Implementación del modelo *Flipped Classroom con* la ayuda de las TIC en clases de inglés de 1° de primaria

Nereyda Katherin Mafla Jiménez

Licenciatura en inglés y bilingüismo, Fundación Universitaria Compensar

Para la Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación, Final Project

Laura Paola Hernández Castro

Noviembre, 2023

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Tabla de contenido

Resumen **2**
Índice de figuras **3**
Capítulo I **6**
Introducción **6**
Planteamiento del problema **8**
Justificación **11**
Pregunta de investigación **12**
Objetivos **13**
Objetivo general 13
Objetivos específicos 13
Capítulo II **14**
Marco referencial **14**
Antecedentes 14
Internacionales 14
Nacionales 18
Estado del arte **23**
Flipped Classroom 23
TIC 24
Marco teórico **26**
Flipped classroom 26
Pilares del Aprendizaje Invertido 34
Flexible Environment - Ambiente flexible 34
Learning Culture - Cultura de aprendizaje 34
Intentional Content - Contenido dirigido 35
Professional Educator - Facilitador profesional 35
Roles del profesor y del alumno 38
TIC 41
Caracterización del contexto **44**
Población y muestreo 44
Capítulo III Metodología **47**
Marco metodológico **47**
Paradigma **47**

Interpretativo 47
Enfoque 51
Diseño de investigación 53
Investigación-acción 53
Técnicas e instrumentos 58
Entrevista de diagnóstico 58
Preguntas de la entrevista 60
Diario de campo 60
Análisis de documentos 61
Capítulo IV Resultados 63
Análisis de resultados 63
Referencias 81
Anexos 87

Índice de figuras

Figura 1 Roles del profesor y el alumno en el modelo Flipped Learning 38
Figura 2 Métodos de la investigación cualitativa 48
Figura 3 Pilares importantes de la investigación acción 53
Figura 4 Espiral ciclos de la investigación acción 55
Figura 5 Matriz FODA 70

Resumen

El método tradicional, en el cual los estudiantes únicamente escuchan las explicaciones del profesor, está siendo remplazado por nuevas metodologías de enseñanza. Particularmente, en escuelas de educación superior, universidades y colegios, se ha observado un aumento en la adopción de enfoques más interactivos. La enseñanza basada en problemas, el aprendizaje activo y el uso de tecnología para facilitar el acceso a recursos educativos. Además, los sistemas educativos en varios países están explorando y adoptando métodos que fomentan la participación activa de los estudiantes. Esto incluye enfoques como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), y el uso de la tecnología en el aula. La combinación de tecnología y adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes está dando forma a estos cambios en diversos contextos educativos.

Este cambio es impulsado por dudas generalizadas sobre la efectividad del enfoque tradicional y el creciente reconocimiento de que las metodologías innovadoras son más eficaces. También tienden a motivar más a los estudiantes en su búsqueda de un segundo idioma. Por lo cual, esta transformación refleja la creencia de que la enseñanza debe adaptarse a los intereses y necesidades de cada individuo; con la implementación del método de aprendizaje *Flipped Classroom* queremos que las clases sean más llamativas, y centradas en los estudiantes. Y enfocarse en métodos que fomenten la participación activa, el descubrimiento personal y la aplicación práctica del conocimiento del estudiante. Incentivar la curiosidad, la colaboración y la resolución de problemas puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje. Donde los estudiantes sean el centro del aprendizaje, que tengan la capacidad de realizar actividades grupales e individuales para mostrar sus competencias y si el tema de la clase ha sido comprendido por el estudiante.

Palabras clave: *Aprendizaje, enseñanza, metodologías, innovación, participación activa.*

Abstract

The traditional method, where students solely listen to the teacher's explanations, is being replaced by new teaching methodologies. Particularly in higher education institutions, universities, and colleges, there has been an increase in the adoption of more interactive approaches. Problem-based learning, active learning, and the use of technology to facilitate access to educational resources are becoming prevalent. Additionally, educational systems in various countries are exploring and embracing methods that encourage active student participation, such as project-based learning (PBL) and technology integration in the classroom. The combination of technology and adaptability to individual student needs shapes these changes in diverse educational contexts.

