales en “Lino”. <p>También se explicará la dinámica de la próxima sesión.</p>	<p>Edición de videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Screencast-O-Matic <p>Curación de contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socrative <p>Busqueda de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • YoutubeEdu (vídeos) https://www.youtube.com/results?search_query=granada • Bunis (imágenes) http://bunis.org/ <p>Crear murales digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lino http://en.linoit.com/
--	---

Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas	5'	
Material visual	<p>En el aula de informática, los alumnos van a buscar y seleccionar imágenes y vídeos que puedan usar en su presentación.</p> <p>Los estudiantes que quieran podrán trabajar la creatividad creando murales a través de la sencilla página web “Lino”. El material será subido al blog de la clase para que todos los alumnos puedan tener acceso a él. Además, todos inventarán algunas preguntas sobre su tema con las que se trabaje la</p>	25'	<ul style="list-style-type: none"> • YoutubeEdu (vídeos) • Bunis (imágenes) • Word • Blog de la clase. • Lino

	información expuesta y sirva para analizar la comprensión de los contenidos (estas preguntas se usarán más tarde para un quizz)		
Asamblea	Resolución de dudas que hayan podido surgir durante esta lección. Reflexión sobre el trabajo en grupo: aportación de los miembros, problemas surgidos y cómo han sido solventados, dificultades y satisfacción con el trabajo llevado a cabo.	15'	

SESIÓN 5 **Título: "Viaje Cultural"** **Nº alumnos: 20** **Curso: 5º**

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Mismos de la sesión 2	-Presentación de una información de forma coherente y creativa -Reparto equitativo del trabajo en grupo	Sensibilidad, sentido crítico en el análisis y el compromiso en relación con la búsqueda de las mejores alternativas para progresar y desarrollarnos

OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar de forma creativa información acerca de la cultura de Granada • Evaluar los puntos fuertes y débiles de todas las presentaciones 	

ANTES DE CLASE	RECURSOS

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

<p>Los alumnos visualizarán una presentación realizada por el profesor con “Genial.ly” sobre cómo presentar una información en clase. Esta incluirá aspectos como la estructura, el lenguaje no verbal y otros tips. Después realizarán un cuestionario a través de “Socrative” para comprobar si han entendido la información.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Genial.ly https://www.genial.ly/es• Socrative		
Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas	5'	
Presentación	Presentaciones por grupos.	25'	Pizarra digital
Asamblea	Reflexión sobre el trabajo propio y el de los demás, señalando puntos fuertes y débiles de ambos, así como qué creen que podrían haber hecho mejor.	15'	

Sesión 6	Título: “La Conquista de Granada”	Nº alumnos: 20	Curso: 5º
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
Mismos de la sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en concursos sobre el tema a tratar -Trabajo en equipo con el fin de alcanzar unos objetivos 	<ul style="list-style-type: none"> -Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante 	

OBJETIVOS

Resolver cuestiones relacionadas con la cultura granadina

ANTES DE LA CLASE	RECURSOS
Los alumnos tendrán la oportunidad de practicar en casa antes del concurso. Para ello se preparará un cuestionario sobre Granada a	<ul style="list-style-type: none">Quizzizz https://quizizz.com

través de “Quizzizz”, con el que los estudiantes podrán testar lo que han aprendido durante las exposiciones y su propio trabajo.	com/?locale=es
---	--

Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas	5'	
Plickers	Realización de un concurso por grupos sobre quién sabe más acerca de Granada: cada grupo tendrá cuatro hojas con códigos de barra y con una letra: “A”, “B”, “C” o “D”. En la pizarra verán distintas preguntas sobre el contenido (hechas por ellos mismos y corregidas por el profesor) y las posibles respuestas. Los miembros de cada grupo tendrán que ponerse de acuerdo en alguna respuesta y levantar la hoja correspondiente. Después el profesor escaneará la habitación con la aplicación y se registrará cada respuesta.	25'	-Pizarra digital -Móvil -Hojas de respuestas -Plickers https://www.plickers.com/
Asamblea	Resolución de dudas surgidas durante la sesión. Reflexión sobre el trabajo en grupo, dificultades y satisfacción con el trabajo llevado a cabo.	15'	

