

# DigiComPass

## Manifiesto Flipped Learning 3.0

### Un enfoque para la educación de adultos



Documento revisado por expertos



## **Autores**

Peter Mazohl (Editor)

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

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

**Publicado:** 1 de noviembre<sup>st</sup>, 2023

**Versión:** 2.02

## **Resumen**

Este documento ofrece una guía completa para la adopción y aplicación del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos. Comienza con una introducción que describe cómo utilizar el documento, la evolución del Flipped Learning y su importancia para los alumnos adultos. Un examen detallado del perfil del alumno adulto, que incluye comparaciones con otros tipos de alumnos, motivaciones, retos y el impacto de la tecnología, sienta las bases para comprender el grupo demográfico objetivo.

A continuación, se exponen los conceptos básicos del Flipped Learning 3.0, destacando su definición, los principios clave y el cambio pedagógico del aprendizaje tradicional al flipped learning, junto con las ventajas específicas para la educación de adultos. El diseño instruccional se aborda a través de un análisis de los objetivos de aprendizaje, el papel del diseño retrospectivo, los enfoques basados en competencias y la incorporación de actividades interactivas, evaluación, creación de contenidos y tecnología.

El documento ofrece orientación estratégica para las organizaciones de educación de adultos y los instructores sobre la aplicación del Flipped Learning 3.0, con especial atención a la infraestructura, la formación de los educadores y la evaluación de los programas. Se reconocen los retos potenciales, como los obstáculos tecnológicos, la resistencia y la necesidad de inclusión, y se sugieren soluciones. De cara al futuro, el documento contempla la trayectoria futura del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos. El material complementario, que incluye un glosario, recursos adicionales y terminología, aporta más profundidad y contexto, subrayando la utilidad del documento como recurso para mejorar los resultados del aprendizaje mediante estrategias pedagógicas innovadoras.

# Contenido

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1	¿CÓMO UTILIZAR ESTE DOCUMENTO?.....	5
1.2	ANTECEDENTES Y DESARROLLO DEL FLIPPED LEARNING.....	5
1.3	IMPORTANCIA DEL FLIPPED LEARNING EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS.....	8
<b>2</b>	<b>COMPRENDER AL ALUMNO ADULTO .....</b>	<b>10</b>
2.1	COMPARACIÓN DE LOS DISTINTOS TIPOS DE ALUMNOS .....	10
2.2	MOTIVACIONES Y DESAFÍOS EN EL APRENDIZAJE DE ADULTOS .....	11
2.3	EL PAPEL DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE ADULTOS.....	13
<b>3</b>	<b>FLIPPED LEARNING 3.0: CONCEPTOS BÁSICOS .....</b>	<b>15</b>
3.1	DEFINICIÓN Y PRINCIPIOS CLAVE.....	15
3.2	ASPECTOS ESENCIALES DE UN ENFOQUE FLIPPED LEARNING 3.0 .....	17
3.3	DIFERENCIAS ENTRE EL APRENDIZAJE TRADICIONAL Y EL FLIPPED LEARNING 3.0.....	18
3.4	VENTAJAS DEL FLIPPED LEARNING 3.0 PARA LOS ESTUDIANTES ADULTOS .....	19
<b>4</b>	<b>DISEÑO PEDAGÓGICO PARA FLIPPED LEARNING 3.0.....</b>	<b>21</b>
4.1	COMPRENDER EL DISEÑO PEDAGÓGICO .....	21
4.2	COMPONENTES CLAVE DEL DISEÑO PEDAGÓGICO EN EL FLIPPED LEARNING 3.0.....	21
4.2.1	Objetivos de aprendizaje.....	22
4.2.2	El papel del diseño retrospectivo.....	22
4.2.3	Enfoque de los objetivos de aprendizaje basado en las competencias .....	23
4.2.4	Conocimientos, habilidades y actitudes en Flipped Learning 3.0 .....	23
4.2.5	Actividades interactivas y colaborativas .....	24
4.2.6	Mecanismos de evaluación y retroalimentación .....	25
4.2.7	Creación y conservación de contenidos.....	26
4.2.8	Tecnología .....	28
4.3	ADAPTAR EL DISEÑO DIDÁCTICO A LOS ESTUDIANTES ADULTOS .....	30
<b>5</b>	<b>APLICACIÓN DEL FLIPPED LEARNING 3.0 EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS .....</b>	<b>32</b>
5.1	ESTRATEGIAS PARA LAS ORGANIZACIONES DE EDUCACIÓN DE ADULTOS .....	32
5.1.1	Consideraciones sobre infraestructura y tecnología .....	34
5.1.2	Formación y desarrollo profesional de los educadores .....	35
5.1.3	Evaluación de la eficacia de los programas Flipped Learning .....	37
5.2	CONSEJOS PARA INSTRUCTORES Y DESARROLLADORES DE CURSOS DE FORMACIÓN .....	38
5.2.1	Atraer a los estudiantes adultos.....	38
5.2.2	Incorporación de aplicaciones del mundo real.....	38
5.2.3	Retroalimentación continua e iteración .....	39
5.2.4	Otras consideraciones .....	40
<b>6</b>	<b>RETOS Y SOLUCIONES .....</b>	<b>42</b>
6.1	POSIBLES OBSTÁCULOS EN LA APLICACIÓN DEL FLIPPED LEARNING 3.0 A LA EDUCACIÓN DE ADULTOS .....	42
6.2	SUPERAR LAS BARRERAS TECNOLÓGICAS .....	43
6.2.1	Organizaciones de educación de adultos .....	43
6.2.2	Instructores .....	44
6.2.3	Estudiantes.....	44
6.3	AFRONTAR LA RESISTENCIA Y EL ESCEPTICISMO.....	44
6.3.1	Para organizaciones de educación de adultos e instructores.....	45
6.3.2	Para los alumnos .....	45
6.4	GARANTIZAR LA ACCESIBILIDAD Y LA INCLUSIÓN .....	46
<b>7</b>	<b>EL FUTURO DEL FLIPPED LEARNING 3.0 EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS .....</b>	<b>48</b>

<b>8</b>	<b>REFERENCIAS</b>	<b>50</b>
8.1	ESTUDIOS SOBRE LA MEJORA DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE MEDIANTE EL "FLIPPED LEARNING" .....	50
8.2	ESTUDIANTES ADULTOS.....	50
8.3	FLIPPED LEARNING 3.0: CONCEPTOS BÁSICOS .....	50
8.4	DISEÑO PEDAGÓGICO PARA FLIPPED LEARNING 3,0.....	50
8.5	APLICACIÓN DEL FLIPPED LEARNING 3.0 EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS.....	51
<b>9</b>	<b>APÉNDICES</b>	<b>52</b>
9.1	GLOSARIO DE TÉRMINOS .....	52
9.2	RECURSOS Y LECTURAS COMPLEMENTARIAS .....	53
9.2.1	<i>Los doce sectores de un Flipped Learning 3.0 eficaz</i> .....	53
9.2.2	<i>Los 187 elementos globales de un Flipped Learning eficaz</i> .....	54
9.2.3	<i>Marco</i> .....	54
9.3	TERMINOLOGÍA UTILIZADA.....	55

# 1 Introducción

El Flipped Learning es un enfoque educativo transformador que rediseña la estructura tradicional del aula. A diferencia del método convencional, en el que los profesores imparten los contenidos durante la clase y asignan deberes para fuera de ella, el Flipped Learning invierte este modelo.

En el enfoque Flipped Learning existen dos grandes espacios y enfoques de aprendizaje. En el aprendizaje previo a la clase, los alumnos se familiarizan con los nuevos contenidos en casa, a menudo a través de medios digitales como vídeos interactivos, tareas de aprendizaje activo o módulos interactivos. Esto les permite adquirir conocimientos básicos a su propio ritmo, pausando, rebobinando o repasando el material según sea necesario. El tiempo de clase presencial se libera ahora para actividades más interactivas y prácticas, alejándose de la enseñanza tradicional basada en conferencias. Con los conocimientos básicos ya adquiridos, los alumnos participan en debates, sesiones de resolución de problemas, proyectos de grupo y otras actividades de colaboración. El profesor pasa de ser la principal fuente de información a ser un facilitador o guía, que ayuda a los alumnos a profundizar en sus conocimientos y aplicar lo que han aprendido.

## 1.1 ¿Cómo utilizar este documento?

Hasta la fecha, apenas existen materiales publicados o autorizados por FLGlobal para Flipped Learning 3.0. Para que este documento sea comprensible, los autores han utilizado principalmente los 187 Elementos Globales del Flipped Learning Eficaz y los han situado en el contexto adecuado. La intención es facilitar la comprensión de estos elementos. Los autores no han utilizado el sistema expuesto por Jon Bergmann en forma de tabla periódica, sino que han trasladado el contenido y las ideas de estos elementos al texto de lectura.

## 1.2 Antecedentes y desarrollo del Flipped Learning

El concepto de "Flipped Classroom" comenzó como un enfoque pedagógico en el que se invierten o "voltean" los métodos de enseñanza tradicionales. En una clase tradicional, un instructor suele presentar nuevos contenidos durante el horario de clase, y alumno s trabaja después en los deberes y la resolución de problemas fuera de clase. La clase invertida da la vuelta a este modelo:

### Flipped Classroom (El modelo inicial)

En el modelo original de aula invertida, los alumnos primero se familiarizan con el nuevo material fuera de clase, normalmente a través de videoconferencias o tareas de lectura. A continuación, el tiempo de clase se utiliza para profundizar en la comprensión a través de debates y actividades de resolución de problemas con el grupo de compañeros y el instructor. Este enfoque aprovecha el tiempo fuera de

clase para el compromiso inicial con el contenido y utiliza el valioso tiempo en clase para actividades de pensamiento de orden superior.

A medida que los educadores empezaron a adoptar y adaptar el enfoque de la clase invertida, se dieron cuenta de que podía mejorarse aún más, lo que llevó al desarrollo de lo que se conoce como Flipped Learning (aprendizaje invertido).

### **Flipped Learning (Evolución)**

El flipped learning es una estrategia pedagógica más completa que lleva los principios del aula invertida al siguiente nivel. No se trata solo de cambiar cuándo y dónde se imparten los contenidos, sino de crear un aula centrada en el alumno que le dé más responsabilidad en su aprendizaje. Utiliza el espacio individual (donde los alumnos trabajan solos) y el espacio de grupo (donde los alumnos trabajan juntos) de forma más eficaz y hace hincapié en los cuatro pilares de F-L-I-P:

- **F de Entorno flexible**

Los profesores pueden crear espacios flexibles en los que los alumnos elijan cuándo y dónde aprender. También implica modalidades y expectativas de aprendizaje flexibles para adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

- **L de Cultura del Aprendizaje**

Se trata de pasar del modelo tradicional centrado en el profesor a un enfoque centrado en el alumno, en el que los estudiantes asumen más responsabilidad por su aprendizaje y el profesor se convierte en guía o facilitador.

- **I de Contenido intencional**

Los profesores tienen en cuenta qué material deben explorar los alumnos por su cuenta y qué deben tratar en el espacio de grupo. De este modo se garantiza que el tiempo de clase se utilice de forma óptima para que los alumnos participen en el pensamiento de orden superior.

- **P de Educador Profesional**

El papel del profesor deja de ser el de un transmisor de información para convertirse en un entrenador del aprendizaje. Los educadores profesionales observan continuamente a sus alumnos, les proporcionan retroalimentación y evalúan su trabajo.

**Flipped Learning 3.0 (Marco actual):** El Flipped Learning ha evolucionado hasta convertirse en un marco más dinámico denominado Flipped Learning 3.0. Esta iteración incorpora los rápidos avances de la tecnología, la globalización y la

comprensión de la pedagogía. Estos son algunos de los avances del Flipped Learning 3.0:

- **Estándares globales**

El establecimiento de normas mundiales para las prácticas de Flipped Learning ayuda a garantizar la coherencia y la calidad en la aplicación.

- **Tecnologías avanzadas**

El uso de la tecnología y las herramientas ed-tech (tecnología educativa) están integradas en el modelo Flipped Learning.

- **Integración más profunda**

Flipped Learning 3.0 va más allá del aula y el plan de estudios para influir en todo el ecosistema de la educación, incluida la forma en que se diseñan las escuelas y se imparte la formación del profesorado.

- **Comunidad y colaboración**

Hay un mayor énfasis en la formación de comunidades globales de educadores flipped para compartir recursos, estrategias y experiencias. El desarrollo profesional y la colaboración continua son fundamentales.

- **Estrategias basadas en la investigación**

Flipped Learning 3.0 se basa en la investigación y los datos. Se anima a los educadores a utilizar prácticas basadas en la evidencia para tomar decisiones informadas sobre su enseñanza.

- **Personalización y diferenciación**

Con la ayuda de la tecnología, los profesores pueden personalizar las rutas de aprendizaje y los contenidos para los alumnos, lo que permite un enfoque más diferenciado para adaptarse a las distintas necesidades de aprendizaje.

- **Estrategias integrales**

El modelo incluye estrategias para áreas complejas como la evaluación, la observación y la elaboración de informes en el contexto del flipped learning.

- **Espacios de aprendizaje**

En el flipped learning, el espacio de aprendizaje individual se refiere a la parte del aprendizaje en la que los alumnos trabajan con el contenido de la instrucción de forma independiente a su propio ritmo, a menudo fuera del aula, utilizando recursos como videoconferencias o materiales de lectura. El Espacio de Aprendizaje en Grupo, por el contrario, es donde los alumnos aplican, analizan y sintetizan los conocimientos que han adquirido individualmente, a menudo dentro del aula, mediante actividades de colaboración, debates y proyectos prácticos facilitados por el instructor.

- **Taxonomía de Bloom**

En el Flipped Learning, la Taxonomía de Bloom orienta la estructuración de las tareas de modo que las habilidades cognitivas de nivel inferior se aborden durante el estudio individual, mientras que las habilidades analíticas y creativas de nivel superior se fomentan mediante actividades colaborativas en el aula.

En resumen, la progresión de la clase invertida al Flipped Learning 3.0 ha consistido en perfeccionar la práctica para que sea más holística, adaptable e integrada en el tejido de la educación. Reconoce las complejidades del entorno de aprendizaje moderno y trata de dotar a los educadores de las herramientas, habilidades y redes que necesitan para facilitar eficazmente el aprendizaje centrado en el alumno.