This shift is driven by widespread doubts about the effectiveness of the traditional approach and the growing recognition that innovative methodologies are more effective. They also tend to motivate students more in their pursuit of a second language. Therefore, this transformation reflects the belief that teaching should adapt to the interests and needs of everyone. With the implementation of the Flipped Classroom learning method, the goal is to make classes more engaging and student-centered. The focus is on methods that encourage active participation, personal discovery, and practical application of student knowledge. Encouraging curiosity, collaboration, and problem-solving can significantly enhance the learning experience. Students should be at the center of learning, with the ability to engage in both group and individual activities to demonstrate their competencies and understanding of the class topic.

Keywords: *Learning, teaching, methodologies, innovation, active participation.*

Capítulo I Introducción

Durante los últimos años, se han experimentado cambios significativos en los ámbitos económicos, políticos, sociales, tecnológicos y educativos, impulsados principalmente por la crisis sanitaria (COVID-19). Ante esta realidad, es imperativo adaptarse a las demandas que el sector educativo exige. En este contexto, se han adoptado cambios específicos en la pedagogía, como la transición de formas de enseñanza tradicionales hacia enfoques innovadores, destacando el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como mediadoras del conocimiento.

La inclusión de las TIC en la educación ha permitido cambios beneficiosos, facilitando la conexión entre estudiantes, docentes y su entorno de desarrollo escolar. Este cambio refleja la creencia de que la enseñanza debe adaptarse a los intereses y necesidades individuales.

Con la implementación del método de aprendizaje invertido *Flipped Classroom,* el objetivo es hacer que las clases sean más atractivas para los estudiantes. En este enfoque, los estudiantes se convierten en el punto focal de su experiencia de aprendizaje, participando en actividades grupales e individuales para mostrar sus competencias y evaluar su comprensión del material.

De acuerdo con Kenski (2007, citado en Almanza y Laura, 2020), las TIC fomentan un nuevo modelo educativo en el cual los estudiantes son fundamentales y participan activamente sin importar la distancia. Esto provoca cambios significativos en las relaciones entre docentes, estudiantes e instituciones educativas. La integración de las TIC en la educación permite la creación de nuevos ambientes de aprendizaje virtuales, apoyando iniciativas innovadoras en la enseñanza.

Además, según Salman (2012) y Bergmann y Sams (2016), la metodología de aprendizaje invertido ha demostrado su potencial al integrar de manera dinámica elementos del aprendizaje tradicional con el aprendizaje en línea. Esto busca crear un entorno de aprendizaje más adaptable y autónomo.

Al introducir este modelo, se observan cambios en el rol del estudiante y del maestro. Según Prieto (2017, p. 80) el enfoque de aprendizaje invertido genera mayor calidad y cantidad de trabajo por parte de los estudiantes, resultando en un aprendizaje más sólido y duradero. Este modelo fomenta una comprensión conceptual profunda que estimula la adquisición de habilidades.

En conclusión, la implementación del modelo *Flipped Classroom,* junto con el uso de las TIC, desempeña una función estratégica y moderna en la enseñanza-aprendizaje. El internet se convierte en un recurso valioso al ofrecer diversas posibilidades para la comunicación, la información, la creación y el intercambio de conocimientos de manera eficiente.

Planteamiento del problema

La crisis sanitaria desencadenada por el COVID-19 ha provocado cambios radicales en diversos sectores, destacándose la economía, la salud y, especialmente, la educación. En Colombia, el sector educativo fue particularmente afectado por estas transformaciones. Según los indicadores en la educación básica, revelo un aumento en la demanda de servicios educativos en colegios, acompañado de un incremento en las tasas de deserción y repitencia escolar, profundizando así las disparidades en el rendimiento académico. En la educación superior, la tendencia descendente en la matrícula de estudiantes persiste, junto con las brechas en el rendimiento académico, las cuales están vinculadas a diversos factores socioeconómicos.