Sesión 7 Título: “Nuestra propia Revista” Nº alumnos: 20 Curso: 5º

CONTENIDOS

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
--------------	-----------------	---------------

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

Mismos de la sesión 2	<p>-Utilización de la página web “Madmagz” para la creación de contenido</p> <p>-Aplicación de un formato establecido en cuanto a los aspectos formales al redactar un texto</p>	<p>Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos.</p> <p>Iniciativa emprendedora.</p>
-----------------------	--	---

OBJETIVOS

- Identificar los aspectos formales a la hora de redactar una revista
- Conocer el funcionamiento de la herramienta digital “Madmagz”

ANTES DE LA CLASE			RECURSOS
Los alumnos visualizarán un vídeo realizado por el profesor con “Screencast-O-Matic” sobre el proceso de creación de una revista y sus partes a través de la aplicación “Madmagz”, que permite crear y editar en línea una revista y después imprimirla.			<ul style="list-style-type: none"> • Screencast-O-Matic • Madmagz https://madmagz.com/
Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Se elegirá el título de la revista y se especificarán aspectos formales como el tipo y tamaño de letra, márgenes, etc. para que todas las páginas sean iguales.	10'	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra Digital • Madmagz
Probando la página web	Se verán ejemplos realizados a través de la aplicación y se creará entre todos la portada y la introducción de la revista para que aprendan el funcionamiento de la página	20'	
Asamblea	Se resolverán las dudas que hayan podido surgir	15'	

	<p>sobre la aplicación o el proyecto.</p> <p>Los alumnos podrán aportar ideas para hacer la revista más creativa.</p>		
--	---	--	--

Sesión 8	Título: “Redactores Jefe”	Nº alumnos: 20	Curso: 5º
-----------------	----------------------------------	-----------------------	------------------

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Mismos de la sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> -Utilización de la página web “Madmagz”. -Aplicación de un formato establecido 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. -Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.

OBJETIVOS	
------------------	--

Adaptar una información al formato de revista online.

ANTES DE CLASE		RECURSOS
Los alumnos completarán un cuestionario a través de “Socrative” para repasar contenidos relacionados con la estructura, el funcionamiento de la aplicación “Madmagz” y los aspectos formales que tienen que tener en cuenta a la hora de editar la revista.		Socrative Madmagz

Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas	5'	
Redactando la información.	Los grupos pasan la información que usaron en la presentación a la revista, añadiendo también las	25'	- Aula de informática: Ordenadores -Madmagz

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

	imágenes que crean adecuadas. El docente se irá pasando por los ordenadores para resolver dudas o proporcionar ayuda si es necesario.		(Anexo 1)
Asamblea	Se resolverán dudas, se reflexionará sobre el trabajo realizado y se expondrán los posibles problemas que hayan podido surgir y como se han solventado.	15'	

Sesión 9 Título: "Aprendiendo a mejorar" Nº alumnos: 20 Curso: 5º		
CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Mismos de la sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> -Utilización de la página web "Madmagz" -Aplicación de un formato establecido -Corrección y mejora del contenido tras la recepción de feedback por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. -Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.

OBJETIVOS	
Aplicar al trabajo realizado las correcciones del profesor	

ANTES DE CLASE	RECURSOS
El docente habrá corregido la información de todos los grupos y los alumnos deberán revisar las correcciones subidas al blog a través de un documento Word	Word

Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Resolución de dudas.	15'	
Limiando y completando la información	Se seguirá con la tarea de la sesión anterior, realizando las correcciones señaladas por el docente y finalizando el apartado.	20'	-Ordenadores -Madmagz
Asamblea	Se resolverán dudas, se reflexionará sobre el trabajo realizado y se expondrán los posibles problemas que hayan podido surgir y como se han solventado.	10'	

Sesión 10

Título: "Los Frutos del Esfuerzo"

Nº alumnos: 20

Curso: 5º

CONTENIDOS

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Mismos de la sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> -Evaluación del trabajo realizado a lo largo del proyecto -Autoevaluación del propio proceso de aprendizaje, así como sus puntos fuertes y débiles. -Coevaluación de los miembros del grupo en cuanto a la calidad de sus aportaciones y el interés demostrado en el trabajo cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante. -Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia.

