

Flipped Classroom. El cambio metodológico para la mejora del sistema educativo de Afania..

Unai Cinca
Eduardo Kornegay
Tere Plana
Francisco J. Tamarit
Olga Martín González
Laura Sánchez García
Cristina Holgado Rodríguez
Manuel Domínguez Gómez
Hernán Partida
Manuel F. Oliver Garví
Asunta Utande
Raquel Fernández Cézar
José Luis Saavedra Míguez
Luis Hens Pérez
Daniel Tesón Menéndez
Guillermo Medrano
Juan José Casado
María Angeles López García
Ignacio Gómez del Agua
Sylvia Fojo
Carlos Luis Gómez Valderrama
Alicia Astudillo Ocampos
Natividad Pérez Sanz
Guillermo Correa
Isabel Torrandell Serra (UIB)
Chema Laranxeira
Javier Granda Álvarez
Yolanda Olasagarre
Arrate Guisasola
Constanza Bosch Alessio
Rafael Luque Cruz
Juan Jesús Verdeguer
M^a del Pino Galván Déniz
Carmen Nicolás Vicioso

INDICE:

1. Introducción

1.1 Análisis del escenario del problema

1.2 Definición del problema

2. Análisis de la información

2.1 Identificación de qué conocemos en torno al problema

2.2 Identificación de qué NO conocemos.

3. Plan de trabajo (para la resolución del problema)

4. Análisis de la información recogida.

5. Desarrollo y presentación de la propuesta de implementación en el aula.

5.1 Objetivos

5.2 Herramientas

5.3 Implantación en el aula

5.4 Evaluación

6. Conclusiones

7. Bibliografía

1. Introducción

Hola compañeros, comienza el #eduPLereito, estas son las recomendaciones que nos dan los organizadores para comenzar a trabajar.

Como no todos disponemos del mismo tiempo para dedicarle, yo propongo que el que quiera/pueda vaya empezando con los puntos a trabajar.

Podemos trabajar en este documento colaborativo e ir aportando ideas sobre los primeros pasos, en base a las reflexiones de cada uno. Este grupo y este proyecto es para todos los niveles educativos, así que no olvidéis indicar para qué nivel de educación (primaria, secundaria, ciclos, bachillerato, universidad) son las anotaciones que hagáis.

1.1 Análisis del escenario del problema

El pequeño país centro-europeo de Afaña, aparece de forma reiterada en los últimos puestos de diferentes estudios internacionales sobre educación y rendimiento escolar.

Por otra parte, el sector productivo, viene demandando desde hace algún tiempo una mejor capacitación en el uso de las tecnologías desde los niveles más básicos.

El gobierno de Afaña ha decidido iniciar un programa de mejora del sistema educativo haciendo una fuerte inversión tanto en tecnologías para el aula como en formación del profesorado para la capacitación en nuevas estrategias educativas orientadas tanto a la mejora de la capacitación digital del alumnado como del profesorado y a la evolución del modelo metodológico de los centros educativos de Afaña.

Este programa busca llevar al aula una estrategia determinada a partir de un prototipo que será evaluado en la práctica y mejorado en sucesivas interacciones.

El gobierno de Afaña, que conoce de tu interés y tu capacidad en el desarrollo de estrategias innovadoras se ha puesto en contacto contigo para que formes partes de una de las muchas comunidades que van a participar en el diseño de las soluciones que se van a implementar en el aula.

El prototipo deberá estar realizado en un mes.

Algunas ideas para planificar

Os proponemos un guión básico de trabajo para llevar a cabo vuestro Reto:

- **Leer y analizar** el escenario del problema, elaborando un mapa conceptual



<http://www.mindomo.com/mindmap/afania-en-problemas-4218b43039f340b1a22f689b2a96b3a6> de José Lloveres

1.2 Definición del problema

Nuestro país aparece de forma reiterada en los **últimos puestos** de diferentes estudios internacionales sobre **educación y rendimiento escolar**.

De lo anterior se desprende que debemos encontrar la forma de trabajar sobre las competencias básicas del alumnado (no sólo lengua y matemáticas, sino también aprender a aprender, competencia digital, competencia creativa, autonomía y competencia emocional y social) de manera tal que aumente su rendimiento.

Por otra parte, el **sector productivo**, viene demandando desde hace algún tiempo una **mejor capacitación en el uso de las**

tecnologías desde los niveles más básicos.

Es necesario iniciar un plan para universalizar los centros escolares para el uso de las tecnologías como destreza, así como facilitadoras de conocimientos. Partimos del concepto de poner la tecnología al servicio del aprendizaje y no al revés.

Datos recogidos en otros países constatan que la presencia de las TIC en los centros incrementa la motivación del alumnado y ha producido modificaciones en tiempos, espacios y agrupamientos en el aula.

2. Análisis de la información

2.1 Identificación: qué conocemos en torno al problema

Afania es un país centroeuropeo que no obtiene buenos resultados en las evaluaciones, además los sectores productivos piden un avance en el uso, manejo y competencia digital para mejorar el nivel de competitividad del sector empresarial.

El Gobierno reconoce el problema y está decidido a enfrentarlo.