El confinamiento generalizado a causa de la pandemia obligó a reconfigurar las actividades educativas que normalmente se realizaban de manera presencial. La transición hacia esquemas virtuales y no presenciales llevó a una revisión de los currículos y al diseño de estrategias de enseñanza para asegurar la continuidad educativa. No obstante, la falta de acceso a las TIC tuvo repercusiones para un considerable grupo de estudiantes en sus procesos formativos y en el rendimiento académico, intensificando las brechas educativas. Estos obstáculos han afectado de manera desproporcionada a las zonas urbanas y rurales del país, subrayando las disparidades existentes.

Por lo cual, la educación en Colombia enfrentó una serie de problemas específicos que afectaron significativamente el proceso de aprendizaje. La transición abrupta a la educación virtual generó dificultades en la comunicación dentro de las instituciones educativas. La falta de interacción presencial entre docentes y estudiantes impactó negativamente la calidad de la comunicación, afectando la comprensión y el seguimiento de los contenidos educativos.

Además, la crisis destacó la carencia de recursos para la creación de material educativo adaptado a la modalidad virtual. La urgencia de adaptarse a nuevos métodos de enseñanza puso de manifiesto la necesidad de contar con herramientas y recursos adecuados para mantener la calidad pedagógica. En este contexto, la falta de acceso equitativo a la red de Internet emergió como un desafío crucial. El acceso a Internet, aunque más extendido, se ve limitado en su utilidad por la calidad de la conexión y el tipo de dispositivo. Las diferencias en habilidades digitales entre estudiantes, docentes y familiares complican la efectividad de la educación a distancia.

Por lo cual, la planificación a largo plazo debe enfocarse en estrategias que promuevan la inclusión y la igualdad de oportunidades, preparando a estudiantes y docentes para enfrentar no solo los desafíos actuales, sino también futuras crisis. La implementación de planes de alternancia entre septiembre y diciembre de 2020 buscó abordar algunos de estos problemas. Sin embargo, la falta de acceso a las TIC para un grupo considerable de estudiantes siguió afectando sus procesos formativos y su rendimiento académico, poniendo de manifiesto la complejidad de encontrar respuestas efectivas.

En este panorama desafiante, el modelo *Flipped Classroom*, también conocido como aula invertida, emerge como una respuesta innovadora para abordar los desafíos educativos, especialmente en el contexto de la crisis sanitaria y la transición a la educación virtual. Este enfoque pedagógico ofrece una serie de beneficios significativos que impactan positivamente el proceso de aprendizaje.

En primer lugar, la flexibilidad de acceso al contenido es clave en el modelo *Flipped Classroom.* Los docentes tienen la capacidad de compartir recursos multimedia antes de la clase, permitiendo a los estudiantes revisar el material en su propio tiempo y a su propio ritmo. Aquellos con comprensión rápida pueden acelerar su progreso, mientras que aquellos que necesitan más tiempo pueden revisar conceptos según sus necesidades. Esta adaptabilidad facilita la incorporación de diferentes estilos de aprendizaje y niveles de comprensión.

En el modelo *Flipped Class*room, el tiempo en el aula se redirige hacia actividades interactivas y colaborativas. Esto permite que los docentes dediquen más tiempo a resolver dudas, discutir conceptos avanzados y realizar actividades prácticas. El resultado es una comprensión más profunda y duradera de los temas por parte de los estudiantes.

De manera que, el cambio en el rol del docente es fundamental en este modelo. El educador se convierte en un facilitador y guía del aprendizaje en lugar de ser el principal proveedor de información. Este cambio permite que los docentes se centren en el apoyo individualizado, proporcionen retroalimentación específica y ajusten sus métodos según las necesidades de cada estudiante.

Además, el modelo *Flipped Classroom* contribuye al desarrollo de habilidades críticas. Al asumir una posición activa en su aprendizaje, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades como la autorregulación, la autonomía y la resolución de problemas, competencias esenciales en un mundo digital y en constante cambio.

En resumen, el modelo *Flipped Classroom* se presenta como una solución integral para abordar los desafíos educativos contemporáneos. Su capacidad para promover un aprendizaje más flexible, personalizado y participativo redefine las dinámicas tradicionales del aula. Con un enfoque centrado en el estudiante y la optimización del tiempo en el aula, este modelo fomenta resultados positivos, incluyendo una comprensión más profunda de los conceptos, el desarrollo de habilidades críticas y una mayor motivación para aprender.