El Flipped Learning es un marco y un enfoque pedagógico relativamente nuevo. La cuestión principal en este marco es invertir el enfoque de la clase y los deberes tradicionales. Los alumnos adquieren nuevos conocimientos fuera del aula manejando distintos materiales de aprendizaje activos e interactivos. El tiempo de clase se utiliza entonces para actividades de aprendizaje en profundidad, como resolución de problemas, debates, tareas colaborativas y proyectos.

A pesar de los diversos retos que se explican más adelante en este documento, el Flipped Learning 3.0 es un enfoque prometedor para la educación de adultos. Ofrece una serie de beneficios para los estudiantes adultos, como un mayor compromiso y motivación, mejores resultados de aprendizaje, mayor flexibilidad y control sobre su propio aprendizaje, así como mayores oportunidades de colaboración y aprendizaje social.

### **1.3 Importancia del Flipped Learning en la educación de adultos**

El Flipped Learning es especialmente adecuado para la educación de adultos porque tiene en cuenta las necesidades de los alumnos adultos, que a menudo son automotivados e independientes. Los estudiantes adultos también tienen una variedad de compromisos de trabajo y de vida, por lo que el Flipped Learning les da la flexibilidad para aprender cuando y donde quieran.

Los autores identificaron varias ventajas del Flipped Learning para la educación de adultos. Uno de ellos es el aumento del compromiso y la motivación. Los estudiantes adultos están más comprometidos y motivados cuando tienen el control sobre su propio aprendizaje. El Flipped Learning permite a los alumnos aprender a su propio ritmo y con su propio estilo de aprendizaje. Otra dirección mejora los resultados del aprendizaje. Los estudios han demostrado que el Flipped Learning puede mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos adultos. Un estudio reveló que los



alumnos de los cursos Flipped Learning superaban a los de los cursos tradicionales en una media del 6% en los exámenes estandarizados.

Los alumnos adultos se benefician de una mayor flexibilidad y control en el Flipped Learning, ya que les permite progresar a su propio ritmo y se adapta a sus estilos de aprendizaje únicos. Este enfoque les permite repasar los materiales tantas veces como sea necesario y saltarse contenidos con los que ya están familiarizados. Además, el Flipped Learning fomenta la colaboración y el aprendizaje social. Plataformas como los foros de debate en línea y los proyectos de grupo forman parte integrante de este método. Estas vías de colaboración son especialmente ventajosas para los estudiantes adultos, dada su rica reserva de experiencias vitales y laborales que pueden compartir con sus compañeros. Además, el Flipped Learning hace especial hincapié en el cultivo de las habilidades de pensamiento de orden superior. Las sesiones de clase se dedican a actividades que desafían a los alumnos a aplicar sus conocimientos a cuestiones tangibles del mundo real, mejorando así su pensamiento crítico y su capacidad para resolver problemas.

Estas son algunas de las ventajas del Flipped Learning 3.0 para la educación de adultos:

- **Mayor compromiso y motivación**  
Los estudiantes adultos están más comprometidos y motivados cuando tienen el control de su propio aprendizaje.
- **Mejores resultados de aprendizaje**  
Los estudios han demostrado que el Flipped Learning puede mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos adultos.
- **Mayor flexibilidad y control sobre su propio aprendizaje**  
Los alumnos adultos pueden aprender a su propio ritmo y con su propio estilo de aprendizaje.
- **Mayores oportunidades de colaboración y aprendizaje social**  
Flipped Learning 3.0 fomenta la colaboración y el aprendizaje social mediante debates, tareas colaborativas y otras actividades.
- **Mayor desarrollo de las capacidades de pensamiento crítico y resolución de problemas**  
Flipped Learning 3.0 utiliza la Taxonomía de Bloom y se centra en las habilidades de pensamiento de orden superior, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

## 2 Comprender al alumno adulto

Los estudiantes adultos proceden de entornos muy diversos y aportan al aula una gran experiencia vital y laboral. Suelen ser personas autodirigidas y motivadas que buscan formarse para alcanzar objetivos personales o profesionales específicos. Debido a otros compromisos, como el trabajo y la familia, los estudiantes adultos prefieren horarios de aprendizaje flexibles, como clases nocturnas o de fin de semana, cursos en línea o programas a tiempo parcial. Valoran las aplicaciones prácticas de los conocimientos que pueden aplicar inmediatamente a su trabajo o a su vida cotidiana. Sin embargo, los estudiantes adultos pueden enfrentarse a obstáculos como la conciliación del trabajo, la familia y la educación; posibles lagunas en la educación previa; o sentirse fuera de lugar en los entornos educativos tradicionales.

### 2.1 Comparación de los distintos tipos de alumnos

Es importante distinguir entre los distintos tipos de alumnos porque tienen necesidades y preferencias diferentes. Esto nos permite diseñar experiencias de aprendizaje más eficaces para cada grupo.

Por ejemplo, los estudiantes adultos se caracterizan por la diversidad y por la necesidad de equilibrar sus diversos compromisos, todo lo cual puede llevarles a mostrar preferencia por una mayor flexibilidad en su aprendizaje y una mayor practicidad en los conocimientos que acumulan.



Figura 1: Las características de los estudiantes adultos son diferentes de las de otros grupos de aprendizaje.

Los estudiantes universitarios, por su parte, suelen ser estudiantes a tiempo completo que estudian una amplia gama de asignaturas. También pueden estar más interesados en los aspectos sociales de la vida universitaria.

Por último, los alumnos en edad escolar siguen desarrollándose académica, social, emocional y físicamente. Esto requiere un enfoque de aprendizaje estructurado y holístico.

Característica	Estudiantes adultos	Estudiante universitario	Alumnos en edad escolar
Fondo	Diverso	Tradicional	Grupos de edad
Motivación	Autodirigido	Exploración de una amplia gama de temas	Aprendizaje básico
Calendario de aprendizaje	Flexible	A tiempo completo	Estructurado
Entorno social	Importante	Importante	Importante
Objetivos de aprendizaje	Específicos personales o profesionales	Amplia exploración	Desarrollo académico, social, emocional y físico

Tabla 1: Resumen de las diferentes características de los alumnos

## 2.2 Motivaciones y retos en el aprendizaje de adultos

En el cambiante panorama educativo, el Flipped Learning 3.0 es un faro de innovación, especialmente en la educación de adultos. La motivación para que instructores y las organizaciones de educación de adultos adopten este enfoque es polifacética y tiene su origen tanto en los beneficios potenciales para los alumnos como en los objetivos más amplios de la comunidad educativa.

### Atender las necesidades específicas de los estudiantes adultos

Los estudiantes adultos se distinguen de los tradicionales por sus necesidades de aprendizaje y sus circunstancias vitales. A menudo compaginan múltiples responsabilidades, desde compromisos laborales a obligaciones familiares. El Flipped Learning 3.0 ofrece flexibilidad, ya que permite a los alumnos adultos utilizar los contenidos a su propio ritmo y según sus propios horarios. Para los instructores y las organizaciones, esto significa una mayor probabilidad de compromiso y retención del alumno.

### Maximizar la interacción en el aula

La esencia del Flipped Learning 3.0 es trasladar la adquisición de contenidos fuera del aula, reservando el tiempo presencial para debates más profundos, resolución de problemas y aplicaciones prácticas. Para los instructores, esta transición

transforma su papel de meros dispensadores de información a facilitadores del aprendizaje activo. Este entorno dinámico puede ser más gratificante para los educadores, ya que son testigos directos de los momentos "ajá" y los avances conceptuales de sus alumnos.

### **Aprovechar los avances tecnológicos**

La era digital ha dado paso a una plétora de herramientas y plataformas propicias para el Flipped Learning. Las organizaciones de educación de adultos ven el potencial de aprovechar estas herramientas, no sólo como un guiño a la modernidad, sino como una auténtica mejora de la experiencia de aprendizaje. Los vídeos interactivos, los foros de debate y las evaluaciones digitales proporcionan una rica retroalimentación, lo que permite a los instructores adaptar su instrucción con mayor precisión a las necesidades individuales.

### **Potenciar la autonomía del alumno**

El Flipped Learning 3.0 promueve intrínsecamente el aprendizaje autodirigido. Para los estudiantes adultos, que a menudo entran en entornos educativos con un propósito u objetivo claro, esta autonomía es estimulante. Los instructores y las organizaciones están motivados por la perspectiva de fomentar un entorno de aprendizaje en el que los alumnos tomen las riendas de su viaje educativo, lo que conduce a una comprensión más profunda y a la retención a largo plazo.

### **Soluciones económicas y ampliables**

Desde una perspectiva organizativa, el Flipped Learning 3.0 puede ser un modelo económicamente viable. Los contenidos digitales, una vez creados, pueden ser reutilizados y accedidos por un número ilimitado de alumnos. Esta escalabilidad garantiza que las organizaciones puedan llegar a un público más amplio sin aumentar proporcionalmente su inversión en recursos.

### **Mantenerse a la cabeza de la curva educativa**

El mundo de la educación está en constante cambio, con la aparición periódica de nuevas metodologías y enfoques. Para las organizaciones de educación de adultos, la adopción del Flipped Learning 3.0 también supone mantenerse a la vanguardia. Indica un compromiso con la innovación y una dedicación a ofrecer las mejores experiencias de aprendizaje posibles.

Tras analizar la motivación para fomentar el cambio en la Educación de Adultos, no hay que perder de vista las áreas problemáticas y los retos. A continuación, se exponen algunos retos específicos a los que pueden enfrentarse los instructores y las organizaciones de educación de adultos a la hora de poner en práctica el Flipped Learning 3.0:

## **Creación de contenidos digitales de aprendizaje de alta calidad**

El Flipped Learning 3.0 se basa en que los alumnos adquieran nuevos conocimientos fuera del aula, por lo que es importante que los contenidos digitales de aprendizaje sean atractivos, informativos y accesibles. Esto puede llevar mucho tiempo y resultar caro.

## **Seguir formando a los instructores**

También existe la necesidad de formar a los instructores sobre cómo utilizar Flipped Learning 3.0 con eficacia. El Flipped Learning 3.0 es algo más que dar la vuelta a las clases y los deberes de un curso. Requiere que los profesores diseñen experiencias de aprendizaje personalizadas, colaborativas y sociales.

## **Cambiar la mentalidad de los alumnos adultos**

Muchos estudiantes adultos están acostumbrados a un entorno de aprendizaje tradicional en el que el instructor es el experto y los alumnos son receptores pasivos de la información. El Flipped Learning 3.0 requiere que los estudiantes adultos sean más autodirigidos y activos. Esta transición puede resultar difícil para algunos alumnos.

## **Superar la resistencia al cambio**

Algunos instructores y organizaciones de educación de adultos pueden resistirse al cambio. Puede que se sientan cómodos con sus métodos de enseñanza actuales y no vean la necesidad de cambiar al Flipped Learning 3.0. Es importante abordar estas preocupaciones y demostrar las ventajas del Flipped Learning 3.0.

### **"Estudiantes tradicionales" que se enfrentan a retos de ajuste/adaptación.**

Por último, el Flipped Learning 3.0 puede suponer un reto para los alumnos adultos que no están familiarizados con la tecnología o el aprendizaje en línea. Los instructores y las organizaciones de educación de adultos deben proporcionar apoyo a estos alumnos para ayudarles a tener éxito.

A pesar de estos retos, el Flipped Learning 3.0 tiene el potencial de transformar la educación de adultos. Personalizando la experiencia de aprendizaje, fomentando la colaboración y el aprendizaje social y utilizando la tecnología de forma eficaz, el Flipped Learning 3.0 puede ayudar a los estudiantes adultos a alcanzar sus objetivos educativos.

## **2.3 El papel de la tecnología en el aprendizaje de adultos**

Flipped Learning 3.0 representa una iteración evolucionada del modelo flipped classroom, que hace hincapié no sólo en la inversión del tiempo de instrucción, sino también en la personalización, flexibilidad y adaptabilidad de la experiencia de

aprendizaje. Un elemento central de esta evolución es el papel de la tecnología, que se entrelaza con los principios del marco para crear un entorno educativo más dinámico y receptivo.

En el marco del Flipped Learning 3.0, la tecnología sirve de columna vertebral para la transmisión de contenidos. Con los avances en las plataformas digitales, los educadores tienen a su disposición una gama más amplia de herramientas para crear diversos materiales didácticos. Vídeos, simulaciones interactivas y lecturas digitales pueden integrarse a la perfección, permitiendo a los alumnos acceder a un rico repositorio de contenidos. Este acceso asíncrono garantiza que los alumnos puedan profundizar en los materiales a su propio ritmo, repasando temas complejos o acelerando los ya conocidos, adaptando la experiencia de aprendizaje a sus necesidades individuales.

Más allá de la mera entrega de contenidos, la tecnología del Flipped Learning 3.0 facilita un nivel más profundo de compromiso e interacción. Las aulas virtuales, los foros de debate y los espacios digitales de colaboración permiten la comunicación y la colaboración en tiempo real entre compañeros y educadores. Esta interconexión garantiza que los límites del aula se extiendan más allá de las paredes físicas, creando un entorno de aprendizaje continuo en el que las discusiones, los debates y la resolución de problemas pueden tener lugar en cualquier momento y lugar.

La naturaleza adaptativa del Flipped Learning 3.0 se ve reforzada por la tecnología a través del análisis de datos. Las plataformas educativas modernas pueden seguir las interacciones de los alumnos, evaluar su rendimiento en tiempo real y proporcionar información inmediata. Para los educadores, estos datos tienen un valor incalculable. Ofrecen información sobre el proceso de aprendizaje de cada alumno, destacando las áreas de dificultad y de éxito. Con esta información, los educadores pueden adaptar su instrucción, proporcionando recursos adicionales o intervenciones cuando sea necesario, asegurando que la experiencia de aprendizaje sigue siendo sensible y personalizada.