Para ello ha presupuestado una fuerte inversión en:

1. Formación del profesorado.

1.1. Formación inicial.

Desde su formación inicial -Grados de Magisterio- como los Másteres de Capacitación Pedagógica deberían ser exigentes y muy ligados a las siguientes capacitaciones pedagógicas:

- a) Estrategias educativas
- b) Capacitación TIC
- c) Metodologías emergentes

d) [Emprendeduría](#)

1.2.- [Selección.](#)

1.3.- Formación permanente

-Formación del profesorado en activo, ya que vamos a una sociedad donde el aprendizaje sea permanente.

Objetivos de la formación:

- a) Formación del profesorado que sepa reflexionar sobre su práctica docente.
- b) Formación basada en los problemas y necesidades reales del profesorado en el aula, hay que recoger sus impresiones, sensaciones, datos y a través de una metodología dialógica llegar a proponer y materializar cambios graduales pero firmes que se prolonguen en el tiempo.
- c) Que toda la formación que se realice tenga una práctica de cara a los alumnos y al aula.
- d) Formación basada en las TIC, a fines de ser capaces de transmitir nociones en alfabetización digital.

Modalidad de formación:

- a) Formación “blended” semi-presencial.
- b) Formación totalmente on-line.
- c) Sesiones formativas presenciales para aspectos muy concretos.

2. Dotación tecnológica a todos los centros

Las estrategias para mejorar el sistema educativo de AFANIA deben basarse en nuevas pedagogías (las viejas no han funcionado) y deben tener un soporte, una ayuda, un referente tecnológico.

Si necesitamos jóvenes con destrezas tecnológicas, debemos capacitarlos desde las etapas educativas más tempranas. Sólo así podrán hacer un uso natural y experimentado de las mismas.

La estrategia tecnológica se basa en dos propuestas:

a) Conectividad de banda ancha en las escuelas y red inalámbrica interna.

b) Modelo 1 a 1, es decir, implementar un programa que adquiera una computadora por alumno, tal como pusiera en práctica Argentina a través del plan Conectar Igualdad (www.conectarigualdad.gob.ar) y Uruguay con el Plan Ceibal (<http://www.ceibal.org.uy/>).

2.2 Identificación de qué NO conocemos.

***** **Identificar** qué cuestiones desconocéis

- ❖ Metodologías que utilizan actualmente
 - Se supone que con los datos ofrecidos el sector educativo está inmerso en la educación del siglo XIX.
- ❖ Dotación de los centros
 - Falta de recursos tecnológicos o recursos tecnológicos obsoletos.
- ❖ Nivel de motivación del profesorado y ganas de innovar
 - Bajo nivel de formación del profesorado en Competencia Digital → quedarse dentro del círculo de la “educación más cómoda para el docente” (docente enseña y alumnado aprende). ¿Innovar? ¡Si! Profesores con ganas y nuevas “hornadas” de maestros que han de ser el motor del cambio del sistema educativo.
- ❖ Nivel de fracaso escolar
 - Alto
- ❖ Estructura organizativa de cada etapa educativa (poned los niveles educativos para organizar un sistema más homogéneo).

	España	Argentina
0 - 3 años	Ed. Infantil (1er ciclo)	
3 - 5 años	Ed. Infantil (2º ciclo)	Nivel Inicial
6 - 12 años	Ed. Primaria	Nivel Primario
12 - 16 años	Ed. Secundaria Obligatoria/ Programas de Cualificación profesional básica	Ciclo Básico
17 - 18 años	Bachillerato - FP	Ciclo Orientado
+ 18 años	Universidad	Universidad

- ❖ Ratio actual profesor/alumno por niveles educativos
 - España: Ed. Infantil - Ed. Primaria: 25 alumnos/profesor
 - España: Ed. Secundaria y Bachillerato: 30 alumnos/profesor
 - España: Formación Profesional: 30 alumnos/profesor, en prácticas desdobra y 15 alumnos/profesor
 - España: Universidad: hasta 80 alumnos por clase a pesar de que Bolonia suponía máximos de 60.

- ❖ Valoración del personal docente (en qué deben mejorar)
 - Competencia digital
 - Experimentación, concienciación y sentimiento de necesidad de cambiar el sistema educativo.
 - Búsqueda de materiales fuera de los libros de texto.
 - En la universidad, salir de la clase magistral e involucrar al alumno en su aprendizaje

- Trabajo en equipos multidisciplinares
 - Crear y compartir PLE's de aprendizajes.
-
- ❖ Estructura organizativa de los centros educativos (jerárquica o participativa)
 - En España la estructura es jerárquica a nivel administrativo pero toda la comunidad educativa participa en la gestión educativa.
 - Hacerlo de manera tal que los Consejos escolares sean verdaderos órganos de decisión. Los claustros deberían tener una posición preponderante sobre el resto de la comunidad educativa, de esta manera con una parte de la comunidad sintiéndose y siendo co-protagonista, podría resultar menos laborioso implicar al resto (PAS, padres y madres...), las direcciones deberían adoptar la función de liderazgo (necesaria también formación en este ámbito), sin caer (o sí? -todo es opinable) en la profesionalización de la tarea de dirección (aunque ésta tenga también sus ventajas a la hora de realizar tareas de administración y gestión, no se si en asuntos de coordinación pedagógica resultaría más pragmático que bueno en sí mismo .