Justificación

La elección de investigar los efectos de la implementación del método *Flipped Classroom* se fundamenta en la necesidad apremiante de innovar el modelo educativo tradicional. Este método surge como una respuesta a los desafíos contemporáneos de la educación, especialmente evidenciados por la transición a la educación virtual acentuada por la crisis sanitaria. El propósito de esta investigación es explorar en profundidad tanto los posibles beneficios como los retos que conlleva la adopción del enfoque *Flipped Classroom* en el contexto educativo actual.

El modelo *Flipped Classroom* aborda desafíos específicos de la educación, tales como la falta de participación activa de los estudiantes, la limitada personalización del aprendizaje y la adaptación insuficiente a diversos ritmos de comprensión. La investigación se propone analizar detalladamente estos aspectos para entender cómo el *Flipped Classroom* puede mitigar estas problemáticas y potenciar una experiencia de aprendizaje más efectiva.

La relevancia de innovar en el método de enseñanza se evidencia al considerar las limitaciones intrínsecas del enfoque tradicional. La pasividad estudiantil, la falta de personalización en la entrega de contenidos y la dificultad para adaptarse a diversas necesidades académicas son obstáculos inherentes al modelo convencional. La elección de explorar el *Flipped Classroom* se justifica en su capacidad para transformar la dinámica de enseñanza, permitiendo una participación más activa, una entrega de contenido más personalizada y una adaptabilidad significativa a los ritmos de aprendizaje individuales.

El contexto actual de la educación, marcado por la transición a la enseñanza virtual y la necesidad de flexibilidad, se alinea perfectamente con las características del método *Flipped Classroom.* La investigación busca comprender cómo este enfoque responde a las necesidades actuales al ofrecer acceso anticipado al material, adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y superar las limitaciones de conectividad. Además, se busca entender cómo el modelo aborda la necesidad de interacción activa, participación y adaptabilidad, elementos esenciales en la educación contemporánea.

El papel crucial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el método *Flipped Class*room se considera de manera detallada en la investigación. La integración de recursos multimedia, plataformas en línea y herramientas interactivas potencia la efectividad del método. Las TIC facilitan el acceso remoto al material educativo, fomentan la participación activa y ofrecen oportunidades para la retroalimentación inmediata. La investigación busca explorar cómo esta integración contribuye a superar las barreras tradicionales de tiempo y espacio en la educación.

La elección específica del modelo *Flipped Classroom* entre otros enfoques se justifica en su capacidad para maximizar la eficiencia del tiempo de enseñanza presencial y su flexibilidad inherente que permite a los estudiantes revisar el contenido a su propio ritmo. La investigación busca profundizar en las ventajas particulares que ofrece este modelo en el contexto actual de circunstancias sanitarias.

En resumen, esta investigación se propone aportar conocimientos significativos sobre cómo la implementación del método *Flipped Classroom* impacta la educación actual, considerando sus beneficios potenciales y abordando desafíos específicos en comparación con el enfoque tradicional.

Pregunta de investigación

¿Qué efectos trae la implementación del modelo *Flipped Classroom* en la clase de inglés a niños de primero de primaria, teniendo en cuenta el nivel de inglés y conocimientos del estudiante en clases virtuales?

Objetivos

Objetivo general

Implementar el modelo *Flipped Classroom* como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de inglés de manera virtual, utilizando los saberes previos de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Diseñar clases y material con base en el modelo *Flipped Classroom.*
- Implementar el modelo *Flipped Classroom* como estrategia didáctica en las clases de inglés fomentando la participación activa de los estudiantes.
- Analizar los avances de los estudiantes teniendo en cuenta la matriz de fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas (FODA).

Capítulo II Marco referencial

Antecedentes

El análisis de los antecedentes juega un papel crucial en cualquier investigación, ya que proporciona un contexto necesario para comprender la evolución del conocimiento en el área de estudio. A continuación, se presenta una síntesis de investigaciones internacionales y nacionales relacionadas con la implementación del modelo *Flipped Classroom*, destacando los aspectos clave de cada estudio.