Además, el marco Flipped Learning 3.0 reconoce la importancia del aprendizaje permanente y la necesidad de que los alumnos sean expertos en navegar por un panorama tecnológico en constante cambio. Al integrar la tecnología en el núcleo de la experiencia de aprendizaje, los alumnos no solo se involucran con el contenido, sino que también desarrollan habilidades de alfabetización digital, preparándolos para las exigencias del mundo moderno.

### 3 Flipped Learning 3.0: Conceptos básicos

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

#### 3.1 Definición y principios clave

En el marco Flipped Learning 3.0, los alumnos se involucran con el contenido didáctico fuera de clase, normalmente a través de material de aprendizaje activo, lecturas u otros recursos en línea. Esto les permite aprender a su propio ritmo y repasar el material cuando lo necesiten, en lo que se denomina el "Espacio de Aprendizaje Individual". El tiempo de clase se dedica a actividades de aprendizaje activo, como debates, trabajo en grupo, resolución de problemas y proyectos prácticos. Esto se denomina "Espacio de aprendizaje en grupo".

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

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

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

#### Definición de Flipped Learning 3.0

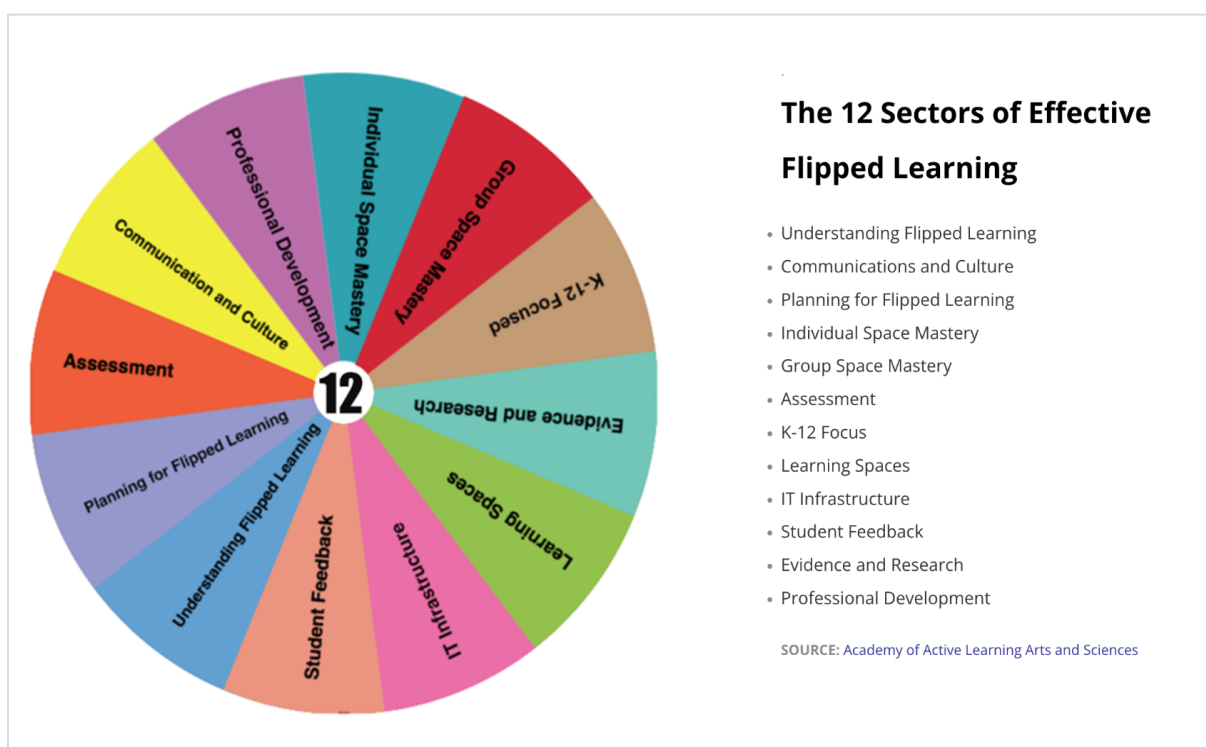
*El Flipped Learning es un marco que permite a los educadores llegar a cada alumno. El enfoque Flipped invierte el modelo de aula tradicional introduciendo los conceptos del curso antes de la clase, lo que permite a los educadores utilizar el tiempo de clase para guiar a*



*cada estudiante a través de aplicaciones activas, prácticas e innovadoras de los principios del curso.*

Fuente: [Definición actualizada de Flipped Learning – Academy of Active Learning Arts and Sciences \(aalasinternational.org\)](https://aalasinternational.org/)

Flipped Learning 3.0 es un marco educativo con visión de futuro que traslada las clases tradicionales fuera del aula, reservando el tiempo de clase para la participación activa y la resolución de problemas. Este documento esboza un diseño pedagógico basado en el modelo Flipped Learning 3.0, que se adhiere al enfoque clásico del diseño pedagógico. Hace referencia a los "Elementos Globales del Flipped Learning Eficaz" (GEEFL), una guía desarrollada a partir de las contribuciones de educadores como Jon Bergmann y Aaron Sams. Este marco destaca los componentes clave adaptables a diferentes entornos educativos, formando la base para el diseño instruccional invertido.



La Academia de las Artes y las Ciencias del Aprendizaje Activo (AALAS) introdujo doce sectores para garantizar una comprensión y aplicación exhaustivas del Flipped Learning. Estos sectores abarcan desde la comprensión de la filosofía del Flipped Learning, el fomento de una cultura de colaboración, la planificación y asignación de recursos, la garantía de la autonomía del alumno, la promoción de la colaboración en grupo, la aplicación de métodos de evaluación adecuados, la atención a las necesidades del K-12, el diseño de entornos de aprendizaje propicios, la garantía de un sólido apoyo informático, la recopilación de comentarios de los alumnos y la fundamentación de las prácticas en pruebas e investigaciones, hasta



la facilitación del desarrollo profesional continuo de los educadores. En el apéndice se ofrece una explicación más detallada de estos 12 campos.

### 3.2 Aspectos esenciales del Flipped Learning 3.0

La eficacia del Flipped Learning se basa en varios pilares fundamentales, a saber, la distinción entre espacios de aprendizaje individual y en grupo, la aplicación estratégica de la taxonomía de Bloom y la incorporación del diseño regresivo para garantizar resultados basados en competencias.

#### Espacios de aprendizaje individual y en grupo

En el campo del Flipped Learning 3.0, la demarcación entre los espacios de aprendizaje individual y grupal es de vital importancia. El Espacio de Aprendizaje Individual es aquel en el que los alumnos trabajan con contenidos de forma independiente, a menudo fuera del aula. Este espacio se caracteriza por el aprendizaje a ritmo propio, que permite a los alumnos consumir contenidos, como vídeos o lecturas, a su propio ritmo. Garantiza la adquisición de conocimientos básicos antes de entrar en el aula y prepara el terreno para una exploración más profunda.

Por el contrario, el Espacio de Aprendizaje en Grupo, normalmente dentro del aula, es donde se produce el aprendizaje activo y colaborativo. Aquí, los alumnos, guiados por sus educadores, se sumergen en debates, sesiones de resolución de problemas y proyectos de colaboración. Es un entorno dinámico en el que los conocimientos no sólo se absorben, sino que se aplican, debaten y contextualizan activamente.

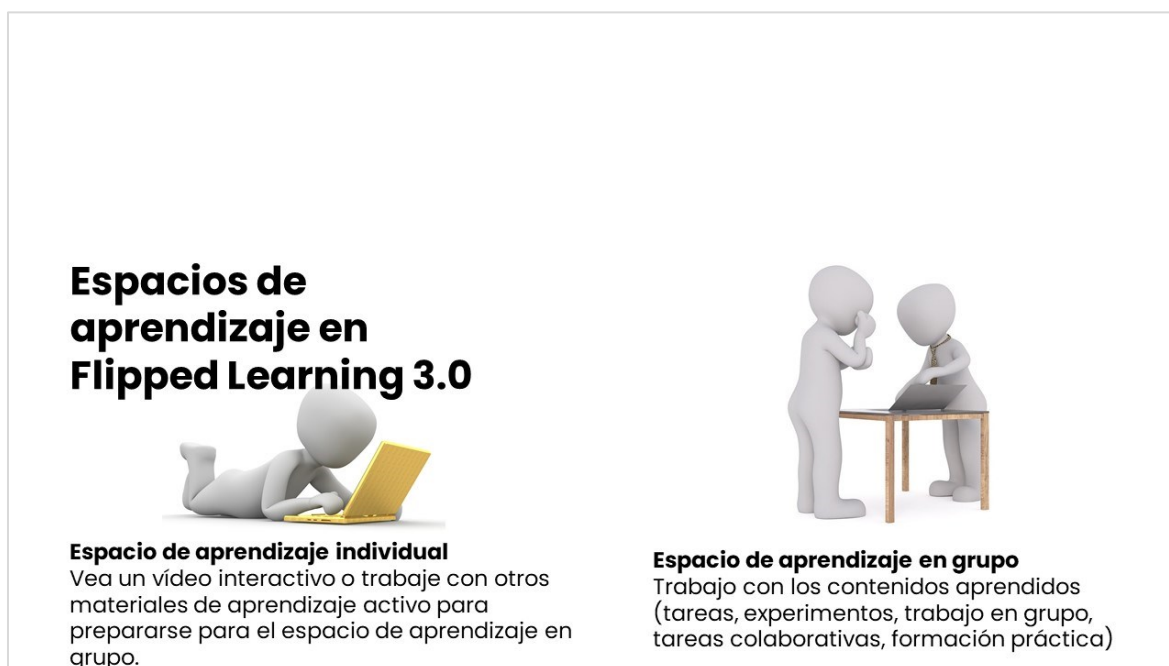


Figura 2: Los dos espacios de aprendizaje característicos del Flipped Learning 3.0 visualizados.

## La taxonomía de Bloom en la asignación de contenidos

La taxonomía de Bloom, un modelo jerárquico de clasificación de los objetivos de aprendizaje, desempeña un papel fundamental en el enfoque Flipped Learning 3.0. Los niveles inferiores de la taxonomía, como "Recordar" y "Comprender", son los más adecuados para el Espacio de Aprendizaje Individual. Aquí, los alumnos pueden absorber los conocimientos básicos, volviendo a ver o repasar el contenido según sea necesario para garantizar la comprensión.

Los niveles superiores de la Taxonomía de Bloom, como "Aplicar", "Analizar", "Evaluar" y "Crear", pasan a primer plano en el Espacio de Aprendizaje en Grupo. Una vez adquiridos los conocimientos básicos, los alumnos pueden participar en actividades que les obliguen a aplicar los conceptos en nuevos contextos, analizar la información de forma crítica, evaluar situaciones hipotéticas o incluso crear soluciones o perspectivas novedosas. Al alinear el contenido con la Taxonomía de Bloom de esta manera, Flipped Learning 3.0 garantiza un viaje de aprendizaje progresivo y estructurado.

## Diseño retrospectivo de resultados basados en competencias

El diseño hacia atrás, un principio que comienza con el fin en mente, forma parte integral del Flipped Learning 3.0. En lugar de empezar por el contenido, los educadores empiezan por definir los resultados de aprendizaje deseados o las competencias que quieren que alcancen los alumnos. Una vez que estos resultados están claros, los educadores diseñan evaluaciones para medir estas competencias y sólo entonces deciden el contenido y las estrategias didácticas que se emplearán.

Este enfoque garantiza que la experiencia de aprendizaje se base en las competencias, centrándose en las habilidades y conocimientos tangibles que los alumnos deben poseer al finalizar. Alinea todo el proceso educativo, desde la entrega de contenidos hasta la evaluación, con objetivos claros y predefinidos, garantizando que cada aspecto del viaje de aprendizaje tenga un propósito y esté dirigido.

## 3.3 Diferencias entre el aprendizaje tradicional y el Flipped Learning 3.0

El aprendizaje tradicional y el Flipped Learning 3.0 son dos enfoques diferentes. El aprendizaje tradicional es un enfoque centrado en el profesor, que imparte clases a los alumnos en un aula. El Flipped Learning 3.0 es un enfoque centrado en el alumno, que aprende nuevos conocimientos fuera del aula a través de contenidos digitales, como vídeos, artículos y simulaciones. El tiempo de clase se utiliza entonces para actividades de aprendizaje en profundidad, como resolución de problemas, debates y proyectos.

Característica	Aprendizaje tradicional	Flipped Learning 3.0
Enfoque	Centrado en el profesor	Centrado en el alumno
Entorno de aprendizaje	Aula	Dentro y fuera del aula
Papel del profesor	Experto	Facilitador y experto
Papel del alumno	Receptor pasivo de información	Estudiante activo
Tecnología	Uso limitado de la tecnología	Amplio uso de la tecnología
Evaluación	Individual	Individual y en colaboración

### 3.4 Ventajas del Flipped Learning 3.0 para estudiantes adultos

Los estudiantes adultos están más comprometidos y motivados cuando tienen el control de su propio aprendizaje. El Flipped Learning 3.0 permite a los alumnos aprender a su propio ritmo y con su propio estilo de aprendizaje.

Los estudios han demostrado que el Flipped Learning puede mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos adultos. Por ejemplo, un estudio reveló que los alumnos de los cursos Flipped Learning superaban a los de los cursos tradicionales en un 6% de media en los exámenes estandarizados.

Los estudiantes adultos suelen tener horarios laborales y familiares muy apretados, por lo que Flipped Learning 3.0 les ofrece la flexibilidad de aprender cuándo y dónde quieran.

La aplicación del Flipped Learning 3.0 como enfoque formativo fomenta la colaboración y el aprendizaje social a través de foros de debate en línea, proyectos de grupo y otras actividades. Esto puede ser especialmente beneficioso para los alumnos adultos, que a menudo tienen una gran experiencia vital y laboral que compartir con sus compañeros.

El Flipped Learning 3.0 se centra en las habilidades de pensamiento de orden superior, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esto se debe a que el tiempo de clase se dedica a actividades que requieren que los alumnos apliquen lo que han aprendido a problemas del mundo real.