 - ❖ Sectores productivos más importantes (distribución del tejido empresarial)
 - Las empresas participan en el sector educativo a través de la Formación Profesional y la Universidad.

 - ❖ Sectores a desarrollar (nichos de mercado)
 - Sector tecnológico (las necesidades tecnológicas en el sector educativo harán que las empresas de dicho sector se pongan "las pilas" para crear software, hardware, actualizar e innovar).

3. Plan de trabajo (para la resolución del problema)

- **Diseñar** un plan de trabajo para resolver el problema.

Los principales objetivos de desarrollo educativo son:

- Mejorar la calidad de la enseñanza.
- Reducir el tamaño de los grupos.
- Fortalecer los sistemas de enseñanza de apoyo, educación especial y orientación de estudios, de los servicios profesionales de bienestar del alumno y de las actividades extracurriculares.
- Promover la cooperación entre padres y escuela.
- Fortalecer la enseñanza desde las TIC.
- Fomentar la colaboración e implicación de los ayuntamientos para evitar situaciones de desigualdad ante las tecnologías. - - Implicar a toda la comunidad.

Consideramos que la propuesta para mejorar el sistema educativo de Añania debe incorporar los avances más recientes en materia de innovación educativa, especialmente aquellos relacionados al uso de tecnología. Somos conscientes de que mejorar un sistema educativo depende de una diversidad de factores, entre ellos innovación del currículum, innovación metodológica o pedagógica (generando una educación basada en el APRENDIZAJE), innovación rol docente, innovación en la cultura del centro, muchos de ellos ajenos a los centros escolares y la práctica en el aula. Para incluir estos factores ajenos sería importante sensibilizar al conjunto del entramado social: familias, instituciones, entidades, medios de comunicación, grupos de poder..

En esta propuesta enfatizamos una estrategia a utilizar para mejorar el sistema educativo de Añania, que es la modalidad “flipped classroom” (clase inversa), la cual aprovecha los recursos

que pone a nuestra disposición la red y lo combina con la actividad presencial del docente. Repetimos: no creemos que el “flipped classroom” sea la solución mágica para mejorar el sistema educativo de Amania, la consideramos una más de las herramientas a poner en juego para lograr dicho objetivo.

La condición básica para implementar la modalidad “flipped classroom” es la disponibilidad de Netbooks o Tabletts para todos los alumnos y docentes así como conectividad a Internet, que se conoce como modelo “1x1”. Considerando que muchos de los estudiantes de Amania son de bajos recursos económicos, esto implica ceder en propiedad o uso equipos de cómputo (ordenadores) personales. Es en este punto donde el gobierno de Amania deberá hacer una inversión significativa de recursos.

Al respecto, será también importante que las administraciones educativas seleccionen los productos informáticos que van a adquirir teniendo presente sus posibilidades de ampliación y actualización del hardware, así como la existencia del mayor número posible de aplicaciones de uso libre que no requieran mayores inversiones adicionales en concepto de licencias.

Además el uso de las tabletts supondría un ahorro a la larga en libros de texto, ya que el profesorado podría elaborar sus propios contenidos.

Los modelos de equipamiento “1x1” presentan una ventaja significativa sobre el tradicional laboratorio de cómputo (aula de informática), ya que se encuentra desvinculado del entorno de aprendizaje del alumno y por lo común se utiliza para aprender aplicaciones de ofimática.

Pero sólo el uso de tecnología y cambio de metodología de los docentes no va a cambiar la manera de aprender de los estudiantes sin un compromiso de las familias de apoyo en ese cambio, y también de los propios estudiantes.

4. Análisis de la información recogida.

DEFINICIÓN

El “Flipped classroom” o “clase al revés” es una de las modalidades educativas con más auge en tiempos recientes, surgida como consecuencia de la educación en línea. El concepto del “flipped classroom” es sencillo, de ahí también su creciente popularidad. En una clase tradicional, el profesor transmite contenido a través de exposiciones orales, con el alumno en una actitud receptiva, y las tareas se realizan fuera de clase. Al invertir el modelo, la transmisión de contenido se hace a través de video y otros métodos, por medio de la red, y el tiempo de clase se dedica a la realización de actividades prácticas, como ejercicios, tareas, actividades, proyectos, situaciones de aprendizaje, etc. De esta manera, la actividad presencial se enriquece, ya que el Profesor puede revisar directamente la parte más crítica del aprendizaje, que es la utilización de la información para generar productos de aprendizaje.

El concepto de “Flipped classroom” se enriquece cuando lo consideramos como parte de lo que se conoce como “blended learning”, que es una combinación de actividades en línea y presenciales enfocadas en la personalización del aprendizaje.

El “Clayton Christensen Institute” (s.f.) define “blended learning” como un programa de educación formal en el cual el estudiante aprende:

- Al menos en parte a través de aprendizaje en línea, con algún elemento de control del estudiante sobre tiempo,

lugar, dirección y/o ritmo.