Internacionales

Este primer trabajo de investigación corresponde a Feria (2019) evaluó la eficacia del modelo *Flipped Classroom* en la enseñanza de gramática en inglés para estudiantes de nivel intermedio. Utilizando métodos científicos y deductivos, aplicaron evaluaciones formativas y sumativas para contrastar la información existente con los nuevos conocimientos adquiridos.

Inicialmente, Feria (2019) realizó la investigación: Utilizando el modelo pedagógico *Flipped Classroom* en la enseñanza de la gramática en inglés para estudiantes de nivel intermedio en la Universidad Católica San Pablo, Arequipa, en 2018, se estableció como objetivo general la evaluación de la eficacia de este enfoque pedagógico para el mejoramiento del aprendizaje de la gramática en los tiempos pasado, presente y futuro en el idioma inglés intermedio, dirigido a los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Católica San Pablo. En esta investigación se aplicó el método científico y deductivo. Ya para obtener los resultados, se usó la evaluación formativa y sumativa como instrumento. Esto con el objetivo de hacer un contraste entre la información que tienen los estudiantes, y los nuevos conocimientos adquiridos.

En el siguiente trabajo de investigación exploró a fondo el marco teórico del *Blended Learning* y *Flipped Learning*. Destacó cómo estas metodologías fomentan la motivación y la participación estudiantil, conectando aspectos virtuales y presenciales en la enseñanza.

Para empezar, este trabajo fue presentado por Rebeca Sánchez Linares en la Universidad Oberta de Catalunya en Fraga, como trabajo final de Máster una especialización en docencia en línea como una propuesta del aula invertida como metodología para abordar en el aula de clase.

En pocas palabras, este trabajo se propuso explorar a fondo el marco teórico del *Blended Learning y Flipped Learning*. Se logró detallar los conceptos fundamentales de estas metodologías y su relación mutua. Además, se destacó cómo estas metodologías promueven el aprendizaje individual, atienden a la diversidad, fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, y conectan eficazmente los aspectos virtuales y presenciales en la enseñanza. También se profundizó en el origen del término y su evolución en el contexto educativo.

Como conclusión, se evidencia que el trabajo de grado cumple con los temas que querían abordar proponiendo la implementación *Flipped Learning* como metodología de enseñanza-aprendizaje, proponiendo actividades interactivas, como se pueden implementar en el aula de clase y como se evaluarían a los estudiantes.

El siguiente estudio fue llevado a cabo por Laura y Almanza (2020), El estudio se realizó en el IST TECSUP (Perú) introdujo el modelo *Flipped Classroom* para innovar en el proceso de aprendizaje. Se utilizó la observación y encuestas para evaluar la satisfacción de estudiantes y profesores. Se identificaron elementos clave como aspectos del cuerpo docente, infraestructura tecnológica, metodología y evaluación.

En primer lugar, Laura y Almanza (2020) se estudió la introducción del modelo *Flipped Classroom* como opción para innovar en el proceso de aprendizaje. Este trabajo se desarrolló en el

contexto del IST TECSUP (Instituto Superior Tecnológico en Arequipa, Perú). Con este trabajo ellos buscaron implementar nuevas formas de aprendizaje con el fin de que la enseñanza se adapte a la sociedad actual, con el modelo de aprendizaje *Flipped Learning*. Usaron como base a diferentes autores, en donde estos plantean que este modelo y el uso de las TIC ayudan a los estudiantes en diferentes aspectos educativos como: la participación, compañerismo; ya por parte del docente, una de las ventajas, es que tiene más tiempo de realizar un trabajo individual y enfocarse en cada estudiante e identificar falencias en el contenido de los trabajos.