OBJETIVOS

- Llevar a cabo una autoevaluación al final del proyecto
- Realizar una co-evaluación al final del proyecto

ANTES DE CLASE	RECURSOS
----------------	----------

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

Los alumnos podrán completar un cuestionario realizado a través de “Google Drive” sobre el proyecto, el funcionamiento de la clase, las actividades realizadas, etc. De esta forma el profesor podrá comprobar en qué grado esta metodología complace a los alumnos.	Google Drive https://www.google.es/intl/es/forms/about/
---	---

Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
Introducción	Se entregará una copia de la revista impresa a cada alumno y se dará un tiempo para leerla y comentarla entre ellos.	10'	Revistas impresas
Autoevaluación y coevaluación	Los estudiantes completarán una rúbrica acerca de su trabajo personal y otra sobre los miembros de su equipo y el trabajo de su grupo en general.	15'	Rúbricas
Reflexión	Los alumnos podrán compartir voluntariamente sus respuestas con el resto de la clase. Finalmente se evaluará el proyecto en general: qué les ha gustado más, qué cambiarían, cómo calificarían el proceso, etc.	25'	

3.3.4. Cronograma

Esta propuesta de intervención está diseñada para realizarse al principio del primer trimestre del curso 2018/2019. Se ha elegido esta temporización con la finalidad implementar la metodología basada en ABP y Flipped Classroom para el resto del curso escolar. Ya que esta comprende una innovación para el alumnado se busca empezar a trabajarla de forma

gradual desde el comienzo de las clases, dejando una primera unidad para que se acostumbren al ritmo escolar y a la materia.

Se disponen de dos lecciones semanales de 45 minutos cada una, las cuales están previstas para los lunes y los miércoles. A partir de este horario se concluye que el proyecto planteado tendría una duración de 5 semanas. El cronograma resultante de esta propuesta quedaría como se expone en la Tabla 3.

Tabla 3. Cronograma de las sesiones durante el proyecto

SESIONES	FECHA
1. Nuestra Granada	Lunes 15/10/2018
2. Detectives en acción	Miércoles 17/10/2018
3. Trabajo en Equipo	Lunes 22/10/2018
4. La belleza de Granada	Miércoles 24/10/2018
5. Viaje Cultural	Lunes 29/10/2018
6. La Conquista de Granada	Miércoles 31/10/2018
7. Nuestra propia Revista	Lunes 5/11/2018
8. Redactores Jefe	Miércoles 7/11/2018
9. Aprendiendo a mejorar	Lunes 12/11/2018
10. Los Frutos del Esfuerzo	Miércoles 15/11/2018

3.4. Diseño de evaluación de la propuesta

A continuación, se exponen los criterios de evaluación de la asignatura de Ciencias Sociales, junto con sus correspondientes indicadores, desarrollados por la Junta de Andalucía. Se ha llevado a cabo una selección de aquellos relacionados con la propuesta de intervención y que, por lo tanto, se van a tener en cuenta a la hora de evaluar al alumnado:

3.1. Obtener información utilizando diferentes fuentes a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

3.1.1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido.

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

- 3.1.2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos y analiza información manejando imágenes.
- 3.2. Desarrollar la responsabilidad, el esfuerzo, la constancia en el estudio, la creatividad y el espíritu emprendedor obteniendo conclusiones innovadoras.
 - 3.2.1. Realiza las tareas con autonomía.
 - 3.2.2. Utiliza estrategias para realizar un trabajo y participa en actividades de grupo.
- 3.3. Valorar la importancia de una convivencia pacífica, democrática y tolerante.
 - 3.3.1. Valora la importancia de una convivencia pacífica y tolerante entre los diferentes grupos.
 - 3.3.2. Identifica y utiliza los códigos de conducta.
 - 3.3.3. Utiliza estrategias creativas y de emprendimiento para realizar trabajos de forma individual y en equipo.
- 3.13. Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y cultura, apreciando la herencia cultural y patrimonial de Andalucía
 - 3.13.1. Identifica, valora y respeta el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico.
 - 3.13.2. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo.