- Al menos en parte en un espacio físico bajo supervisión y lejos de casa.
- Y las modalidades a lo largo de las cuales se desarrolla el aprendizaje del estudiante en un curso o materia están conectadas para proveer una experiencia de aprendizaje integradora¹

De acuerdo al “Clayton Christensen Institute”, el “Flipped classroom”, forma parte del modelo de “Rotación” (Rotation model) del “Blended Learning”. De acuerdo a la misma fuente, la definición de “Flipped classroom” es la

Implementación de un modelo de Rotación en el cual dentro de un determinado curso o materia, los estudiantes rotan en un horario fijo entre la práctica presencial guiada por el Profesor (o proyectos) en el campus durante un día escolar estándar y la entrega en línea de contenidos e instrucción de la misma materia desde una locación remota (como la casa) después de la escuela. La fuente primaria de entrega de contenido es en línea, lo que diferencia un “flipped classroom” de estudiantes que hacen tareas en línea en casa por las noches. El modelo “Flipped classroom” va de acuerdo a la idea de que el “blended learning” incluye algún elemento de control del estudiante sobre tiempo, lugar, dirección y/o ritmo, debido a que el modelo permite al estudiante seleccionar el lugar en el cual reciben contenido e instrucción en línea²

¹Traducción de Eduardo Kornegay

²Traducción de Eduardo Kornegay

5. Desarrollo y presentación de la propuesta de implementación en el aula.

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, uno de los retos es la elaboración de materiales propios, dado que los videos existentes son estandarizados y no se adecuan a todos los grupos.

5.1 Objetivos

Hacer a los alumnos protagonistas de su propio aprendizaje mediante el uso de metodologías activas.

Crear una biblioteca de recursos del profesorado a partir de la implantación del sistema

Fomentar la innovación educativa en el aula a partir de desarrollos metodológicos que utilicen fundamentalmente las TIC y la web 2.0

Fomentar la cultura de la evaluación y la autoevaluación en la práctica educativa (enseñanza-aprendizaje)

5.2 Herramientas

Curación de contenidos sobre herramientas que facilitan la elaboración de materiales para la Flipped Classroom:

<http://popplet.com/app/#/1561019>

<http://www.symbaloo.com/embed/greatclassroomtools>

[Excelente recopilación de herramientas para voltear la clase](#)

[50 herramientas online para profesores](#)

Curación de contenidos sobre la metodología Flipped classroom:

(Isabel Torrandell Serra).

<http://www.scoop.it/t/flipped-classroom-by-itorrandell>

Cuando nos decidimos a darle la vuelta a la clase, no solo basta con buscar unos vídeos adecuados en YouTube o Vimeo, la mayoría de las veces nos gustaría, para adecuarlos a nuestras intenciones pedagógicas, modelarlos un poco ya sea porque son demasiado largos o eliminando partes irrelevantes o inapropiadas.

Para facilitar la tarea ha surgido una serie de herramientas, no tenemos más que elegir la que más se adecue a nuestra forma de trabajar, nuestras necesidades y las del alumnado.

1. [VIDEONOTES](#)

Uno de los problemas que nos encontramos todos los que acostumbramos a ver videotutoriales en Youtube, Vimeo, etc. es la dificultad de anotar lo más importante. Con VideoNotes **tomaremos notas mientras vemos los vídeos y se sincronizarán automáticamente**, así que tampoco las perderemos. A la derecha tenemos el bloc de notas donde apuntar lo que consideremos necesario y, a la izquierda, el vídeo en Youtube. Es tremendamente útil.

2. [TEACHEM](#)

Se trata de un servicio que usa el modelo de TED-Ed: creación de lecciones en vídeo. En Teachem **podemos crear cursos, compuestos por una serie de videos alojados en Youtube**. También podemos anotar en flashcards (las tarjetas que tantas veces hemos visto en las películas a los y las estudiantes

estadounidenses para estudiar, similares a nuestras "cuartillas") comentarios o preguntas. Si usas Teachem, quizás no necesites VIDEONOTES, ya que **SmartNote** permite lo mismo y está integrada en la plataforma: sí, también podéis **tomar apuntes** o facilitar al estudiantado que lo haga.

3. [BUBBR](#)

Una manera fácil y rápida de hacer **tests y cuestionarios interactivos basados en vídeos y clips de vídeos de Youtube**. Pueden tratar sobre cualquier cosa que desees y te imagines y su estructura consta de un pequeño visor donde se reproduce el vídeo, seguido de un formulario de respuesta múltiple sobre ese clip. En el mismo momento, cada alumno y alumna sabrá si ha elegido la respuesta correcta.

4. [POWTOON](#)

Es una herramienta que puede ser muy útil para aquellos profesores que quieran crear un vídeo didáctico en poco tiempo con buenos resultados, y además de forma muy fácil. Con un simple método de coger y arrastrar, podremos colocar los elementos que queramos incluir en el vídeo encima de un lienzo en blanco encima del cual podremos añadir nuestra explicación, que acabará de componer nuestro vídeo y lo hará mucho más dinámico.

5. [SPLICD](#)

Es un servicio muy útil que permite seleccionar y compartir un fragmento de un video de Youtube. Es muy simple ya que sólo tienes que seleccionar el video de Youtube, copiar la URL dentro de Splicd e introducir el tiempo de inicio y el tiempo final del segmento que quieres mostrar a tus alumnos. Permite también eliminar los comentarios y , publicidad.