Además, el Flipped Learning 3.0 ofrece a los alumnos adultos una experiencia de aprendizaje a su medida gracias a su énfasis en las plataformas y recursos digitales. Las plataformas digitales pueden ofrecer contenidos adaptables, que se

ajustan en función del rendimiento y las necesidades del alumno. Por ejemplo, si un alumno adulto tiene dificultades con un concepto concreto, se le pueden recomendar recursos complementarios o tutoriales. Este enfoque personalizado garantiza que el aprendizaje sea eficaz, específico y adaptado a las necesidades de cada persona.

El Flipped Learning 3.0, con su mezcla de flexibilidad, compromiso activo, personalización y promoción del aprendizaje permanente, emerge como un potente modelo para la educación de adultos. Respeta los retos específicos a los que se enfrentan los estudiantes adultos, al tiempo que ofrece un marco sólido que maximiza los resultados del aprendizaje.

## 4 Diseño pedagógico para Flipped Learning 3.0

El diseño didáctico (DI) es el proceso sistemático de diseño, desarrollo y entrega de materiales didácticos y experiencias, tanto digitales como físicos, para apoyar el aprendizaje. Se trata de un enfoque científico para crear experiencias de aprendizaje eficaces, atractivas y eficientes.

El diseño pedagógico es necesario por varias razones. En primer lugar, ayuda a garantizar que las experiencias de aprendizaje estén alineadas con objetivos de aprendizaje específicos. En segundo lugar, ayuda a crear experiencias de aprendizaje accesibles a todos los alumnos. En tercer lugar, ayuda a crear experiencias de aprendizaje bien estructuradas y rentables.

### 4.1 Comprender el diseño pedagógico

En esencia, el diseño didáctico consiste en comprender las necesidades de los alumnos y desarrollar un itinerario de aprendizaje estructurado para satisfacerlas. Implica identificar los objetivos de aprendizaje, comprender los conocimientos previos de la audiencia y sus posibles retos y, a continuación, elaborar un plan de estudios o un programa de formación que salve la distancia entre los conocimientos actuales y los resultados deseados.

En este documento, utilizamos el "Flipped Learning 3.0 Framework" para describir el "Flipped Instructional Design".

### 4.2 Componentes clave del diseño pedagógico en Flipped Learning 3.0

Los componentes clave identificados del diseño instruccional en Flipped Learning 3.0 son:

- **Objetivos de aprendizaje:** El Flipped Learning 3.0 está diseñado para ayudar a los alumnos a alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. Los profesionales de ID trabajan con los instructores para identificar los resultados de aprendizaje deseados para cada lección o módulo.
- **Actividades de aprendizaje:** El Flipped Learning 3.0 se centra en actividades de aprendizaje activo, como la resolución de problemas, los debates y los proyectos. Los profesionales de la ID diseñan actividades de aprendizaje que ayudarán a los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje y a desarrollar las habilidades y los conocimientos deseados.
- **Evaluación:** Flipped Learning 3.0 utiliza diversos métodos de evaluación para medir el progreso y los logros de los alumnos. Los profesionales del ID diseñan evaluaciones que están alineadas con los objetivos de aprendizaje y que proporcionan retroalimentación a los alumnos.

- **La tecnología:** El Flipped Learning 3.0 utiliza la tecnología para ofrecer contenidos y facilitar las actividades de aprendizaje. Los profesionales de la ID eligen y aplican las tecnologías adecuadas para el entorno de aprendizaje y las necesidades de los alumnos.
- **Creación y conservación de contenidos:** La creación de contenidos implica desarrollar nuevos contenidos de aprendizaje digital, como vídeos, artículos y simulaciones interactivas. La curación de contenidos consiste en seleccionar y organizar los contenidos de aprendizaje digital existentes.

#### 4.2.1 Objetivos de aprendizaje

En el marco del Flipped Learning 3.0, la identificación y definición de los objetivos de aprendizaje son esenciales. Estos objetivos sirven de base sobre la que se construye toda la experiencia de aprendizaje. Aprovechando el enfoque del "diseño hacia atrás", los educadores comienzan con el fin en mente, centrándose en los resultados deseados o las competencias que los alumnos deben alcanzar al concluir el proceso de aprendizaje.

#### 4.2.2 El papel del diseño retrospectivo

El diseño retrospectivo es un enfoque estratégico de la planificación de la enseñanza en el que los educadores definen primero los resultados o competencias deseados. No se trata de meras declaraciones, sino que se articulan en términos de competencias específicas. Ofrecen una imagen clara de lo que los alumnos deben saber (conocimientos), lo que deben ser capaces de hacer (destrezas) y cómo deben aplicarlos e integrarlos en contextos reales (actitudes). Una vez cristalizados estos resultados, los educadores pueden diseñar el plan de estudios, las estrategias pedagógicas y las evaluaciones que se ajusten a estos objetivos.



El diseño regresivo es una estrategia descendente, que comienza con la pregunta sobre el "fin previsto" del proceso de aprendizaje = objetivos. A continuación, se realiza la evaluación, es decir, "¿qué deben ser capaces de hacer los alumnos después del proceso de aprendizaje?". Por último, se crea el contenido necesario para poder gestionar la evaluación.

#### 4.2.3 Enfoque de los objetivos de aprendizaje basado en las competencias

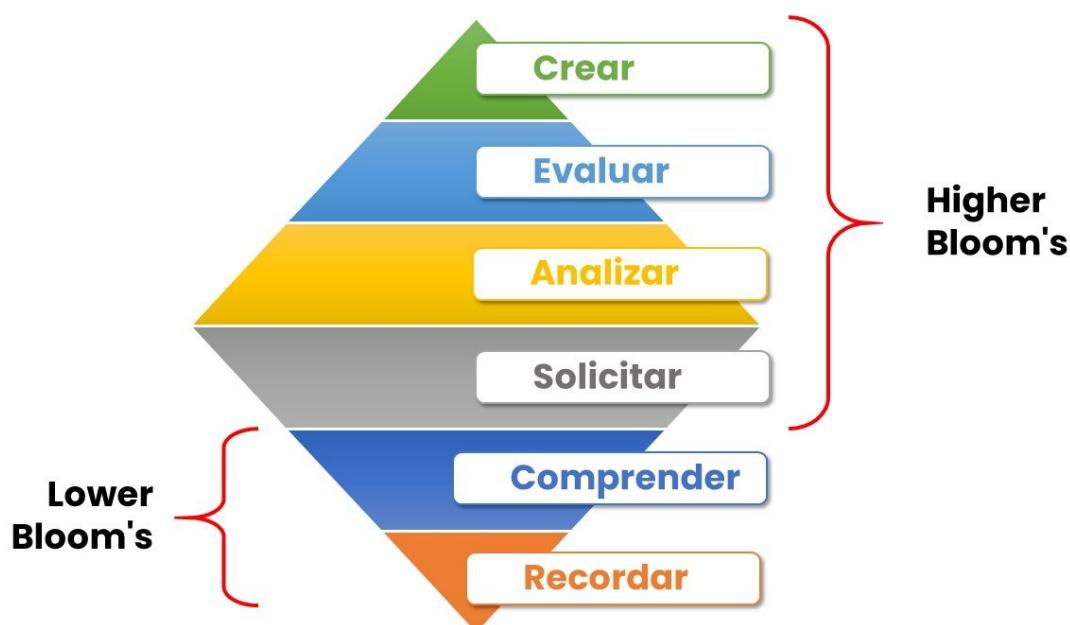
Cuando nos adentramos en el campo de las competencias, descubrimos que los objetivos de aprendizaje del Flipped Learning 3.0 tienen sus raíces en un enfoque basado en las competencias. Este enfoque acentúa el desarrollo de competencias específicas que los alumnos deben dominar al final de su itinerario educativo. Es un enfoque holístico, que entrelaza conocimientos, habilidades y actitudes para capacitar a los alumnos para realizar tareas con eficacia en contextos variados.

En este marco, la "competencia" no se refiere únicamente a los conocimientos teóricos. Engloba la aplicación práctica de estos conocimientos y la capacidad de adaptación para afrontar y superar nuevos retos. Los tres pilares de la competencia en este contexto son el conocimiento, las habilidades y la actitud.

#### 4.2.4 Conocimientos, habilidades y actitudes en Flipped Learning 3.0

El "conocimiento" en Flipped Learning 3.0 es la base de la experiencia de aprendizaje. Se refiere a la comprensión teórica de un tema, que abarca los conceptos, principios y teorías fundamentales. En el paradigma Flipped Learning, este conocimiento, a menudo asociado con los ítems "Lower Bloom's" de la Taxonomía de Bloom revisada, se transmite principalmente en el Espacio Individual.

Las "destrezas", por su parte, se refieren a las habilidades prácticas que los alumnos perfeccionan con el tiempo. Son las capacidades que permiten a los alumnos aplicar sus conocimientos básicos para lograr resultados específicos. En el marco del Flipped Learning 3.0, las destrezas, vinculadas a los ítems "Higher Bloom's" de la Taxonomía de Bloom revisada, encuentran su aplicación en el espacio Grupo.



Por último, las "actitudes" desempeñan un papel fundamental en la forma en que los alumnos perciben, asumen y aplican sus conocimientos y habilidades. Se trata de los valores, las creencias y las disposiciones que influyen en el planteamiento de las tareas y las interacciones por parte del alumno. Cultivar actitudes positivas puede reforzar significativamente la competencia general del alumno, preparándolo para los retos personales y profesionales.

#### 4.2.5 Actividades interactivas y colaborativas

Las actividades interactivas del marco Flipped Learning 3.0 están diseñadas para que los alumnos participen activamente. En lugar de ser receptores pasivos de información, se anima a los alumnos a interactuar con el contenido, sus compañeros y el educador. Estas actividades pueden ir desde experimentos prácticos y simulaciones hasta sesiones de resolución de problemas y análisis de casos prácticos. El objetivo principal es garantizar que los alumnos no se limiten a absorber la información, sino que se comprometan activamente con ella, la cuestionen y la apliquen en diversos contextos.

El Flipped Learning 3.0 se caracteriza por la colaboración. El modelo reconoce que el aprendizaje es a menudo un esfuerzo social y que se puede obtener mucho de la interacción con los compañeros. Por ello, las actividades colaborativas se



diseñan para aprovechar los conocimientos, perspectivas y habilidades colectivos del grupo.

En una clase de Flipped Learning 3.0, los alumnos pueden trabajar juntos en proyectos de grupo, realizar revisiones entre iguales, participar en debates o resolver problemas complejos en colaboración. Estas actividades no sólo fomentan una comprensión más profunda del contenido, sino que también ayudan a desarrollar habilidades sociales esenciales como la comunicación, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Además, al trabajar juntos, los alumnos pueden aprender de las perspectivas de los demás, cuestionar sus suposiciones y llegar a una comprensión más matizada de la materia.

En el entorno Flipped Learning 3.0, las actividades interactivas y colaborativas suelen estar entrelazadas. Por ejemplo, un grupo puede trabajar en colaboración con una simulación digital interactiva, debatiendo sus observaciones, haciendo predicciones y extrayendo conclusiones conjuntamente. Esta sinergia garantiza que los alumnos no sólo participen activamente con el contenido, sino también entre sí, creando un entorno de aprendizaje rico y dinámico.

#### 4.2.6 Mecanismos de evaluación y retroalimentación

El desarrollo de herramientas y procedimientos para medir el rendimiento del alumno y la consecución de los objetivos de aprendizaje es una parte esencial de cualquier proceso de diseño instruccional. Los métodos de evaluación deben estar en consonancia con el enfoque definido en el diseño retrospectivo, el modelo de reconocimiento desarrollado y el enfoque general del aprendizaje activo.

**La evaluación formativa** es un proceso continuo que ayuda a los instructores a recopilar información sobre el progreso y la comprensión del aprendizaje de los participantes a lo largo del periodo de instrucción. Su objetivo es proporcionar información a los alumnos y a los profesores para mejorar el proceso de aprendizaje.

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

**Las microconversaciones** son breves interacciones entre profesores y alumnos, y están diseñadas para proporcionar información continua y apoyo al aprendizaje. Pueden utilizarse para evaluar la comprensión de un concepto por parte del alumno, seguir su progreso en el aprendizaje a lo largo del tiempo y apoyar su bienestar socioemocional. Las microconversaciones son una poderosa herramienta de evaluación porque permiten una retroalimentación y un apoyo

continuos, promueven el compromiso del alumno y su apropiación del aprendizaje, y ayudan a los profesores a identificar y responder a las diversas necesidades de sus alumnos.

Proporcionar **retroalimentación** es una parte importante de cualquier proceso de aprendizaje, y es especialmente importante en el Flipped Learning. En este tipo de aprendizaje, los alumnos son responsables de aprender el nuevo material fuera del aula y de utilizar el tiempo de clase para participar en actividades de aprendizaje activo. Esto significa que es esencial que los alumnos tengan la oportunidad de proporcionar retroalimentación sobre su experiencia de aprendizaje, para que el instructor pueda hacer ajustes y asegurarse de que todos los alumnos han alcanzado con éxito los resultados del aprendizaje.

Las opiniones de los alumnos se recogen de diversas formas, como encuestas, entrevistas, grupos de discusión y conversaciones informales. Además, se utiliza para mejorar el proceso de Flipped Learning de varias maneras.

#### **4.2.7 Creación y curación de contenidos**

El Flipped Learning 3.0 ofrece un enfoque dinámico y flexible de la educación, pero su éxito depende de la creación y selección cuidadosa de los contenidos. Al diseñar contenidos que se ajusten a la taxonomía de Bloom y se adapten a los espacios de aprendizaje individual y en grupo, los educadores pueden garantizar que los alumnos reciban una experiencia de aprendizaje holística, atractiva y eficaz.

#### **Creación y edición de contenidos en Flipped Learning 3.0: Un enfoque de doble espacio**

El Flipped Learning 3.0 representa un cambio de paradigma en el panorama educativo, ya que ofrece un riguroso enfoque centrado en el alumno que aprovecha las ventajas tanto de la enseñanza digital como de la presencial. Para el éxito de este modelo es fundamental la creación estratégica de contenidos. Este contenido se divide en dos espacios distintos: el espacio individual y el espacio de aprendizaje en grupo. Cada espacio tiene una finalidad única y, cuando se diseña eficazmente, puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje.