En cuanto a las herramientas de evaluación, el docente llevará a cabo un diario de clase en el que anotará el trabajo y la participación de cada alumno durante las sesiones. En este diario quedarán reflejadas las reflexiones llevadas a cabo por los estudiantes en la asamblea, así como los conflictos y problemas surgidos y cómo los han solventado. Este diario se completará con la intención de valorar no solo el producto, sino también el proceso de aprendizaje de cada alumno. Esta herramienta permite observar de forma personalizada el progreso de los discentes, ofreciendo una valiosa información sobre cómo mejorar su experiencia educativa. Aunque la evaluación continua tendrá un mayor peso, también se tendrá en cuenta el producto, realizándose una evaluación final del proyecto realizado.

Sin embargo, el alumnado también participará tanto en su evaluación como en la de sus compañeros e, incluso, en la evaluación de la propuesta y de la metodología utilizada. Esto se llevará a cabo al final de cada sesión a través de la asamblea, pero finalmente se realizará de manera formal al final del proyecto a través de distintas rúbricas (Anexo 2) que, tras ser recogidas y registradas por el docente, los estudiantes guardarán en su portfolio.

En esencia, se valorarán los procesos afectivo-motivacionales (saber ser), el desempeño realizado en los procedimientos (saber hacer) y los procesos cognoscitivos (saber conocer), con el fin de recopilar información sobre el proceso personal de cada uno de los estudiantes para poder ofrecer a cada uno las alternativas educativas más adecuadas, mejorando y adaptando a ellos las futuras propuestas.

4. Conclusiones

Este TFM tenía como objetivo general “diseñar una propuesta de intervención basada en la creación de una revista turística de Granada a través del ABP y el modelo Flipped Classroom, que incremente la motivación del alumnado de 5º de educación primaria en el área de Ciencias Sociales”.

Para dar respuesta a este objetivo, en primer lugar, se ha realizado un análisis bibliográfico de los fundamentos pedagógicos, examinando cuales son las principales diferencias entre el modelo basado en la enseñanza y el modelo basado en el aprendizaje, las características principales de un entorno constructivista, las consideraciones didácticas a tener en cuenta al implementar ABP y Flipped Classroom en el aula, y las competencias clave que se desarrollan mediante este tipo de enseñanza activa e interactiva, y qué serían hacia las que iría dirigida la propuesta de intervención diseñada.

En cuanto a los objetivos específicos relacionados con el marco empírico, se expusieron los propósitos de diseñar una propuesta de intervención para fomentar el conocimiento y valoración del entorno mediante la puesta en marcha de actividades basadas en las TIC y el aprendizaje cooperativo para construir una revista sobre su entorno. Siendo el objetivo último incrementar la motivación del alumnado hacia el área de Ciencias Sociales, teniendo en cuenta sus características e intereses, ya que esta qué suele basarse en procesos memorísticos y acumulativos.

A raíz de estos objetivos, se pueden señalar varias conclusiones.

Respecto a los objetivos a alcanzar con la búsqueda de información en el desarrollo del marco teórico, puede decirse que tras analizar distintas teorías del Constructivismo se destaca la necesidad de llevar a cabo un aprendizaje activo en el que el alumno sea el motor de su proceso de aprendizaje. El alumnado se considera el centro de todo el proceso y la pieza más importante. Este enfoque se ha basado en la información recopilada del modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumno, el cual cambia el tipo de interacción docente-discente y pone el énfasis en el desarrollo de las habilidades y el pensamiento crítico,

El Trabajo por Proyectos a través del Modelo Flipped Classroom

entendiendo al alumno como colaborador en vez de oyente cuya función ya no es la de acumular conocimientos, sino la de transformarlos. Esto lo podemos relacionar con los modelos seleccionados (ABP y Flipped Classroom), modelos que ofrecen al alumnado experiencias enriquecedoras en el aula para que puedan “construir” sus conocimientos, en este caso en concreto, a lo largo de las 10 sesiones diseñadas.

Relacionado con el tema de las habilidades encontramos el Aprendizaje basado en Competencias. Se puede concluir que, en esencia, competencia significa “saber cómo actuar”, y las competencias claves conforman los fines del proceso de aprendizaje. El propósito de este enfoque es ofrecer a los estudiantes las herramientas que necesitan para desarrollarse de forma personal y social como ciudadanos activos. El proyecto planteado en la propuesta de intervención está basado en esta teoría, por lo que se ha diseñado con la idea de que el alumnado adquiera gradualmente las competencias propuestas en el Currículo. De igual manera, la implementación de la metodología Flipped Classroom se ha llevado a cabo con el objetivo de dinamizar el aprendizaje y que los estudiantes puedan adquirir las competencias en el aula de forma colaborativa en vez de en cada individualmente.