6. [GLOGSTER](#)

Es una herramienta para crear pósters multimedia on-line, resulta muy asequible y eficaz para presentar proyectos de trabajo integrando el video en un entorno con diversidad de recursos.

Podemos elegir fondos, fuentes, títulos, objetos y enlazar vídeos, páginas web, imágenes y audio. Si planteamos cuestiones, propuestas o actividades no es necesario editar el video.

7.- [EDpuzzle](#)

Permite cortar vídeos, superponer tu propia voz e insertar cuestionarios para comprobar que los alumnos han comprendido el contenido.

8. [Camtasia studio](#)

Permite grabar la voz y el video de una presentación Power Point y después editarlo a nuestro antojo: insertar comentarios, preguntas, música de fondo, etc.

9. [Cyberlink YouCam](#)

Permite grabar nuestra imagen y nuestro video mientras interactuamos con una presentación PowerPoint. Su mayor handicap es que no puedes interactuar con las acciones propias de la presentación ppt, sólo clickar y pasar de diapositivas.

10. [Screen-cast-o-matic](#)

Como Camtasia, permite capturar la pantalla e incluir nuestra voz y nuestra imagen si se dispone de webcam. Una ventaja fundamental es que es gratuito.

Estos últimos 3 pueden usarse en pc's normales y quedan mucho mejor con tabletas conectadas al pc que con el ratón. También puede hacerse mucho directamente en YouTube: editarse, cortar, incluir comentarios...

[Totemguard](#) nos lo explica: [Aprovechar YouTube en el Aula](#)

Y si tus alumnos no tienen conexión a internet en casa, puedes utilizar [ZAMZAR](#)

Una herramienta on line que convertirá tus vídeos, a distintos formatos sin descargar ningún programa y de forma gratuita hasta 100MB. Debes subir el fichero o teclear la URL del vídeo, escoger el formato de conversión y recibes por correo el fichero convertido. Puedes integrarlo en los favoritos del navegador y cuando arrastras un video hacia él se convierte en el formato que deseas. Solo tienes que enviarlo por correo durante la clase y que el alumnado se lo descargue en el portátil, tablet o su teléfono.

Apps que se pueden usar en clase:

1. Slides – Una interesante forma para que los maestros puedan crear una presentación interactiva.
2. Answer Pad – Una herramienta de evaluación para que los profesores puedan emplear sus dispositivos móviles y navegadores para evaluar el aprendizaje de sus alumnos.
3. Ask3 – Una aplicación para convertir el iPad en una pizarra digital con funcionalidad de grabación. Posibilita que un maestro pueda crear lecciones guiadas (añadiendo texto / dibujo / relato) que posteriormente sus alumnos pueden ver en casa. Los estudiantes pueden utilizar la aplicación en la clase para contestar preguntas unos a otros antes de preguntar al profesor, mientras que los maestros, a su vez, pueden utilizarla para evaluar el aprendizaje del estudiante.
4. BoomWriter – Un excelente sitio que promueve la creatividad de los estudiantes, completando los capítulos de un libro / cuento y luego, otros estudiantes pueden votar sobre cuál debería ser incluido en el producto final.
5. Educreations – Una aplicación para iPad similar al citado Ask3 ya que convierte el iPad en una pizarra digital grabable de modo que pueden crear “lecciones

guiadas”, y también publicarlas en la web para que sus estudiantes las puedan ver y trabajar desde su casa.

6. GoClass – Una herramienta para iPad / web que permite a los docentes puedan diseñar lecciones y luego evaluar a los estudiantes en tiempo real.
7. Knowmia – Uno de los sitios más populares para la creación y la búsqueda de lecciones en video para los estudiantes. Knowmia es uno de los mejores y más fáciles para diseñar FC.
8. MentorMob – Un sitio para que los educadores puedan crear listas de reproducción de aprendizaje guiadas que los estudiantes pueden usar en casa para el autoaprendizaje. Uno de los mejores sitios sobre la creación de un FC.
9. Nearpod – Un “todo-en-uno”-solución para los dispositivos móviles en la educación. Los profesores pueden usar este app para crear lecciones que los estudiantes pueden seguir y trabajar desde su casa o en el propio aula.

Aunque las herramientas en apps y Macintosh son mucho más abundantes y versátiles, también en Windows y con pc puede trabajarse usando cualquier mostrador de imágenes y texto (prezi.com, powerpoint, picktochart, etc), capturadores de pantalla como camtasia o screencastomatic, y un micrófono.

No olvidar la opción de dispositivos móviles con sistemas Android como posibles herramientas didácticas de software gratuito.

5.3 Implantación en el aula

Los videos que se elaboren deberán ser de corta duración oscilando entre 3-4 minutos para infantil-primaria, 3-15 en secundaria, bachillerato y ciclos, 15 minutos para universidad.