#### **El espacio individual de aprendizaje: Sentar las bases con los niveles inferiores de Bloom**

En el Flipped Learning 3.0, el espacio individual es donde los alumnos se encuentran por primera vez con la nueva información. Este espacio es principalmente digital, lo que les permite interactuar con el contenido de forma asíncrona, a su propio ritmo. El contenido seleccionado para este espacio debe basarse en los niveles inferiores de la taxonomía de Bloom, es decir, el conocimiento y la comprensión.

La creación de contenidos para el Espacio Individual incluirá vídeos explicativos interactivos, lecturas combinadas con tareas relacionadas, contenidos de aprendizaje multimedia e interactivos y simulaciones interactivas. El objetivo de estos materiales es introducir conceptos básicos para que los alumnos adquieran una sólida comprensión de los fundamentos antes de pasar a tareas más complejas. Dada la naturaleza autodidacta de este espacio, es crucial que el contenido sea claro, conciso y fácilmente digerible. También pueden integrarse cuestionarios interactivos como autoevaluaciones y evaluaciones formativas para que los alumnos comprueben su comprensión y reciban comentarios inmediatos.

### **El espacio de aprendizaje en grupo: Mejorar la comprensión mediante la colaboración**

Una vez que los alumnos se han familiarizado con los contenidos básicos en el Espacio Individual, pasan al Espacio de Aprendizaje en Grupo. Este espacio suele ser un aula o un entorno colaborativo en línea en el que los alumnos se reúnen para profundizar en el contenido. Aquí, la atención se centra en los niveles superiores de la Taxonomía de Bloom: aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

En el Espacio de Aprendizaje en Grupo, la selección de contenidos implica diseñar actividades que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Esto puede incluir, por ejemplo, proyectos de grupo, análisis de casos prácticos, debates, juegos de rol y enseñanza entre iguales. El papel del educador en este espacio no consiste en introducir nuevos contenidos, sino en facilitar los debates, plantear preguntas estimulantes y guiar a los alumnos para que apliquen y amplíen sus conocimientos.

### **Equilibrio entre creación y conservación**

Aunque la creación de contenidos es esencial, los educadores también deben convertirse en expertos en la selección de contenidos. El vasto panorama digital ofrece una plétora de recursos que pueden integrarse en el modelo Flipped Learning 3.0. La selección de materiales pertinentes y de alta calidad puede ahorrar tiempo y ofrecer a los alumnos perspectivas diversas. La selección de materiales pertinentes y de alta calidad puede ahorrar tiempo y ofrecer a los alumnos perspectivas diversas. Sin embargo, es fundamental que los contenidos seleccionados se ajusten a los objetivos de aprendizaje y sean apropiados para el espacio previsto (individual o en grupo).

## 4.2.8 Tecnología

La tecnología desempeña un papel vital en el Flipped Learning 3.0, tanto en el espacio de aprendizaje individual como en el de grupo.

### Múltiples dispositivos

El término "múltiples dispositivos" se refiere a todos los posibles dispositivos que podrían utilizarse para mostrar contenidos en una experiencia Flipped Learning 3.0. Los proveedores de cursos deben crear contenidos que puedan utilizarse en todos estos dispositivos. Si determinados contenidos causan problemas de visualización en un dispositivo concreto, los alumnos deben ser informados de antemano. En la mayoría de los casos, los alumnos utilizan dispositivos como ordenadores de sobremesa, portátiles, tabletas, smartphones, pizarras inteligentes y Chromebooks.



*Figura 3. Selección de dispositivos comunes utilizados en los cursos Flipped Learning Training 3.0 (fuente: Pexels, licencia CC0).*

### Espacio de aprendizaje individual.

En este espacio de aprendizaje, los instructores ofrecen material didáctico, como videoconferencias interactivas, artículos, material multimedia e interactivo y simulaciones. Además, deben ofrecer oportunidades para la autoevaluación y la práctica, así como retroalimentación y apoyo personalizados.

- **Acceso a la plataforma de aprendizaje:**  
Los alumnos son responsables de aprender nuevos materiales fuera del aula.

Esto significa que necesitan tener acceso a contenidos de aprendizaje digitales de alta calidad, como vídeos interactivos, artículos, tareas específicas y simulaciones.

- **Dispositivos para ver e interactuar con contenidos digitales**

Los alumnos necesitan disponer de dispositivos que les permitan ver e interactuar con los contenidos digitales de aprendizaje. Puede tratarse de un ordenador, una tableta o un smartphone.

- **Herramientas para crear y enviar tareas**

En Flipped Learning 3.0, se puede pedir a los alumnos que realicen tareas que impliquen la creación y el envío de contenidos digitales. Esto puede incluir la redacción de un trabajo, la creación de un vídeo o el diseño de una presentación. Los alumnos deben tener acceso a las herramientas y el software necesarios para realizar estas tareas.

### **Espacio de aprendizaje en grupo**

Este espacio de aprendizaje facilita la colaboración y la comunicación y debe apoyar las actividades de aprendizaje colaborativo, como la resolución de problemas, los debates y los proyectos. Por último, debe ofrecer oportunidades para la retroalimentación y la revisión entre iguales.

- **Equipamiento técnico para la formación in situ**

Una pantalla grande es útil para compartir material didáctico y para colaborar en proyectos de grupo. Los alumnos deben disponer de una pizarra y/o un proyector. Se utilizan para mostrar notas, resultados, contenidos creados e ideas durante los debates en grupo y las presentaciones.

- **Dispositivos de colaboración y comunicación**

En el Flipped Learning 3.0, se anima a los alumnos a colaborar y comunicarse entre sí. Esto puede implicar trabajar en proyectos de grupo, participar en debates en línea o dar y recibir comentarios sobre el trabajo de los demás. Los alumnos deben tener acceso a dispositivos y programas que les permitan colaborar y comunicarse eficazmente.

- **Herramientas para mostrar y compartir contenidos**

En el espacio de aprendizaje en grupo, es posible que los alumnos necesiten mostrar y compartir contenidos entre sí. Puede tratarse de mostrar un vídeo en un proyector, compartir una presentación en una pizarra o trabajar juntos en un documento en un ordenador. Los alumnos deben tener acceso a las herramientas y equipos necesarios para mostrar y compartir contenidos.

Un aspecto socioeconómico es el hecho de que no todos los alumnos tienen el mismo acceso a la tecnología. Los profesores deben ser conscientes de ello y ofrecer opciones alternativas a los alumnos que no tengan acceso al equipo necesario. Por ejemplo, pueden proporcionarles copias impresas del material didáctico o permitirles que utilicen sus propios dispositivos.

Lo mismo se aplica a los enfoques inclusivos de la formación. Las posibles discapacidades de los alumnos, así como las deficiencias físicas (como puede ocurrir con los alumnos mayores, por ejemplo), deben incluirse en el concepto de formación dentro del marco del diseño instructivo.

### **4.3 Adaptar el diseño didáctico a los estudiantes adultos**

El diseño didáctico abarca el planteamiento sistemático de formular y ofrecer experiencias de aprendizaje que cautiven y eduquen. A la hora de adaptar la formación a los alumnos adultos, es fundamental tener en cuenta sus necesidades y atributos específicos.

#### **Comprender a los estudiantes adultos**

Los alumnos adultos muestran una gran motivación por asimilar conocimientos pertinentes tanto para su vida personal como profesional. Aportan una gran cantidad de experiencias y puntos de vista al entorno educativo. Además, muestran una fuerte inclinación a aplicar sus nuevos conocimientos a situaciones prácticas. Un rasgo notable de los estudiantes adultos es su enfoque autodirigido del aprendizaje, en el que muestran preferencia por dirigir ellos mismos su itinerario educativo.

#### **Adaptar el diseño pedagógico**

La relevancia del material didáctico para los contextos personales y profesionales de los alumnos es esencial. La participación activa es crucial, y las actividades instructivas no sólo deben ser inmersivas, sino que también deben suponer un reto para los alumnos, permitiéndoles poner en práctica lo aprendido.

Es fundamental un cierto grado de autonomía que permita a los alumnos dictar la trayectoria de su aprendizaje. El diseño debe tener en cuenta e integrar los conocimientos y experiencias previos de los alumnos. Por último, el plan de instrucción debe ser versátil y adaptarse a las diversas modalidades y necesidades de aprendizaje de los alumnos.

#### **Estrategias para adaptar el diseño didáctico**

La introducción de nuevas ideas resulta más eficaz cuando se vincula a casos del mundo real, lo que permite a los alumnos discernir la relevancia del material. El

diseño debe incluir actividades como estudios de casos, simulaciones, juegos de rol y tareas en grupo, que permitan a los alumnos trasladar lo aprendido a contextos prácticos.

Puede ser beneficioso conceder a los alumnos la libertad de elegir sus actividades de aprendizaje, la secuencia de los temas o incluso sus métodos de evaluación. Las actividades deben estructurarse de forma que se reconozcan los conocimientos previos de los alumnos. Esto puede lograrse mediante evaluaciones preliminares o fomentando un entorno en el que los alumnos compartan sus conocimientos. Puede resultar ventajoso ofrecer a los alumnos diversas vías de aprendizaje, ya sean módulos en línea, contenidos autodirigidos o una combinación de ambos.



## 5 Implantación del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos

El flipped learning 3.0 da prioridad a la participación activa en clase, mientras que la adquisición de conocimientos básicos se traslada fuera del aula. Para los estudiantes adultos, que a menudo tienen que hacer malabarismos con compromisos profesionales, responsabilidades personales y el deseo de un aprendizaje continuo, este enfoque ofrece flexibilidad, autonomía y una experiencia de aprendizaje a medida. En este capítulo ofreceremos a los lectores hechos, experiencias y recomendaciones en el contexto de la puesta en práctica del Flipped Learning 3.0. En él se abordan los beneficios y las estrategias prácticas para aplicar eficazmente el Flipped Learning 3.0 en el ámbito de la educación de adultos, garantizando que el aprendizaje no sea sólo informativo, sino verdaderamente transformador.

### 5.1 Estrategias para organizaciones de educación de adultos

Adaptar el diseño didáctico a los alumnos adultos no consiste sólo en ajustar los contenidos, sino también en reconocer y respetar las características, experiencias y necesidades únicas de los adultos. Al crear un entorno de aprendizaje pertinente, flexible, interactivo y respetuoso con su autonomía y sus experiencias, el diseño pedagógico puede calar hondo en los alumnos adultos y hacer que su itinerario educativo sea significativo e impactante.

#### Lo que deben saber las organizaciones de educación de adultos

Los alumnos adultos, a menudo denominados en los círculos pedagógicos alumnos "andragógicos", difieren significativamente de los alumnos más jóvenes, "pedagógicos". Aportan una gran cantidad de experiencias, creencias establecidas y necesidades específicas al entorno de aprendizaje.

Sus motivaciones para aprender suelen ser intrínsecas, arraigadas en aspiraciones personales o profesionales, y normalmente buscan una educación que sea directamente relevante y aplicable a sus vidas. Reconocer estas características únicas es el primer paso para adaptar el diseño pedagógico a los estudiantes adultos.

#### Pertinencia y practicidad

Los estudiantes adultos están orientados a la consecución de objetivos. Suelen matricularse en programas educativos para alcanzar objetivos personales o profesionales concretos. En muchos casos, ni siquiera están interesados en obtener un certificado: simplemente quieren aprender algo porque les interesa el tema o porque quieren adquirir competencias específicas.



La experiencia de los cursos de idiomas va en este sentido, donde –por ejemplo– la intención es poder conversar en el extranjero o poder hablar con el yerno de otro país europeo en su lengua materna. Por lo tanto, el diseño didáctico para la educación de adultos debe garantizar que el contenido sea inmediatamente relevante. Los cursos deben estructurarse en torno a aplicaciones del mundo real, que permitan a los alumnos ver el impacto directo y la utilidad de lo que están aprendiendo.

### **Aprovechar la experiencia previa**

Los adultos llegan al entorno de aprendizaje con un rico tapiz de experiencias vitales. Un diseño didáctico eficaz aprovechará esta reserva, integrando los conocimientos y experiencias previos en el proceso de aprendizaje. Esto no sólo hace que el contenido sea más cercano, sino que también fomenta una comprensión más profunda, ya que los alumnos pueden contextualizar la nueva información dentro de su marco de conocimientos existente.

### **Aprendizaje autodirigido**

Los alumnos adultos valoran la autonomía. Prefieren tomar las riendas de su viaje de aprendizaje, fijando sus propios objetivos y determinando el ritmo y el enfoque que más les conviene. Por lo tanto, el diseño pedagógico debe ofrecer oportunidades para el aprendizaje autodirigido. Esto puede hacerse ofreciendo una serie de recursos para que los alumnos exploren de forma independiente o proporcionando itinerarios de aprendizaje flexibles que los alumnos puedan recorrer en función de sus intereses y necesidades.

### **Aprendizaje interactivo y colaborativo**

Aunque los alumnos adultos valoran la autonomía, también se benefician enormemente de las experiencias de aprendizaje interactivo y colaborativo. A menudo aprenden mejor a través de la discusión, el debate y la resolución de problemas en colaboración. El diseño didáctico debe incorporar oportunidades para la interacción entre iguales, proyectos de grupo y debates, que permitan a los alumnos compartir sus puntos de vista, cuestionar las opiniones de los demás y construir conocimientos en colaboración.

### **Crear un entorno de aprendizaje propicio.**

Los estudiantes adultos suelen tener horarios de trabajo y familiares muy apretados. Los diseñadores pedagógicos deben crear un entorno de aprendizaje flexible y adaptado.

### **Respuesta inmediata**

Dada su naturaleza orientada a la consecución de objetivos, los estudiantes adultos aprecian la información puntual. Quieren saber cómo progresan, en qué se equivocan y cómo pueden mejorar. El diseño didáctico para la educación de adultos debe incorporar mecanismos de retroalimentación inmediata y constructiva, que permitan a los alumnos ajustar sus estrategias y mejorar continuamente.

### **Flexibilidad en la entrega**

Teniendo en cuenta las múltiples responsabilidades que los estudiantes adultos suelen tener, la flexibilidad es crucial. Ya sea ofreciendo cursos en formatos modulares, proporcionando opciones de aprendizaje en línea o permitiendo la participación asíncrona, el diseño instructivo debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a los variados horarios y compromisos de los estudiantes adultos.