Como características principales de ambos modelos se han señalado el trabajo cooperativo, lo que permite al alumnado desarrollar una relación de interdependencia positiva hacia sus compañeros; y el uso de las TIC, como preparación para el mundo digital en el que van a vivir. Sin embargo, cada modelo tiene sus peculiaridades. En cuanto al ABP, es considerado un modelo integral que involucra al alumnado en tareas de investigación, solución de problemas de la vida real y creación de contenido. Además, se han encontrado numerosos beneficios en cuanto a esta metodología entre los que se destacan la preparación del alumnado para el mundo y la sociedad, el incremento de la motivación en el aula o la adquisición de estrategias de solución de problemas. Finalmente, Flipped Classroom respeta la instrucción directa de la educación tradicional pero llevándola a cabo a través de herramientas multimedia. Para implementar esta metodología el aula debe suponer un espacio flexible para el alumno en el que pueda trabajar de forma activa. Para concluir, se ha analizado la evolución del concepto Flipped Classroom y se ha encontrado que este pasa de simplemente hacer referencia a la dinámica de clase, a la persecución de una educación personalizada a través del desarrollo del proyecto individual de cada alumno.

5. Limitaciones y Prospectiva

Se observan las siguientes limitaciones en el presente TFM:

- Necesidad de haber contrastado datos de investigaciones empíricas previas sobre la implementación de los modelos propuestos. Se ha tratado de encontrar información al respecto, pero al tratarse de metodologías innovadoras aún no se dispone de muchas conclusiones basadas en el conocimiento científico.
- Un análisis acerca de la situación actual de la sociedad y la educación, así como su cambio y evolución a lo largo de los últimos años hubiese ayudado a entender la necesidad y el propósito de este TFM.
- Se mencionan conceptos importantes como el aprendizaje ubicuo o LMS, aunque para no extender demasiado el desarrollo teórico no han sido explicados con profundidad durante en TFM.
- La imposibilidad de implementar esta propuesta de intervención supone igualmente una limitación, ya que no se ha podido observar hasta qué punto es viable su realización y/o en qué grado motiva a los alumnos consiguiendo un mayor progreso en la asignatura.

Teniendo en cuenta la prospectiva de este trabajo, se destaca el fomento de un modelo educativo activo e innovador que utiliza las TIC a través de materiales disponibles en casi todos los centros educativos. Se explica detalladamente la metodología y las tareas propuestas, lo que puede guiar a otros docentes que quieran adaptar sus clases a esta dinámica. La propuesta es dinámica e interactiva, y toma como elemento más importante al alumnado tratando de incrementar su motivación al mismo tiempo que adquieren las competencias claves propuestas en el Currículo de educación primaria.

Además, en el marco teórico no solo se estudian los dos modelos propuestos (ABP y Flipped Classroom), sino que también se analizan los fundamentos pedagógicos en los que se basan, dando la posibilidad de que los docentes personalicen su propio modelo basado en estas teorías que tienen una gran aceptación entre los profesionales de la educación actualmente.

Finalmente, tras la elaboración de la propuesta se han apreciado algunas futuras líneas de investigación dirigidas a la relación y la viabilidad del ABP con el Currículo establecido de educación primaria, lo que podría suponer un obstáculo a la hora de llevar a cabo proyectos y a la vez cumplir con lo que se espera de la asignatura. También se pretende investigar de forma más profunda estudios de casos de la implementación del modelo Flipped Classroom para comprobar si la clase invertida realmente supone un progreso en cuanto al modelo tradicional.