5.4 Evaluación

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/22672/Documento_completo.pdf?sequence=1

“Interesa hablar de evaluación sentados en la base del entendimiento entre las personas implicadas y contando con ellas para garantizar su participación y el orden de los recursos disponibles. La ética de la responsabilidad obliga al diálogo que se constituye en un medio de primer orden para el aprendizaje logrado por la evaluación compartida. La participación de los sujetos implicados en la enseñanza aprendizaje es imprescindible para mantener la coherencia y cohesión para el correcto funcionamiento del proceso educativo. En la perspectiva ética, la evaluación educativa es acción humana que se realiza entre sujetos, sobre sujetos. No hay evaluación sin sujeto evaluado. Con la idea de las pruebas objetivas surgen de la psicología (psicometría), para responder a criterios de eficacia que buscan en la objetividad el tratamiento imparcial de la población a la que se aplican.”

También plantea que el diálogo y la conversación son medios de conocimiento y de evaluación que no se utilizan con la frecuencia que corresponde. Se puede evaluar para construir conocimiento por vías heurísticas de descubrimiento. Quien evalúa con intención formativa quiere conocer la calidad de los procesos y de los resultados. Cuando enseñamos, queremos conocer para valorar los procesos que producen ciertos resultados e intervenir a tiempo si es necesario con la honesta intención de asegurar el éxito de cuantos participan en el mismo proceso educativo, decisión que brota de la actividad evaluadora (evaluación formal) que es personal y continua. La evaluación actúa al servicio del saber y de las personas que aprenden:

Cuando la evaluación y el aprendizaje se dan simultáneamente, quien es evaluado, produce, crea, discrimina, imagina, analiza,

duda, necesita contrastar, se equivoca y rectifica, elabora respuestas, formula preguntas, surgen las dudas, pide ayuda, buscan otras fuentes, evalúa. Es decir pone en función el conocimiento y su capacidad de argumentar (busca sus criterios). O sea las finalidades y objetivos de la evaluación adquieren otro sentido y deben llevar otras formas de acción.

Evaluar para aprender

Con lo enunciado, podemos decir que la evaluación está íntimamente relacionada con la manera en que entendemos el aprender y el enseñar. Últimamente está considerada como una actividad más del aprendizaje.

Siempre hemos manejado la idea de la evaluación como una actividad periódica y especial (por lo general, a final de bimestres, trimestres del año). Así concebida se distorsiona su sentido formador. Se realiza sólo con fines de calificación y no con propósitos de formación. Corrientemente, es realizada exclusivamente por los docentes y los principales actores del aprendizaje (los estudiantes) no tienen participación.

En cuanto a la participación, todos los actores involucrados en el aprender y enseñar deben tener participación en la evaluación.

Si las nuevas tendencias educativas propician que el aprendizaje será mejor cuando se tiene la oportunidad de trabajar colaborativamente, también tiene gran valor la evaluación que realizan los grupos, tanto entre los mismos alumnos como de docentes.

Así, proponemos que en el proceso de aprender y en la constatación de resultados, debe propiciarse la autoevaluación y la coevaluación.

La autoevaluación, mediante herramientas adecuadas, permite “desconectar” espacial y temporalmente al alumno del profesor, es ideal para educación a distancia, y en caso de alumnos con adecuada responsabilidad, permite el autocontrol del avance en la apropiación del conocimiento. El esfuerzo de preparar material de auto evaluación, se ve recompensado con la transferencia de la

responsabilidad del control de avance a los alumnos.

Por otra parte, la evaluación entre pares o coevaluación, es utilizada preferentemente en ambientes empresarios, en programas conjuntos de gobierno y en evaluaciones de capacidades de investigadores y docentes. Recientemente la Universidad lo utiliza para evaluar la gestión académica de sus docentes o para concursos. Estas evaluaciones entre pares parten de la premisa que los

evaluadores tienen cierto grado de preparación superior que valida su intervención.

Es poca la bibliografía que la destaca como herramienta de aprendizaje para la tarea docente, por lo que considero que la explotación de esta técnica podría investigarse en profundidad. Una de las causas de su poco uso puede ser la dificultad de la implementación, que pueden solucionar las nuevas tecnologías.

“La coevaluación, evaluación entre pares, o evaluación junto a otros, tiene relevancia en muchos aspectos, pero tal vez, el más importante es la relación que tiene con la transversalidad. Realizando juntos la revisión de su quehacer los evaluados/evaluadores se tornan más amigos, los docentes se ven como grupos que comparten satisfacciones y sinsabores. Una evaluación así concebida, ayudará a que se imponga una cultura de la evaluación en pos del progreso, una evaluación que nos capacite para aprender a ver los logros y, de este modo, ir poco a poco abandonando la idea tan arraigada de colocar los ojos sólo en las carencias”

Según Simon Schwartzman

“Principio de la evaluación entre pares:

Todos los procesos de evaluación deben ser hechos o validados por personas que hagan parte de la comunidad académica y científica, de tal forma que los resultados finales traigan la autoridad de su reputación; y sus decisiones deben ser hechas, idealmente, con absoluta independencia, y basadas solamente en su competencia y sentido de responsabilidad profesional y social. En principio, hay que mantener una distinción clara entre las

instituciones responsables por procedimientos de acreditación, que deben tener legitimidad política e institucional, y los evaluadores, que deben depender solamente de su legitimidad científica y técnica.