Además, por parte del diseño, se trataron temas como el contexto educativo y social en el que se encontraba la institución, alumnos y docentes, para así entender cómo van a implementar el modelo, estas son algunas de las características que ellos siguieron: el uso correcto de los materiales educativos y diferentes instrumentos usados como *Prezi, SlideShare, MindMapper, Cmaptools, Mindjet MindManager*, etc. Lo cual están soportados por autores como Salman (2012), Pierce y Fox (2012), Tourón, Santiago y Díez (2014), y Bergman y Sams (2014; 2016), que plantean diferentes estrategias de aplicación y materiales a usar en este modelo.

Para obtener los resultados se usó la técnica de observación, que esta soportada por dos autores, siguiendo la metodología propuesta por Marconi y Lakatos (2003), se empleó una técnica de recopilación de datos con el propósito de obtener información. Esta técnica fue utilizada para recopilar datos de los profesores de la institución, mientras que con los estudiantes se llevaron a cabo encuestas que incluían una escala de satisfacción de 5 niveles: "muy bueno", "bueno", "regular", "malo" y "muy malo". Para analizar los resultados, se aplicó la técnica de análisis de componentes principales propuesta por Almeida, Pinto y Piccoli, lo que resultó en la obtención de los siguientes resultados:

Por consiguiente, los autores Laura y Almanza (2020) identificaron cuatro elementos clave que surgieron durante el análisis: (1) aspectos relacionados con el cuerpo docente, (2) la infraestructura

tecnológica, (3) la metodología y la evaluación, y (4) la distribución y el reemplazo de materiales. El nivel de satisfacción predominante se observa en el tercer componente, es parcial en el primer componente, es completo en el segundo componente y se encuentra en un nivel de insatisfacción relativa en el cuarto componente.

En conclusión, se demostró que el modelo *Flipped Classroom* es factible y tiene potencial para ser usado en las aulas de clase, con la ayuda de las TIC, sin embargo, la infraestructura tecnológica debe ser mejorar para que el modelo pueda ser incorporado y tenga un mejor resultado.

Este trabajo se relaciona con la investigación que se está haciendo actualmente, ya que propone implementar un modelo que es factible y actual, es una nueva forma de aprendizaje que trae beneficios en la enseñanza y aprendizaje. A través de bases teóricas claras y La estructura del trabajo plantea, paso por paso, las herramientas e instrumentos utilizados.

La siguiente investigación se centró en evaluar la satisfacción de estudiantes en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga con el modelo *Flipped Classroom*. La mayoría de los estudiantes expresaron acuerdo con la metodología, destacando una mayor interacción y motivación.

Ahora bien, Sánchez Cruzado (2017) llevó a cabo una tesis titulada "*Flipped Classroom*. La clase invertida, una realidad en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga". Esta investigación se desarrolló en Málaga, España, con el objetivo de evaluar el nivel de satisfacción de los estudiantes en varios cursos de la Facultad de Educación. Para ello, se realizó un muestreo aleatorio de alumnos inscritos en dichos cursos. La recopilación de datos se llevó a cabo mediante un cuestionario con preguntas abiertas, así como entrevistas con tanto el profesorado como el alumnado.

Dentro de la tesis doctoral del curso de Tecnologías de la Comunicación y la Información Aplicadas a la Educación, se observó que el 70,8% de los estudiantes estuvo de acuerdo con la utilización

del modelo para comprender la materia. Además, un 61,3% de los alumnos recomienda esta metodología a sus compañeros, un 63,5% afirmó haber experimentado una mayor interacción con sus pares, y un 49,4% expresó que esta metodología aumentó su motivación para aprender, lo que llevó a que mostraran preferencia por las clases invertidas. Esto también para comprender y mejorar el curso, dar una efectivad de tiempo, etc. Como resultado, llegaron a la conclusión de que ellos están acostumbrados al método tradicional y esto hace difícil llamar su atención. Además de denotar una pérdida de control del aula, así que es mejor ver videos, porque se adapta al ritmo en que ellos aprenden.

Nacionales

El primer trabajo es una tesis que corresponde a Hernández (2018), la tesis abordó la implementación del modelo *Flipped Learning* en el curso "Cátedra Minuto de Dios" en la Universidad Minuto de Dios, sede principal. Se propuso una metodología basada en el modelo *Flipped Classroom*, evaluando las repercusiones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno de aprendizaje en línea.