6. Referencias bibliográficas

- Amineh, R. J. (2015). Review of Constructivism and Social Constructivism. *Journal of Social Sciences, Literature and Languages* 1(1), 9-16. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/3890/3f4a7255496f75124d639e14e9b810c17370.pdf>
- Ávila, R. M., López, R. y Fernández de Larrea, E. (2007). *Las competencias profesionales para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales ante el reto europeo y la globalización*. Bilbao: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales.
- Baeten, M., Struyven, K., y Dochy, F. (2013). Student-centred teaching methods: Can they optimise students' approaches to learning in professional higher education? *Studies in Educational Evaluation* 39, 14-22. doi 10.1016/j.stueduc.2012.11.001
- Bas, G. y Beyham, Ö. (2010). Effects of multiple intelligences supported project-based learning on students' achievement levels and attitudes towards English lessons. *International Electronic Journal of Elementary Education* 3(2), 366-386. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1052017.pdf>
- Bergman, J. y Sams, A. (2012). *Flip your Classroom: Reach every student in every class every day*. Eugene, Oregon: International Society for Technology in Education.
- Burbules, N. C. y Callister, T. A. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Barcelona: Granica.
- Calvillo, A. J. (2014). *El modelo flipped learning aplicado a la materia de música en el cuarto curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria: una investigación-acción para la mejora de la práctica docente y del rendimiento académico del alumnado* (Tesis Doctoral). Universidad de Valladolid, Castilla y León, España. Recuperado de <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarRef.do?ref=1118301>
- Chiu, D.K.W., Marenzi, I., Nanni, U., Spaniol, M., Temperini, M. (2016). *Advances in Web-Based Learning*. Rome: Springer.
- Coria, J. M. (2010). El Aprendizaje por Proyectos: Una metodología diferente. *Revista e-formadores*, 5. Recuperado de http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_pri_11/articulos/monica_mar11.pdf
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 50, 13 de marzo de 2015.

- Flipped Learning Network. (2014) *¿Qué es el aprendizaje invertido o flipped learning?* Recuperado de <http://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/PilaresFlip.pdf>
- García, J. A. (2011). Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. *Actualidades investigadas en educación*, 3(11), 1-24. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>
- Hernández, R. S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* 2(5), 26-35. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>
- Junta de Andalucía (s.f.). *Área de Ciencias Sociales*. Conserjería de Educación. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/pdf/PDF/ciencia%20sociales/02%20-%201ciencias%20sociales.pdf>
- Kiffer, S. y Guy, T. (2013) Developing the Teaching Competences of Novice Faculty Members: A Review of International Literature. *Policy Futures in Education* 11(3), 277-289. doi 10.2304/pfie.2013.11.3.277.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.
- Martínez, W., Martínez, J. y Esquivel, I. (2014). Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones. En J. Esquivel I. (Ed.), *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp.143-160). México: Universidad Veracruzana.
- Moore, M. T. (2016). *A Flipped Classroom and a Flipped Learning Primer*. Flipped Classroom Network. Recuperado de https://flippedlearning.org/intentional_content/a-flipped-classroom-and-flipped-learning-primer/
- Orden de 17 de marzo de 2015, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín oficial de la Junta de Andalucía, 60, 27 de marzo de 2015
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín oficial del estado, 25, de 29 de enero de 2015.
- Padilla, N., Medina, N., Gutiérrez, F., Paderewski, P., López-Arcos, R., Núñez, M. y Rienda, J. (2015). Evaluación continua para aprendizaje basado en competencias: Una propuesta para videojuegos educativos. *Revista Iberoamericana de Informática*

Educativa 21, 25-38. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5113266>

Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 1 de marzo de 2014.

Serbati, A. (2015). Implementation of Competence-Based Approach: Stories of Practices and the Tuning contribution to academic innovation. *Tuning Journal for Higher Education*, 3 (1), 19-56. doi: 10.18543/tjhe-3(1)-2015pp19-56

Siemens, G. (2004). Connectivism: a learning theory for the digital age. *Elearnspace*. Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Slavin, R. E. (2014). Research on cooperative learning: consensus and controversy. *Educational leadership*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/238066205_Research_on_Cooperative_Learning_Consensus_and_Controversy

Stoof, A., Martens, R., Merriënboer, J. y Bastiaens, T. (2002). The Boundary Approach of Competence: A Constructivist Aid for Understanding and Using the Concept of Competence. *Human Resource Development Review* 1(3), 345-365. DOI: 10.1177/1534484302013005.