Existen dos formas típicas de corrupción de sistemas evaluativos. La primera es cuando los evaluadores son nombrados de forma burocrática y autoritaria, lo que puede resultar en la pérdida de legitimidad de los evaluadores ante las respectivas comunidades académicas. La segunda es cuando la selección de evaluadores se transforma en algo parecido a un proceso electoral, y los evaluadores pasan a representar los intereses del promedio de las instituciones a ser evaluadas, lo que resulta en una nivelación por abajo. En los dos casos los evaluadores quedan sin autoridad propia, y pasan a responder sea a las presiones de la administración superior, sea a las de los sectores políticamente más organizados en sus respectivas comunidades.

En el caso de la utilización propuesta, estos últimos considerandos sobre la forma de corrupción, no tienen validez, debidos a que los evaluadores – evaluados son los mismos alumnos y no emergen de autoridades superiores. Por otra parte, la motivación de la evaluación es para ver su nivel con respecto a otros de su propia camada y como modalidad de aprendizaje compartido.

En general, la evaluación debe ser una actividad permanente, constante, que permita estimar los progresos, hacer ajustes a la programación y tomar medidas para atender a los educandos, de acuerdo a sus propios ritmos de aprendizaje.

Ello contribuirá un poco más a lo que denomino “Autogestión Educativa”, donde el docente pone el material mediado, las pautas o criterios de evaluación, los alumnos lo apropian y ellos mismos se corrigen y mejoran.

Evaluación entre pares. ¿Que es?

Por coevaluación se debe entender la capacidad y disposición de evaluar a los compañeros de grupo y de ser evaluado por el mismo grupo.

En el ámbito empresarial, sobre todo en las organizaciones con gran cantidad de personal, utilizan una metodología de evaluación, donde participan todos los empleados. Con esto pretenden medir la capacidad del empleado, su aceptación por el grupo, y de esta manera producir promociones.

Su validez como método ha sido cuestionada debido a la propia naturaleza humana, cuyos resultados pueden ser influidos por celos profesionales.

A nivel académico hay pocas experiencias, sobre todo por la complejidad de su implementación. La evaluación entre pares propuesta, se refiere a la posibilidad que alumnos con ciertos criterios y de determinado nivel de conocimientos, se expongan al proceso por parte de iguales, esto es, alumnos con su mismo nivel.

Justificación de la Evaluación entre pares.

Porque:

Es un método efectivo, permite la comparación de conocimientos con sus pares, mejora la autoestima, se prepara al alumno como crítico de conocimientos.

Por quienes:

Es recomendable aplicarla en los años superiores de la educación superior, cuando se detecte la actitud crítica del alumno y el verdadero compromiso con la carrera elegida.

Como:

Para evaluar trabajos de alumnos con diversas competencias en juego, las rúbricas son una buena herramienta de evaluación.

Cuando se utilizan, hay que intentar hacer el proceso completo: los alumnos diseñan y consensúan la rúbrica, realizan el trabajo teniéndola en cuenta y finalmente se coevalúan utilizándola.

El caso concreto que se expone es para evaluar una competencia digital, editar imágenes digitales. Pero en el trabajo entrarán más elementos: creatividad, trabajo en grupo, conocimiento de códigos artísticos ...

Después de unos días conociendo las herramientas básicas del editor de imágenes [GIMP](#), creamos parejas de alumnos y se les

propone el siguiente trabajo: [Enunciado del trabajo sobre un anuncio de prensa](#)

Tareas de los alumnos

1. El primer paso es que cada pareja diseñe una rúbrica de evaluación para un anuncio de prensa. Primero pensando cuáles son los aspectos que hacen que un anuncio sea bueno y, después, haciendo la gradación previsible segundo el nivel de quien lo realice.
2. Después lo ponemos en común y acabamos confeccionando una sola rúbrica para evaluar todos los trabajos. Este año la rúbrica ha sido la siguiente (está en catalán, ya que así la hemos realizado):
3. A partir de aquí, las parejas de alumnos empiezan a trabajar. Hacen bocetos, piensan eslóganes, miran ejemplos, discuten, se ponen de acuerdo y, una vez claro el resultado final, reparten tareas (quien busca una parte de la imagen, quien busca el fondo, quien recorta un personaje ...)
4. Una vez terminado el trabajo viene el momento de la evaluación. Cada pareja va saliendo delante de los demás, proyecta su anuncio y explica el proceso de creación. Al terminar, el resto de alumnos utilizan la rúbrica para evaluarlos. Todo los alumnos tienen ordenador y, por tanto, llenar la rúbrica es sencillamente rellenar el siguiente formulario (que también está en catalán):

Hasta aquí el trabajo de los alumnos. Ahora toca que la tecnología nos facilite la tarea de hacer medias de las respuestas de los alumnos.

Tareas del professor

Las tareas pedagógicas son sencillas de enumerar (no de realizar): motivar, hacer un seguimiento, acompañar, hacer preguntas ...

Las tareas tecnológicas pueden parecer más complicadas, pero no lo son.

ACTUALIZACIÓN: A partir de aquí, el proceso se puede simplificar.

En un artículo posterior lo he descrito:

<http://tecnocentres.org/corubrics-una-plantilla-para-evaluar-con>

[-rubricas/?lang=es](#). Lo que sigue es válido, pero es más complicado.