Con respecto a lo anterior, Hernández (2018) realizo la siguiente propuesta: "*Implementación de la metodología Flipped Learning en un contexto e-learning: un estudio exploratorio en el curso* "*Cátedra Minuto de Dios", de la Universidad Minuto de Dios*". Para realizar esta investigación se tuvo en cuenta el contexto de la Universidad Uniminuto, ya que en ella se presenta que la ausencia de estrategias y metodologías nuevas en el curso Catedra de Minuto de Dios (asignatura) afecta el aprendizaje y la enseñanza, a partir de eso, surge un interés de obtener resultados positivos partiendo del uso adecuado de las TIC e implementar metodologías, que le permitan tanto al estudiante como al docente direccionase a partir del modelo *Flipped classroom.*

El propósito de este estudio fue crear una propuesta metodológica basada en el modelo de *Flipped Classroom*, que posibilite la evaluación de las repercusiones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno de aprendizaje en línea. Este enfoque se aplicó específicamente al curso "Cátedra Minuto de Dios" en la Universidad Minuto de Dios, sede principal.

Además, teóricamente se abordó lo siguiente: el modelo *Flipped classroom*, definición, características y los roles que tenía el estudiante y el docente. Igualmente se abordaron temas como la importancia de las TIC y como estas pueden ayudar a mejorar las prácticas educativas y la formación, para que la información aprendida se retenga con mayor eficacia.

En relación con lo anterior, se abordaron modelos pedagógicos que sustentan los benéficos que tiene la implementación de las TIC en el aula de clase, este es e-learning, b-learning; otros como AVA Ambientes virtuales de Aprendizaje. Por otra parte, también se abordaron los siguientes temas a nivel nacional, Modelo de competencias y estándares TIC para el docente, competencias TIC y niveles de apropiación, políticas TIC en Colombia, Pentágono de competencias TIC – MEN. Esta información es importante ya que muestra como las TIC pueden mejorar la enseñanza, aprendizaje en los estudiantes y 5 competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional para implementar las TIC como innovación en el aula.

Asimismo, El tipo de investigación cualitativa, “examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Baptista et al., 2014, p.549). Por lo tanto, en la investigación se exponen los resultados de la implementación del modelo *Flipped Learning* y como los docentes y alumnos respondieron a este.

En cuanto a la población, la investigación se realizó en la Universidad Minuto de Dios, en la asignatura “Catedra Minuto de Dios”, que forma parte del currículo escolar “Minuto de Dios”. El número de estudiantes fue de 1165, (esta cifra es un acercamiento promediar de los estudiantes que se

matricularon); distribuido en 3 cursos con un 10 profesor, esta asignatura se dicta de manera 100% virtual. Y como muestra; se postularon 5 docentes y cada uno tenía un curso de 35 estudiantes, para un total de 175 estudiantes.

Por otro lado, los instrumentos usados fueron, cuestionarios que fueron un total de 2 , en el primero se usó para recolección de datos, proceso de aprendizaje que tenían los estudiantes para saber que debilidades tenían y como reforzarlas; además, se empleó un método de recolección de datos llamado grupo focal, que es considerado “como una especie de entrevistas grupales, las cuales consisten en reuniones de grupos pequeños o medianos (tres a 10 personas), en las cuales los participantes conversan a profundidad en torno a uno o varios temas en un ambiente informal” (Baptista et al., 2014, p.408).” (Hernández, 2018); esta fue aplicada con los docentes para ver cómo había sido la experiencia a la hora de la aplicación del modelo.

Como resultado de esto se obtuvo lo siguiente, por parte de los docentes este método y la implementación les “permitió involucrar de una manera más activa a los estudiantes en su proceso formativo en el entorno virtual y, por otra parte, permitió que el estudiante se integre de una forma más participativa y reflexiva a su proceso de aprendizaje" Hernández (2018).

En conclusión, en esta investigación se evidencio que al implementar el modelo *Flipped Learning*, se pueden obtener resultados positivos, tanto en el aprendizaje como en la enseñanza y con el uso adecuado y el buen manejo de las TIC.