Tourón, J., Santiago, R. y Díez, A. (2014). *The flipped classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Digital-text. Recuperado de <http://www.digital-text.com/wp-content/uploads/2015/03/FlippedClassroom.pdf>

Wilson, B. G. (1996) *Constructivist learning environments: case studies in instructional design*. United States: Educational Technology Publications.

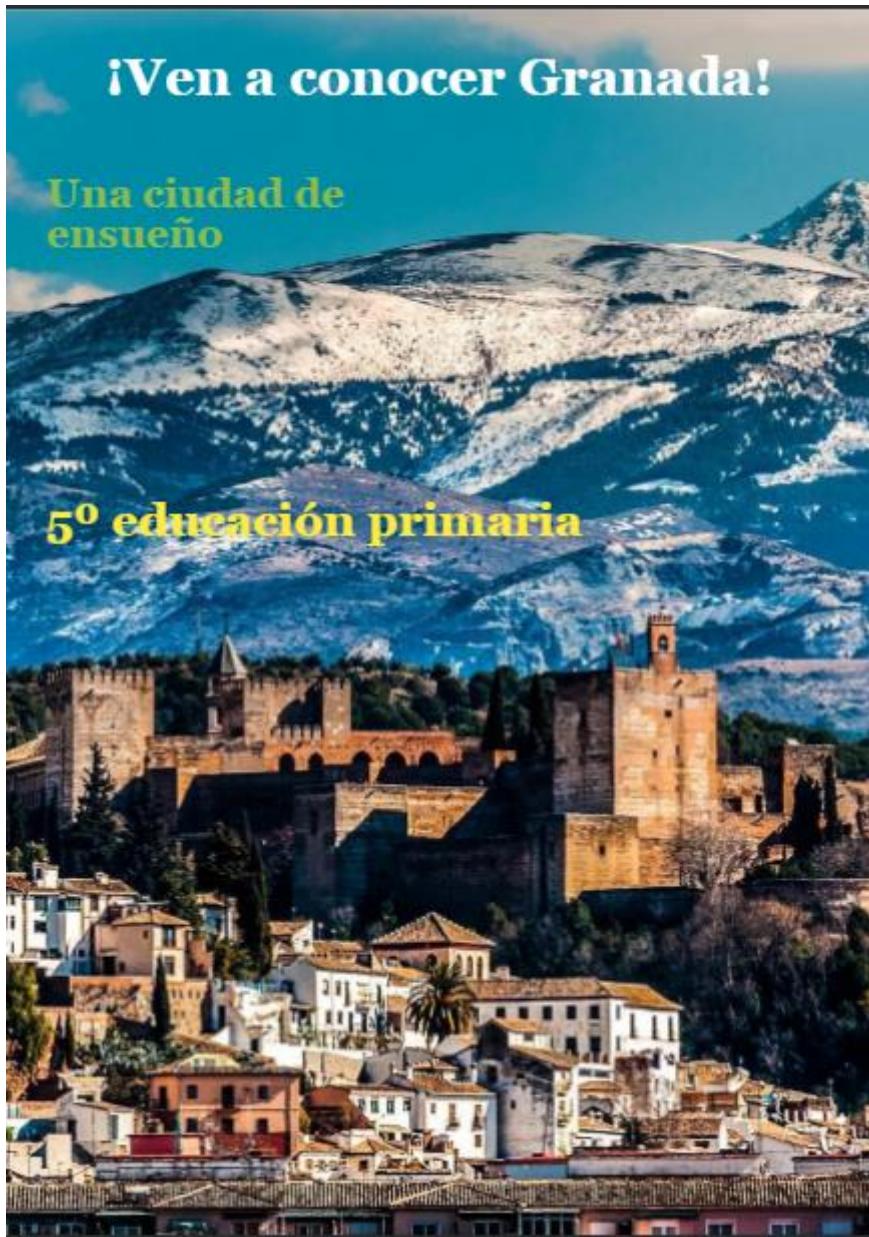
7. Bibliografía

- Alcántara, M. D. (2011). Importancia del trabajo cooperativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro alumnado. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, 38, 1-8. Disponible en https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/MARIA DOLORES ALCANTARA TRAPERO_02.pdf
- Álvarez, V., Del Carmen, V., Morelos, M. y Rubio, M. T. (2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52. Disponible en <https://rieoi.org/RIE/article/view/1775>