#### **5.1.1 Infraestructura y tecnología**

La organización de la formación debe proporcionar cierto nivel de infraestructura, de lo contrario fracasará en la puesta en práctica de la formación.

#### **Plataformas digitales de aprendizaje**

Para facilitar el aspecto "invertido" del Flipped Learning 3.0, las organizaciones de educación de adultos necesitan una sólida plataforma digital de aprendizaje o Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA). Esta plataforma albergará el contenido que los alumnos utilizarán fuera del aula, como videoconferencias, lecturas y módulos interactivos. Plataformas como Moodle, Blackboard o Canvas son opciones populares.

Los autores recomiendan MOODLE como LMS versátil y flexible. No obstante, la distribución de contenidos y la colaboración pueden habilitarse con plataformas web sencillas, como WordPress.

#### **Software de grabación y edición**

Para que los educadores puedan crear sus clases o tutoriales en vídeo, necesitarán programas de grabación y herramientas de edición de vídeo. Herramientas como Camtasia u OBS Studio pueden capturar tanto grabaciones de pantalla como secuencias de webcam.

Además, debe disponerse de otras herramientas que permitan desarrollar contenidos de formación multimedia e interactivos. Además, los creadores de contenidos necesitan los conocimientos y el software adecuados para crear vídeos interactivos a partir del material grabado.

## Herramientas interactivas

Para que los contenidos en línea resulten atractivos, son esenciales herramientas que permitan la interactividad. Esto podría incluir software de cuestionarios, herramientas de simulación interactiva o plataformas como Kahoot y Quizlet que permiten experiencias de aprendizaje gamificadas.

Los autores recomiendan varias herramientas gratuitas, asequibles también para las pequeñas organizaciones de educación de adultos. Entre ellas figuran el marco H5P, el animador de herramientas en línea y la suite CANVA.

## Herramientas de colaboración y comunicación

Dado el énfasis en el aprendizaje colaborativo en el modelo Flipped Learning 3.0, las herramientas que facilitan la comunicación y la colaboración son cruciales. Plataformas como Zoom o Microsoft Teams pueden utilizarse para debates virtuales, trabajo en grupo o incluso sesiones de clase completas. Además, herramientas como Google Workspace o Microsoft Office 365 pueden facilitar la creación y edición colaborativa de documentos.

## Infraestructura informática fiable

Una infraestructura informática sólida y fiable es fundamental, sobre todo en la formación presencial. Esto incluye conectividad a Internet de alta velocidad, capacidad de servidor suficiente (si el contenido se aloja internamente) y soluciones de copia de seguridad periódicas. Dada la dependencia de los recursos en línea en el Flipped Learning 3.0, es primordial garantizar que los alumnos y educadores puedan acceder a los contenidos de forma fiable y rápida.

## Soluciones de aprendizaje móvil

Teniendo en cuenta la flexibilidad que a menudo buscan los alumnos adultos, ofrecer soluciones de aprendizaje móvil puede ser beneficioso. Esto significa garantizar que el contenido digital sea accesible y esté optimizado para tabletas y teléfonos inteligentes, posiblemente a través de aplicaciones específicas o plataformas web que respondan a los dispositivos móviles.

Este artículo aborda el problema de los "Dispositivos Múltiples". Es decir, la posibilidad de mostrar todo el contenido en todos los dispositivos posibles, desde portátiles hasta teléfonos inteligentes.

### 5.1.2 Formación y desarrollo profesional para educadores

En el marco de un Flipped Learning eficaz, varios sectores garantizan la aplicación holística del modelo. Uno de esos sectores integrales es el "Desarrollo profesional".

Este sector subraya la importancia de dotar a los educadores de los conocimientos, las habilidades y las herramientas necesarias para aplicar eficazmente el Flipped Learning 3.0.

He aquí algunas cuestiones que deben tener en cuenta las organizaciones de educación de adultos para mantener el nivel de calidad y seguir el desarrollo continuo del Flipped Learning 3.0.

- **Complejidad de la aplicación**

El Flipped Learning 3.0, con su mezcla de impartición de contenidos fuera de clase y aprendizaje activo en clase, requiere que los educadores adopten nuevas estrategias de enseñanza, integren la tecnología y diseñen actividades interactivas en el aula. Sin la formación adecuada, los educadores podrían tener dificultades para navegar y aplicar eficazmente este enfoque polifacético.

- **Optimizar el uso de la tecnología**

El modelo Flipped Learning 3.0 depende en gran medida de la tecnología, desde las plataformas digitales de aprendizaje hasta las herramientas interactivas. El desarrollo profesional garantiza que los educadores no sólo estén familiarizados con estas herramientas, sino que puedan aprovecharlas para mejorar la experiencia de aprendizaje.

- **Atender las diversas necesidades de los alumnos**

Los alumnos adultos tienen orígenes, experiencias y preferencias de aprendizaje muy variados. La formación dota a los educadores de estrategias para atender a esta diversidad, garantizando que todos los alumnos, independientemente de su punto de partida, puedan beneficiarse del enfoque Flipped Learning 3.0.

- **Evolución continua del modelo**

Como cualquier modelo educativo, Flipped Learning 3.0 no es estático. Evoluciona sobre la base de la investigación, los avances tecnológicos y los comentarios de educadores y alumnos. El desarrollo profesional continuo garantiza que los educadores se mantengan al día de las últimas buenas prácticas e innovaciones en este campo.

- **Crear confianza y eficacia**

Para los educadores acostumbrados a los métodos de enseñanza tradicionales, la transición al Flipped Learning 3.0 puede resultar desalentadora. La formación y el desarrollo profesional les proporcionan los conocimientos y habilidades necesarios, aumentando su confianza y

garantizando que puedan facilitar eficazmente la experiencia de aprendizaje.

No se trata de una lista exhaustiva, sino que aborda las principales cuestiones relacionadas con el desarrollo profesional de los instructores.

### 5.1.3 Evaluación de la eficacia de los programas Flipped Learning

Evaluar la eficacia de los programas de flipped learning es crucial para garantizar que los alumnos aprenden la materia deseada y que el programa cumple sus objetivos. He aquí tres métodos para evaluar los programas de flipped learning, tanto para los instructores como para los alumnos. Los autores recomiendan utilizar los tres métodos en el primer turno de la formación y emplearlos de forma repetitiva debido a que las condiciones ambientales y de otro tipo pueden cambiar.

Los tres enfoques probados para evaluar la eficacia de los programas de flipped learning para instructores incluyen a todas las principales partes implicadas en la formación.

- **Encuesta a los instructores**

Se puede encuestar a los instructores sobre sus percepciones del programa de flipped learning, como su satisfacción con el programa, los resultados de aprendizaje de sus alumnos y su propio desarrollo profesional.

- **Analizar los resultados del aprendizaje de los alumnos**

Los instructores pueden analizar los resultados del aprendizaje de los alumnos, como las calificaciones de los exámenes, las tareas y los proyectos, para evaluar la eficacia del programa de flipped learning.

- **Observar la enseñanza en el aula**

Los instructores pueden observar la enseñanza en el aula para evaluar el nivel de compromiso de los alumnos, la calidad de las interacciones entre profesores y alumnos y el uso de prácticas docentes eficaces.

- Además, pueden utilizar **métodos de investigación-acción** durante la formación in situ, así como una evaluación de los comentarios de los alumnos, especialmente durante las fases del Espacio de Aprendizaje Individual. Los **debates de grupos focales**, en los que grupos reducidos de alumnos e instructores debaten sus experiencias, permiten profundizar en aspectos concretos del programa y pueden revelar matices. También resultaron útiles **las entrevistas posteriores al curso, tanto** con instructores como con alumnos. Este método permite un proceso de retroalimentación más personalizado y puede revelar retos o éxitos individuales que podrían no surgir en discusiones de grupo o encuestas.

La evaluación de la eficacia de los programas Flipped Learning requiere un enfoque polifacético, que tenga en cuenta las perspectivas tanto de los instructores como de los alumnos. Mediante el empleo de una combinación de mecanismos de retroalimentación, evaluaciones y seguimiento a largo plazo, los educadores pueden obtener una comprensión global del impacto del programa y las áreas de mejora.

## **5.2 Consejos para instructores y desarrolladores de cursos de formación**

En el dinámico mundo de la educación y la formación, los instructores y desarrolladores de cursos desempeñan un papel fundamental a la hora de dar forma a experiencias de aprendizaje impactantes. Su experiencia, enfoque y adaptabilidad pueden influir significativamente en el éxito de cualquier programa de formación. He aquí algunos consejos generales para guiar a los instructores y desarrolladores de cursos de formación en sus esfuerzos.

### **5.2.1 Atraer a los estudiantes adultos**

Atraer a los estudiantes adultos requiere un enfoque matizado, que reconozca sus experiencias, motivaciones y preferencias de aprendizaje únicas. Adaptar las experiencias educativas a sus contextos y aspiraciones reales es fundamental para lograr una participación eficaz y unos resultados de aprendizaje significativos.

Además de los métodos estándar conocidos (como crear un entorno de aprendizaje positivo, hacer que el aprendizaje sea relevante, ofrecer oportunidades para el aprendizaje activo, proporcionar retroalimentación y apoyo, o reconocer y celebrar los éxitos de los alumnos), los equipos de formación de los socios tenían una buena experiencia con estos tres enfoques.

- **Utilizar diversos métodos de enseñanza**

Los alumnos adultos tienen diferentes estilos y preferencias de aprendizaje. Utilice diversos métodos de enseñanza para llegar a todos los alumnos.

- **Sea flexible**

Los estudiantes adultos suelen tener horarios de trabajo y familiares muy apretados. Sea flexible con las fechas de entrega y las tareas.

- **Ofrecer oportunidades de elección**

Ofrezca a los alumnos adultos la posibilidad de elegir cómo aprender y demostrar su aprendizaje.

### **5.2.2 Incorporar aplicaciones del mundo real**

Incorporar aplicaciones del mundo real a la formación es esencial, especialmente para los alumnos adultos, ya que tiende un puente entre el conocimiento teórico y

la utilidad práctica. Además de la necesidad mencionada, este enfoque es un elemento esencial del Flipped Learning, ya que pone en práctica el aprendizaje activo. Los autores seleccionaron algunos ejemplos para explicar cómo integrar el mundo real en la formación.

#### 1. Casos prácticos

Utilice situaciones reales o acontecimientos pasados relacionados con el tema.

Por ejemplo, en un curso de gestión empresarial, los profesores podrían analizar las decisiones estratégicas tomadas por empresas como Apple o Tesla en momentos cruciales de su historia.

#### 2. Simulaciones

Cree escenarios simulados que imiten los retos de la vida real. En una formación de ventas, los participantes pueden participar en ejercicios de simulación en los que se enfrentan a las objeciones de los clientes o presentan productos.

#### 3. Visitas sobre el terreno

Organice viajes a lugares o empresas relevantes. En un curso de arquitectura, visitar obras o edificios emblemáticos puede aportar información práctica.

#### 4. Sesiones de resolución de problemas

Presente retos del mundo real y anime a los alumnos a proponer soluciones. En un curso de finanzas, los profesores pueden presentar un dilema financiero de una empresa y pedir a los participantes que lo analicen y propongan soluciones.

#### 5. Aprendizaje basado en proyectos

Asigne proyectos que exijan a los alumnos aplicar sus conocimientos en contextos reales. Por ejemplo, en un curso de diseño gráfico, los alumnos podrían diseñar un folleto para un cliente hipotético.

#### 6. Juegos de rol

Apoyan a los alumnos principalmente en el aprendizaje de idiomas. Pueden prepararse fácilmente en el Espacio de Aprendizaje Individual y ejecutarse en el Espacio de Aprendizaje en Grupo.

### 5.2.3 Retroalimentación e iteración continuas

La retroalimentación y la iteración continuas son esenciales en FL 3.0 porque permiten a los instructores mejorar permanentemente el proceso de flipped

learning y garantizar que todos los alumnos alcanzan con éxito los resultados del aprendizaje.

La retroalimentación es esencial para el aprendizaje. Ayuda a los alumnos a identificar sus puntos fuertes y débiles y a realizar los ajustes necesarios en sus estrategias de aprendizaje. En FL 3.0, los instructores pueden recabar información de los alumnos de diversas formas, como encuestas, entrevistas y grupos de discusión. La retroalimentación y el resumen de los resultados del aprendizaje deberían ser una norma al final de cada sesión de aprendizaje presencial (en el Espacio de Aprendizaje en Grupo).

La iteración es el proceso de introducir cambios en un sistema o proceso basándose en los comentarios recibidos. En FL 3.0, los instructores pueden utilizar los comentarios de los alumnos para introducir cambios en el proceso de aprendizaje invertido, como los materiales didácticos, las actividades de aprendizaje y las evaluaciones.

#### **5.2.4 Otras consideraciones**

Además de los consejos periodizados, los autores también quieren compartir con usted su experiencia en temas comunes.

##### **Manténgase al día**

El mundo de la educación evoluciona constantemente. Periódicamente surgen nuevas metodologías, tecnologías y conocimientos. Es esencial que los instructores y desarrolladores se mantengan al día de las últimas tendencias, investigaciones y mejores prácticas en su campo.

##### **Conozca a su público**

Comprender las necesidades, los antecedentes y las preferencias de aprendizaje de su público objetivo es crucial. Adapte el contenido y los métodos de impartición para captar la atención de los alumnos.

##### **Adoptar la tecnología**

La era digital ofrece una plétora de herramientas y plataformas que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje. Desde módulos interactivos hasta plataformas colaborativas, aproveche la tecnología para hacer su formación más atractiva y accesible.

##### **El feedback es oro**

Solicite siempre la opinión de sus alumnos. Le proporcionarán información muy valiosa sobre lo que funciona y lo que necesita mejorar. Actualice y perfeccione periódicamente sus cursos basándose en estos comentarios.



### **Aprendizaje interactivo**

Involucre activamente a los alumnos. Incorpore debates, actividades en grupo y tareas prácticas. La participación activa suele mejorar la retención y la comprensión.