1. Mientras los alumnos están realizando el trabajo, yo creo [el formulario con la rúbrica](#) que hemos acordado. Creo un formulario de Google Drive, añado una pregunta del tipo Escoja de una lista para poner los nombres de los alumnos, y 4 preguntas del tipo Cuadrícula con los aspectos de la rúbrica. Antes de cerrar el formulario, elijo el menú Respuestas, y la opción Cambiar el destino de las respuestas. Escojo que cree una hoja de cálculo nueva.
2. De esta forma, las respuestas que los alumnos realizarán en el formulario irán a parar en esta hoja creado, en mi caso: [Hoja de repuestas](#).
3. También mientras los alumnos están realizando el trabajo y ya tengo el formulario creado, creo una hoja de cálculo nueva donde pondré todas las fórmulas para que se hagan los recuentos y las medias. De hecho, es una hoja que ya tengo hecha de otras rúbricas y que adapto a la rúbrica creada.

Si no están habituados a las fórmulas de las hojas de cálculo les resultará complicado de entender. Se puede ver aquí:

[Hoja de cálculos](#). Simplemente hay 5 hojas. Las dos primeras son las que adapto: la primera servirá para copiar todas las respuestas de los alumnos y la segunda es la rúbrica, idéntica al formulario. Las otras hojas funcionan solas con las fórmulas: la tercera es la hoja de respuestas pero en lugar de poner el texto se asignan números. La cuarta se utiliza para detectar a cuántos alumnos (o grupo de alumnos) se ha puntuado. La quinta es donde se muestra el resumen por cada alumno (o grupo de alumnos) evaluado.

1. Cuando los alumnos han terminado de puntuar a todos sus compañeros, abro la hoja de respuestas. Seleccione toda la hoja (con el botón que hay en la esquina superior izquierda) y elijo copiar
2. Abro la hoja de cálculos, selecciono la primera hoja de la misma manera (con el botón que hay en la esquina superior izquierda) y elijo Pegar.

Si todo ha ido correctamente, en la quinta hoja me aparecen los alumnos evaluados, con las medias de cada apartado. Son numéricas, pero los alumnos ya tienen claro que 1 es nivel INICIAL, 2 APRENDIENDO, 3 AVANZADO y 4 EXPERTO.

Además en la hoja salen unas posibles notas globales. Calificar numéricamente rúbricas es bastante imposible, ya que es una herramienta cualitativa. Pero como de alguna manera al final de trimestre debemos poner notas, la hoja permite poner pesos y hacer una media orientativa.

La primera vez puede parecer un proceso complicado, con un formulario y dos hojas de cálculo, pero una vez se tiene por la mano, en cuestión de pocos minutos se tiene todo a punto y se obtienen los resultados.

Obtenido de : Tecnocentres

1. Creo que deberíamos diseñar un plan de actuaciones dirigidas a conocer de forma rigurosa la realidad elaborando indicadores que evalúen la práctica educativa

2. Identificando las buenas prácticas

3. Difundiendo las buenas prácticas

6. Conclusiones

A partir de las consideraciones vertidas hasta el momento, entendemos que Afaia logrará superar las dificultades que atraviesa actualmente. Realizando las inversiones detalladas en el Sistema Educativo, y formando docentes competentes en el uso de las nuevas tecnologías, el Estado logrará formar recursos humanos con renovadas capacidades técnicas para insertar en el mercado laboral.

Una de las herramientas que proponemos para impulsar las innovaciones en el Sistema Educativo es la utilización de “Flipped Classroom”. Tal como expusimos en el presente documento, el

modelo “Flipped classroom” permite al estudiante seleccionar el lugar en el cual reciben contenido e instrucción en línea, aprovechando al máximo los recursos que ofrecen las TIC. Esta renovada metodología le permitirá al docente asumir un nuevo rol dentro del aula, maximizando los tiempos de interacción con los alumnos. Hemos ofrecido un detallado listado de recursos gratuitos de los cuales Afania puede servirse para poner en práctica el modelo de “Flipped Classroom”, lo cual le permitirá ahorrar recursos públicos e invertirlos en la dotación de insumos técnicos que pongan en funcionamiento el nuevo paradigma educativo que proponemos.

Los alumnos que transiten por el Sistema Educativo que impulsamos tendrán una fuerte formación en competencias digitales, siendo capaces de enfrentar un mercado laboral cada día más competitivo en este ámbito. Por otro lado, habrán transitado por aulas más participativas, por docentes que hayan superado el paradigma decimonónico en la relación de enseñanza/aprendizaje y por una escuela más abierta y tolerante a las dificultades del alumnado.

7. Bibliografía

Referencias

The Clayton Christensen Institute, (s.f.), Blended learning model definitions, consultado el 8 de febrero del 2014 en <http://www.christenseninstitute.org/blended-learning-model-definitions/>

<http://www.conectarigualdad.gob.ar/>

<http://tecnocentres.org/coevaluacion-entre-alumnos-con-rubricas-usando-formularios-de-google/?lang=es>

<http://actualidadpedagogica.com/10-herramientas-para-desarrollar-competencias-a-traves-de-la-construccion-colaborativa-de-conocimiento/>

<http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es>

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/22672/Documento_completo.pdf?sequence=1