- Lage, M., Platt, G. y Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *Journal of Economic Education*, 31(1), 30-43.
- Disponible en <https://maliahoffmann.wikispaces.com/file/view/inverted+classrm+1.pdf>
- López-López, E. (2006). El *mastery learning* a la luz de la investigación educativa. *Revista de Educación*, 340, 625-665. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re340/re340_23.pdf
- Moore, M. (2016). A Flipped Classroom and Flipped Learning Primer. Recuperado de http://flippedlearning.org/intentional_content/a-flipped-classroom-and-flipped-learning-primer/
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. (E. Alemany, trad.) Madrid: Ediciones SM. Regular. *Investigación Educativa*, 14, 209-224. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/155/15537098002.pdf>
- Roldán, A. (1997). El trabajo por proyectos en el sistema educativo español: revisión y propuestas de realización. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 9, 115-125. Recuperado de <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/913/El%20Trabajo%20por%20Proyectos%20en%20el%20Sistema%20Educativo%20Espa%C3%B1ol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez-Ambríid, M. (2015). Formación docente: aprendo a invertir e invierto mi clase. *Tecné*, 7(2), 1-9. Recuperado de <http://journals.upr.edu/index.php/tecne/article/viewFile/719/662>

8. Anexos

Anexo 1. Ejemplo de portada de la revista online



Enlace que se les dará a los alumnos para editar a la revista online:
<https://madmagz.com/collab-r/trm0-21bmjf4-regq>

Es importante tener en cuenta que se trabajará sobre una página modelo, la cual podrá editarse tanto en texto como en imagen. Tras realizar su aportación lo enviarán al profesor que juntará todas las partes.

Anexo 2. Rúbricas de autoevaluación y evaluación grupal para los alumnos

AUTOEVALUACIÓN		1	2	3	4	5
Criterio						
He aprendido de las correcciones realizadas por el profesor						
He cumplido las tareas propuestas para cada clase						
He aportado ideas para mejorar el trabajo						
He participado en la toma de decisiones del grupo						
He tratado de solucionar los conflictos de forma pacífica						
He respetado las opiniones e ideas de los demás						
He sabido manejar la aplicación Madmagz						
He encontrado información mediante la investigación en Internet						
He visualizado en casa las video-clases a través del blog.						
Encuentro interesante el tema elegido para el proyecto						
He aumentado mis conocimientos acerca de la cultura de Granada						
He cumplido mis expectativas sobre el producto final del proyecto						
El profesor ha resuelto todas mis dudas a lo largo del proyecto						
Ha habido una buena organización del tiempo y las tareas en el aula						
Se han facilitado los recursos necesarios para la realización de las tareas						
Observaciones y comentarios:						

EVALUACIÓN DEL TRABAJO GRUPAL

Completa el cuestionario marcando con una “x” la casilla correspondiente del 1 al 5 según tu opinión, teniendo en cuenta que “1=nunca”, “2=casi nunca”, “3=a veces”, “4=casi siempre” y “5=siempre”.

Criterio	1	2	3	4	5
Todos los miembros del grupo han participado de forma activa					
Todos los miembros del grupo respetan las opiniones e ideas de los demás					
Se ha tenido en cuenta a todos los miembros a la hora de tomar decisiones					
Todos los miembros han llevado a cabo la tarea que les tocaba					
Todos los miembros han trabajado de forma colaborativa					
Todos los miembros han tratado de solucionar los conflictos de forma pacífica					
Las relaciones personales entre los miembros del grupo son positivas					
Se ha dejado de lado a algún miembro del grupo durante las sesiones					
Se han expuesto en la asamblea las dificultades surgidas en el grupo					
Los miembros del grupo se han corregido durante el trabajo de forma asertiva					
Ha surgido algún problema personal entre miembros del grupo					
Me ha gustado trabajar de forma cooperativa con mis compañeros					
Me ha resultado sencillo trabajar en grupo					
Me gustaría trabajar con el mismo grupo en futuros proyectos					
Considero que he aprendido sobre cómo trabajar de forma colaborativa					
Observaciones y comentarios:					