### **Objetivos claros**

Toda sesión o curso de formación debe tener objetivos claros y definidos. Asegúrese de que los alumnos conocen estos objetivos y de que el contenido se ajusta a ellos. En el documento complementario "Flipped Instructional Design", el equipo del proyecto describe el desarrollo de contenidos utilizando un marco de formación.

### **La flexibilidad es la clave**

No todos los alumnos son iguales. Algunos captan los conceptos con rapidez, mientras que otros necesitan más tiempo. Sea flexible en su enfoque, ofreciendo recursos adicionales o variando sus técnicas de enseñanza para atender a las distintas necesidades.

**Superación continua** Al igual que los alumnos se encuentran en un viaje de formación, los instructores y desarrolladores también deben estar en un camino continuo de superación personal. Asista a talleres, tome cursos y busque mentores para mejorar sus habilidades.

### **Aplicación práctica**

La teoría es esencial, pero la aplicación práctica consolida el aprendizaje. Asegúrese de que su formación incluye ejemplos del mundo real, estudios de casos y oportunidades para que los alumnos apliquen sus conocimientos.

### **Crear un entorno propicio**

Un entorno de aprendizaje positivo y propicio puede marcar una diferencia significativa. Fomente las preguntas (por ejemplo, con micro-conversaciones) para propiciar debates abiertos y garantizar que todos los alumnos se sientan valorados y escuchados.

## 6 Retos y soluciones

Cada empresa tiene sus propios retos, que requieren soluciones creativas. Si estudiamos detenidamente estos retos y sus soluciones, podremos comprenderlos a fondo, lo que nos preparará para resolverlos con eficacia.

### 6.1 Posibles obstáculos en la aplicación del Flipped Learning 3.0 a la educación de adultos

El intercambio de experiencias entre los autores ha puesto de manifiesto los siguientes obstáculos y áreas problemáticas:

#### Barreras tecnológicas

Aunque el Flipped Learning 3.0 se basa en gran medida en la tecnología, puede que no todos los alumnos adultos sean expertos en tecnología. Esto puede dificultar el acceso, la navegación y el aprovechamiento de los recursos y plataformas digitales.

#### Limitaciones de tiempo

Los estudiantes adultos suelen hacer malabarismos con múltiples responsabilidades, como el trabajo, la familia y los compromisos personales. Encontrar tiempo para dedicar a los contenidos previos a la clase puede ser un reto para ellos.

#### Diferentes ritmos de aprendizaje

Los alumnos adultos proceden de entornos y experiencias diversos, lo que da lugar a ritmos de aprendizaje variados. Garantizar que todos los alumnos están en la misma página puede ser un reto para los instructores.

#### Resistencia al cambio

Algunos alumnos adultos pueden estar acostumbrados a los métodos de aprendizaje tradicionales y resistirse o mostrarse escépticos ante el enfoque invertido, prefiriendo las clases presenciales a los contenidos digitales.

#### Acceso limitado a los recursos

Es posible que no todos los alumnos tengan acceso constante a los recursos necesarios, como Internet de alta velocidad o dispositivos adecuados, que son esenciales para un entorno de flipped learning.

#### Falta de apoyo inmediato

Al trabajar con contenidos de forma independiente, los alumnos pueden tener dudas o dificultades. La falta de apoyo inmediato o de aclaraciones puede obstaculizar su proceso de aprendizaje.

### **Falta de concienciación y comprensión**

Es posible que muchos alumnos adultos y formadores no estén familiarizados con Flipped Learning 3.0 ni con sus ventajas. Esta falta de concienciación y comprensión puede dificultar la aplicación con éxito del Flipped Learning 3.0.

### **Garantizar el compromiso**

Mantener la atención de los alumnos adultos en los contenidos, especialmente cuando aprenden de forma independiente, puede ser todo un reto. Requiere contenidos de alta calidad, pertinentes e interactivos.

### **Dificultades de evaluación**

El Flipped Learning 3.0 hace hincapié en la aplicación activa y la colaboración. Diseñar evaluaciones que midan con precisión estos aspectos, y no solo los conocimientos teóricos, puede resultar complicado.

### **Preparación del instructor**

Es posible que no todos los instructores estén familiarizados o se sientan cómodos con el enfoque Flipped Learning 3.0. Es posible que necesiten formación y recursos para aplicar eficazmente este modelo.

### **Mecanismos de retroalimentación**

Dada la naturaleza autónoma del Flipped Learning 3.0, establecer mecanismos de retroalimentación eficaces y oportunos para guiar y apoyar a los alumnos resulta crucial, aunque difícil.

## **6.2 Superar las barreras tecnológicas**

En este contexto, hay que distinguir entre las organizaciones con sus instructores y los alumnos afectados.

### **6.2.1 Organizaciones de educación de adultos**

- **Proporcionar formación y apoyo** a instructores y alumnos. Las organizaciones de educación de adultos pueden ofrecer formación y apoyo a instructores y alumnos sobre cómo utilizar la tecnología necesaria para el flipped learning. Esto puede incluir formación sobre el uso de sistemas de gestión del aprendizaje, software de videoconferencia y otras herramientas en línea.
- **Invertir en tecnología asequible.** Las organizaciones de educación de adultos pueden invertir en tecnología asequible para profesores y alumnos. Por ejemplo, proporcionando ordenadores portátiles, tabletas u otros dispositivos a los alumnos que los necesiten.
- **Proporcionar plataformas fáciles de usar.** Elija sistemas de gestión del aprendizaje y herramientas digitales que sean intuitivos y fáciles de usar. Esto

reduce la curva de aprendizaje tanto para los instructores como para los alumnos.

### 6.2.2 Instructores

- Ser flexible y comprensivo. Los instructores deben ser flexibles y comprensivos con los alumnos que puedan tener dificultades con los aspectos técnicos del flipped learning. Esto podría implicar proporcionar ayuda adicional, apoyo u ofrecer tareas o actividades alternativas.
- Utilizar **diversos métodos de enseñanza**. Los instructores deben utilizar diversos métodos de enseñanza para llegar a todos los alumnos, incluidos los que puedan tener dificultades con la tecnología. Esto podría implicar el uso de métodos tradicionales en el aula, así como métodos de aprendizaje en línea y mixtos.
- Crear un **entorno de aprendizaje propicio**. Los instructores deben crear un entorno de aprendizaje propicio en el que los alumnos se sientan cómodos haciendo preguntas y buscando ayuda. Esto puede ayudar a los alumnos a superar sus retos técnicos y tener éxito en su aprendizaje.

### 6.2.3 Estudiantes

- **Pedir ayuda** cuando sea necesario. Los alumnos no deben tener miedo de pedir ayuda a sus instructores o compañeros de clase si tienen dificultades con los aspectos técnicos del flipped learning. Hay mucha gente dispuesta a ayudar, y es importante recordar que no estás solo.
- Aproveche los recursos disponibles. Muchas organizaciones de educación de adultos ofrecen recursos para ayudar a los alumnos a superar las barreras técnicas. Esto puede incluir el acceso a tutoriales en línea, servicios de asistencia o apoyo personalizado.
- Aunque le cueste, sea **paciente y persistente** durante toda la experiencia de aprendizaje. Superar las barreras técnicas requiere tiempo y esfuerzo. Sé paciente contigo mismo y no te rindas.

## 6.3 Afrontar la resistencia y el escepticismo

La resistencia y el escepticismo son reacciones naturales al cambio, especialmente en el ámbito de la educación, donde los métodos tradicionales están profundamente arraigados. Sin embargo, con una comunicación proactiva, apoyo y centrándose en los beneficios tangibles del nuevo enfoque, las organizaciones de educación de adultos y los instructores pueden abordar eficazmente y minimizar estos desafíos, allanando el camino para una base de alumnos más receptiva y entusiasta.

### 6.3.1 Para organizaciones de educación de adultos e instructores

1. Fomentar un entorno en el que las preocupaciones y los escepticismos puedan debatirse abiertamente. Comprender la raíz de la resistencia puede ayudar a abordarla con eficacia. A esto lo llamamos "instaurar un diálogo abierto".
2. Otra opción es mostrar "**Historias de éxito**". Destacar ejemplos de alumnos que se han beneficiado del nuevo enfoque puede servir de poderoso testimonio. Las historias de éxito en el mundo real a menudo pueden aliviar las dudas.
3. Invierta en **programas piloto** a pequeña escala. Antes de una implantación a gran escala, ponga en marcha programas piloto. Esto permite a instructores y alumnos experimentar los beneficios de primera mano, reduciendo potencialmente la resistencia a una implantación más amplia.
4. Hacer de la **formación continua de los instructores** un principio permanente en la organización. Asegúrese de que los instructores estén bien equipados y tengan confianza en las nuevas metodologías. El entusiasmo y la competencia de un instructor pueden ser contagiosos y contribuir a reducir el escepticismo de los alumnos.
5. Trabajar con **mecanismos de retroalimentación** ampliamente extendidos. Establezca mecanismos sólidos de retroalimentación. Cuando alumnos e instructores sienten que sus preocupaciones son escuchadas y que se actúa en consecuencia, puede reducirse la resistencia.
6. Destacar de forma creativa las ventajas de la formación basada en el Flipped learning 3.0. Comunicar claramente las ventajas del nuevo enfoque, haciendo hincapié en cómo se adapta a las necesidades y estilos de vida únicos de los alumnos adultos.
7. Implicar a todo tipo de partes interesadas desde el principio de la implantación de los programas Flipped Learning. Involucre a los instructores e incluso a los alumnos en el proceso de toma de decisiones. Cuando se sienten dueños y partícipes, la resistencia puede disminuir.

### 6.3.2 Para estudiantes

Todos los elementos mencionados forman parte de los doce sectores de un Flipped Learning eficaz.

1. Organice sesiones que **presenten a los alumnos** las ventajas y los mecanismos del nuevo enfoque. La familiaridad suele reducir la aprensión.

2. Proporcionar el **mejor apoyo** a los alumnos. Asegúrese de que los alumnos tengan acceso a recursos y apoyo, especialmente en las fases iniciales. Esto puede incluir programas de tutoría, servicios de ayuda o recursos adicionales.
3. **Utilizar la flexibilidad como clave de la enseñanza.** Reconozca que el cambio puede resultar abrumador para algunos. Ofrezca itinerarios de aprendizaje flexibles que permitan a los alumnos hacer la transición a su propio ritmo.
4. Empiece a fomentar la colaboración desde el principio. Fomente un entorno de aprendizaje colaborativo en el que los alumnos puedan compartir sus experiencias, retos y soluciones relacionadas con el nuevo enfoque.

## 6.4 Garantizar la accesibilidad y la inclusión

La accesibilidad y la inclusión están bien descritas en el documento Flipped Instructional Design, que sirve de base para este resumen. Los autores recomiendan el siguiente enfoque para este tema.

### Comprender la necesidad

En el centro de la accesibilidad y la inclusividad se encuentra el reconocimiento de que los alumnos tienen diversos orígenes, capacidades y necesidades. En el contexto del Flipped Learning, en el que se accede a gran parte del contenido de forma independiente, es fundamental garantizar que todos los alumnos puedan utilizar el material sin barreras.

### Múltiples formatos de contenido

Ofrezca material didáctico en varios formatos. Por ejemplo, si se ofrece una conferencia en vídeo, ofrezca también una transcripción o una versión de audio. Así se garantiza que los alumnos con discapacidad visual o auditiva puedan acceder al contenido en un formato que les convenga.

### Plataformas fáciles de usar

Elija plataformas digitales intuitivas y con funciones de accesibilidad integradas, como lectores de pantalla o la posibilidad de ajustar el tamaño y el contraste de las fuentes. Las plataformas deben cumplir normas de accesibilidad como las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG).

### Consideraciones lingüísticas

Para una cohorte diversa, ofrezca contenidos en varios idiomas o proporcione herramientas de traducción. Esto garantiza que los hablantes no nativos puedan

utilizar el material de forma eficaz. Esto puede ser esencial en el contexto de la formación de adultos de origen inmigrante.

### **Marcación flexible del ritmo**

Reconocer que los alumnos pueden necesitar distintos periodos de tiempo para procesar y comprender los contenidos. Permita un ritmo flexible, para que los alumnos puedan avanzar por el material a una velocidad que les resulte cómoda.

### **Diversos métodos de evaluación**

No todos los alumnos expresan su comprensión de la misma manera. Ofrezca diversos métodos de evaluación, desde tareas escritas hasta presentaciones orales o demostraciones prácticas, que se adapten a los diferentes estilos de aprendizaje y expresión.

### **Accesibilidad física**

Dado que el modelo Flipped Learning implica sesiones presenciales celebradas en el Espacio de Aprendizaje en Grupo in situ, asegúrese de que las ubicaciones físicas sean accesibles para todos, incluidos aquellos con problemas de movilidad.

### **Comentarios periódicos**

Establezca mecanismos para que los alumnos den su opinión sobre cuestiones de accesibilidad e inclusión. De este modo, se garantiza que cualquier barrera o dificultad a la que se enfrenten pueda abordarse con prontitud.

### **Formación para instructores**

Dotar a los instructores de los conocimientos y habilidades necesarios para crear entornos de aprendizaje integradores. Esto incluye comprender las diferentes necesidades de aprendizaje, utilizar un lenguaje inclusivo y ser consciente de los posibles obstáculos a los que pueden enfrentarse los alumnos.

## **7 El futuro del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos**

El marco Flipped Learning 3.0, una evolución del modelo original de aula invertida, está causando sensación en el panorama educativo. Con su énfasis en aprovechar la tecnología para impartir contenidos fuera del aula y utilizar el tiempo de clase para un aprendizaje activo y colaborativo, resulta especialmente prometedor para la educación de adultos. De cara al futuro, varias tendencias y avances sugieren que el Flipped Learning 3.0 desempeñará un papel aún más importante en la configuración de la educación de adultos.

Desgraciadamente, muchas personas que trabajan en la educación no son conscientes del potencial y las posibilidades del Flipped Learning.

Por otro lado, los autores se encontraron con personas que, confundiendo el marco Flipped Learning 3.0 con el Flipped Classroom, dan por concluido el desarrollo de este enfoque de la enseñanza y el aprendizaje, bajo el lema: "Eso ya lo sabemos".

El equipo ha resumido aquí algunas ideas y posibles desarrollos futuros que pueden ser posteriormente temas en el desarrollo ulterior del Flipped Learning y la investigación asociada.

### **El auge del aprendizaje permanente**

En una economía global en constante evolución, la necesidad de actualizar y reciclar continuamente las cualificaciones se ha convertido en algo primordial. Los adultos buscan cada vez más oportunidades educativas a lo largo de toda su vida, no solo en los años de juventud.

El Flipped Learning 3.0, con su enfoque flexible y centrado en el alumno, está perfectamente preparado para atender a estos estudiantes permanentes, ofreciéndoles la comodidad y eficiencia que necesitan.

### **Avances tecnológicos**

A medida que la tecnología siga avanzando, las herramientas y plataformas disponibles para el Flipped Learning 3.0 también evolucionarán. Podemos esperar experiencias de aprendizaje más inmersivas utilizando la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV). Estas tecnologías pueden dar vida a temas complejos, ofreciendo a los estudiantes adultos experiencias prácticas desde la comodidad de sus hogares.

### **Personalización e IA**



La Inteligencia Artificial (IA) desempeñará un papel importante en la personalización de las experiencias de aprendizaje. Las plataformas basadas en IA pueden analizar el progreso y las preferencias de los alumnos y adaptar los contenidos a sus necesidades específicas. Para los estudiantes adultos, que a menudo tienen que hacer malabarismos con múltiples responsabilidades, este enfoque personalizado garantiza la eficiencia y la pertinencia de su proceso de aprendizaje.

### **Entornos de aprendizaje colaborativo**

El futuro del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos hará mayor hincapié en el aprendizaje colaborativo. Las plataformas digitales facilitarán las colaboraciones globales, permitiendo a alumnos de diferentes partes del mundo trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y aprender desde diversas perspectivas.

### **Reconocimiento del aprendizaje informal**

A medida que el Flipped Learning 3.0 vaya ganando adeptos, se irá reconociendo cada vez más el aprendizaje informal. Es probable que las plataformas integren funciones que permitan a los alumnos documentar y mostrar su aprendizaje a partir de diversas fuentes, no sólo de cursos formales. Este enfoque holístico reconoce las diversas formas en que los adultos aprenden a lo largo de su vida.

### **Desafíos futuros**

Aunque el futuro parece prometedor, habrá retos. Garantizar un acceso equitativo a la tecnología, abordar la brecha digital y formar a los educadores para que aprovechen el Flipped Learning 3.0 de forma eficaz será crucial. Además, a medida que el modelo se generalice, será vital mantener la calidad de los contenidos y garantizar métodos de evaluación rigurosos.

## 8 Referencias

Estas referencias se han utilizado para elaborar el presente documento. Hay que tener en cuenta que actualmente la investigación se centra todavía en el Flipped Classroom, que es una etapa preliminar del marco Flipped Learning 3.0. Los autores han aportado muchas de sus experiencias prácticas de los cursos FL 3.0 que han impartido. Tenga en cuenta que sólo enumeramos una breve selección del material utilizado.

### 8.1 Estudios sobre la mejora de los resultados del aprendizaje mediante el "Flipped Learning"

Fisher, R., Ross, B., LaFerriere, R. y Maritz, A. (2017). Flipped Learning, flipped satisfaction, getting the balance right. *Teaching and Learning Inquiry*, 5(2), 114-127.

González-Gómez, D., & Jeong, J. S. (2020). The Flipped Learning model in general science: effects on learners' learning outcomes and affective dimensions. *Active Learning in College Science: The Case for Evidence-Based Practice*, 541-549.

Hwang, G. J., Yin, C., & Chu, H. C. (2019). The era of Flipped Learning: promoting active learning and higher order thinking with innovative Flipped Learning strategies and supporting systems. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 991-994.

Matzumura-Kasano, J. P., Gutiérrez-Crespo, H., Zamudio-Eslava, L. A., & Zavala-Gonzales, J. C. (2018). Flipped Learning model to achieve learning goals in the research methodology course in undergraduate learners. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 177-197.

Meyliana, Sablan, B., Surjandy, & Hidayanto, A. N. (2021). Flipped Learning effect on classroom engagement and outcomes in university information systems class. *Educación y tecnologías de la información*, 1-19.

### 8.2 Estudiantes adultos

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2011). *The adult learner. The definitive classic in Adult Education and human resource development* (7ª ed.). Butterworth-Heinemann.

### 8.3 Flipped Learning 3.0: Conceptos básicos

Mazohl, P., y Tsimopoulos, N. (2021). Flipped Adult Education: A guide to implement Adult Education trainings based on the Flipped Learning 3.0 framework. Mazohl Publish.

### 8.4 Diseño pedagógico para Flipped Learning 3.0

Mazohl, P. (Ed.), Sanz, E., Yeratziotis, A., Mettouris, C., Venditti, P., & Smith, E. S. C. (2023). *Flipped Instructional Design*. Digital Competences Recognition Framework for Adult

Education. ERASMUS+ Project 2022-1-CY01-KA220-ADU-000085965.  
[https://www.digicompass.eu/?sdm\\_process\\_download=1&download\\_id=1023](https://www.digicompass.eu/?sdm_process_download=1&download_id=1023)

## **8.5 Implantación del Flipped Learning 3.0 en la educación de adultos**

Bergmann, J., & Smith, E. St. C. (2017). Flipped learning 3.0: The operating system for the future of talent development. FL Global Publishing.

Ceccarelli, C., Mendes, J., & Savchev, M. (2021, March 12). Multiple Devices (Version 2.0). DOI: 10.13140/RG.2.2.32945.10084. Retrieved from [https://www.intermedia-project.eu/web/?sdm\\_process\\_download=1&download\\_id=478](https://www.intermedia-project.eu/web/?sdm_process_download=1&download_id=478)

## 9 Apéndices

Aquí se ofrece información adicional que no es esencial para el cuerpo principal del documento pero que puede ser útil para los lectores. El glosario de términos es una lista de definiciones de términos clave utilizados en el documento.

### 9.1 Glosario de términos

#### Diseño retrospectivo

Este término se refiere a un enfoque de diseño curricular que comienza con los resultados deseados del aprendizaje y luego trabaja hacia atrás para planificar las experiencias de aprendizaje y las evaluaciones que ayudarán a los alumnos a alcanzar esos resultados.

#### Taxonomía de Bloom

La Taxonomía de Bloom es una clasificación de objetivos de aprendizaje que organiza las metas educativas en tres dominios: cognitivo, afectivo y psicomotor. El dominio cognitivo implica habilidades mentales, como la comprensión de conocimientos, la aplicación, el análisis, la síntesis y la evaluación. Se trata del conocimiento, la comprensión, la aplicación, el análisis, la síntesis y la evaluación. El dominio afectivo implica emociones, actitudes y valores. Por último, el dominio psicomotor implica las habilidades físicas y los movimientos.

#### Espacio de aprendizaje en grupo

Un espacio de aprendizaje en grupo es un espacio físico o virtual diseñado para apoyar las actividades de aprendizaje colaborativo. Es un espacio donde los alumnos pueden reunirse para trabajar en proyectos, debatir ideas y aprender unos de otros.

#### Espacio de aprendizaje individual

Un espacio de aprendizaje individual es un entorno físico o digital diseñado para apoyar y mejorar el aprendizaje individual. Se trata de un espacio en el que los alumnos pueden sentirse cómodos y apoyados para apropiarse de su aprendizaje, explorar sus intereses y desarrollar sus habilidades a su propio ritmo.

#### Múltiples dispositivos

Se utilizan varios dispositivos para acceder a la información y procesarla, de modo que los usuarios puedan cambiar de uno a otro sin problemas en función de sus necesidades y preferencias. Esto puede incluir teléfonos inteligentes, tabletas, ordenadores portátiles, ordenadores de sobremesa y otros dispositivos. Los dispositivos múltiples se han vuelto cada vez más omnipresentes en nuestras vidas, y su uso ha tenido un profundo impacto en la forma en que trabajamos, aprendemos y nos comunicamos.

## Proceso descendente

Los procesos descendentes empiezan con una visión general y luego pasan a detalles más concretos. Se utilizan para resolver problemas complejos dividiéndolos en partes más pequeñas y manejables.

## 9.2 Recursos y lecturas adicionales

Aquí encontrará información más detallada que podría perturbar el flujo de lectura del documento principal si se integra en el texto.

### 9.2.1 Los doce sectores de un Flipped Learning 3.0 eficaz

Los 12 sectores del Flipped Learning 3.0 son (utilizamos el texto original de la educación escolar utilizando "alumno" en lugar de "alumnos"):

- **Comprender el Flipped Learning:** Este sector garantiza que todas las personas implicadas en el proceso de Flipped Learning comprendan la filosofía y los principios de Flipped Learning.
- **Comunicación y cultura:** Este sector se centra en crear una comprensión compartida del Flipped Learning y construir una cultura de colaboración y apoyo.
- **Planificación del Flipped Learning:** Este sector implica el desarrollo de un plan sobre cómo se implementará el Flipped Learning en el aula, incluyendo la identificación de recursos, la creación de materiales de aprendizaje y la programación de actividades.
- **Dominio del espacio individual:** Este sector garantiza que los alumnos tengan la oportunidad de aprender a su propio ritmo y a su manera, con acceso a los recursos que necesiten.
- **Dominio del espacio de grupo:** Este sector se centra en crear oportunidades para que los alumnos colaboren y aprendan unos de otros.
- **Evaluación:** Este sector garantiza que los alumnos sean evaluados de una manera coherente con el enfoque Flipped Learning, y que la retroalimentación se proporcione de manera oportuna y constructiva.
- **Enfoque K-12:** Este sector garantiza que Flipped Learning se implemente de manera adecuada a las necesidades de los alumnos K-12.
- **Espacios de aprendizaje:** Este sector se centra en la creación de espacios de aprendizaje propicios para el Flipped Learning, como aulas con asientos flexibles y acceso a la tecnología.
- **Infraestructura de TI:** Este sector garantiza la existencia de una infraestructura informática adecuada para apoyar el Flipped Learning, como el acceso a Internet de alta velocidad y la transmisión de vídeo.

- **Comentarios de los alumnos:** Este sector garantiza que los alumnos tengan la oportunidad de dar su opinión sobre el proceso de Flipped Learning, de modo que pueda mejorarse continuamente.
- **Pruebas e investigación:** Este sector implica la recopilación de pruebas de la eficacia del Flipped Learning, de modo que puedan utilizarse para informar la práctica futura.
- **Desarrollo profesional:** Este sector garantiza que los profesores tengan la oportunidad de aprender sobre Flipped Learning y aplicarlo eficazmente.

## 9.2.2 Los 187 elementos globales de un Flipped Learning eficaz

Como se menciona en la introducción, Jon Bergmann ordenó y estructuró los principales elementos en una tabla similar al sistema periódico. El equipo ha utilizado esta tabla y ha incluido los elementos pertinentes en el texto (sin hacer referencia a ellos).

Positive Relationships												* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard												Definition
Element Name												Element Family & Number												D U-1
Element Symbol																								
R C-1												Parent Support KF-1												Active Learning
W C-2												Read Research R-1												U-2
Bg C-3												Flexible Spaces LS-1												U-3
Iv PD-2												Privacy & Safety IT-1												
Lc PD-3												Pre-Class Feedback St-1												
Lb IS-1												Designed for Active Learning Da LS-2												
Tl IS-2												Choose Tools Appropriately Ct IT-2												
Gs IS-3												Group-Space Feedback Fg St-2												
Lk IS-4												Instructional Design Id U-3												
Am IS-5												Explain well to Parents Ew KF-3												
Bi IS-6												Action Research Ar R-3												
St IS-7												Student Ownership So LS-3												
In IS-8												Formative Tools Tf IT-3												
Mn IS-9												Explain How Eh St-3												
Mx IS-10												Blended vs Flipped Bf U-4												
Cn C-5												Provide Devices Dp KF-4												
Gc PD-4												Connect Researchers Rt R-4												
Ch IS-11												Creative Use of Space Cs LS-4												
Pr IS-12												Simple IT Workflow Wi IT-4												
Pk IS-13												Adapt as Necessary An St-5												
Qs IS-14												Lecturer to Facilitator Lf U-5												
Ac IS-15												Choice of Utilization Cu LS-5												
Dt IS-16												Digital Portfolios Po IT-5												
Ti IS-17												Regular Feedback Rg St-6												
Lg IS-18												Barriers Ba U-6												
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								
Ce GS-2																								
Eb GS-3																								
Nl GS-4																								
Ss GS-5																								
Cb GS-6																								
Mg GS-7																								
Df GS-8																								
Lv GS-9																								
As GS-10																								
Fl C-6																								
Gr PD-5																								
Hb GS-1																								

Figura 4: Elementos globales de un Flipped Learning eficaz (Fuente: FLGlobal, con autorización de FLGlobal).

## 9.2.3 Marco

Un marco es una estructura conceptual que ofrece orientación y apoyo para una actividad concreta. Puede verse como un plano o una plantilla que puede utilizarse para crear algo nuevo o para mejorar algo que ya existe. Los marcos se utilizan a menudo en el desarrollo de software, la empresa, la ingeniería y otros campos.

### 9.3 Terminología utilizada

En el contexto de la teorización constructivista, que sustenta pedagogías como el flipped learning, los términos "instructor" y "alumno" se eligen intencionadamente para reflejar un alejamiento de los roles educativos tradicionales:

**Instructor:** En lugar de ser la fuente principal de conocimientos, el instructor se considera un facilitador o guía. Su papel consiste en crear un entorno en el que los alumnos puedan construir su propia comprensión a través de experiencias, actividades y reflexión. Este término se utiliza para sustituir a profesor, formador y sinónimos similares.

**Alumno:** El término hace hincapié en el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje. Los alumnos no son receptores pasivos de información, sino que participan activamente en la construcción del conocimiento mediante la indagación, el debate y la aplicación. Este término se utiliza en lugar de alumno, estudiante y otros sustantivos similares.

Este cambio de lenguaje se documenta para destacar la dinámica cambiante en el aula, donde la atención se centra en la participación activa del alumno y el papel de apoyo del instructor para fomentar una experiencia educativa centrada en el alumno.