Esta investigación aporta, a la que se va a realizar ya que arroja resultados positivos a la hora de implementarla, como la participación activa en los estudiantes, mejor manejo de los recursos tecnológicos y facilita la comprensión de los temas. También facilita la enseñanza ya que el docente está más activo y tiene un rol como guía.

El siguiente trabajo se realizó en el Colegio San Nicolás del Espinal, Tolima, proporcionó un marco teórico sólido sobre el *Flipped Classroom* y las TIC. Destacó la relación entre el aprendizaje significativo y la implementación del modelo *Flipped Classroom* en el aula.

Para empezar, este trabajo corresponde a Cortes, L. y Riveros C. (2019) denominado como "el aula invertida como herramienta TIC para el aprendizaje de la asignatura de sistemas en el grado primero (1ª) en el colegio san Nicolás del espinal Tolima", ofrece un trabajo que tuvo como actores educativos a docentes, padres y estudiantes en relación con problemáticas asociadas a las metodologías curriculares dentro de la institución.

En primer lugar, este trabajo ofrece un primer acercamiento a lo que sería un marco teórico basado en la metodología del Aula Invertida *Flipped Classroom*; partiendo desde sus orígenes, atribuidos a Bergmann, J. Y Sams, A. (2006) para posteriormente abordar tópicos relacionados con las TIC, donde entran Perera, C., Veciana, P., Y Leopoldo, F. (2013) tratando a las susodichas tecnologías como mediadoras en el campo pedagógico; a su vez, se toman tópicos relacionados con el aprendizaje significativo y se realiza un paralelismo entre el *Flipped Classroom* y el *Flipped Learning* de modo que si bien los conceptos y metodologías abordadas sirven como una aproximación al modelo pedagógico en relación a las TIC, el trabajo brinda una base teórica sólida.

Por tanto, el trabajo tiene una fortaleza alrededor de los componentes teóricos, pues habla del *Flipped Classroom* desde los orígenes del mismo, la relación con las TIC, el aprendizaje significativo y una distinción entre el *Flipped Learning y el Classroom*, otorgando en la puesta en escena de estos diferentes análisis e interpretaciones que guardan una relación cercana con los componentes anteriormente mencionados.

En resumen, el principal aporte de la monografía a la investigación radica en los tópicos relacionados a la implementación del *Flipped Classroom* en el aula, pues los orígenes de la misma brindan un eje desde el cual la investigación puede tomar una base para desarrollarse.

Finalmente, la siguiente investigación se realizó en Perú en donde evaluó el efecto del modelo Clase Invertida con tecnologías *B-Learning* en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de informática. Se utilizó una plataforma virtual para proporcionar material de lecciones, documentos y cuestionarios.

este estudio realizado por Ccahuana Huamani, J. (2017), se titula "Efecto del uso del modelo Clase Invertida con tecnologías *B-Learning* en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del curso de informática en la consultoría ITEC" y se llevó a cabo en Perú. Su objetivo principal fue verificar si la implementación del enfoque *Flipped Classroom* tenía un impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del curso de informática. La metodología incluyó el uso de una plataforma virtual que proporcionaba material de lecciones, documentos en varios formatos, videos y cuestionarios.

En resumen, los estudios internacionales y nacionales revisados sugieren que la implementación del modelo *Flipped Classroom,* apoyada por las TIC, ha demostrado ser efectiva en mejorar la participación, motivación y aprendizaje de los estudiantes. La variedad de enfoques metodológicos y contextos institucionales resalta la adaptabilidad y relevancia de este modelo. Estos antecedentes respaldan la necesidad de una investigación más específica, justificando la presente investigación sobre la implementación del modelo *Flipped Classroom* con el uso de las TIC en clases de inglés de 1° de primaria.

Estado del arte

El presente estado del arte tiene como objetivo cubrir temas como el modelo *Flipped Classroom* y las TIC, para ello se encontraron varios trabajos relacionados con los temas de investigación, en donde se compara diferentes conceptos planteados por autores.

En el panorama actual de la educación, dos conceptos destacan por su relevancia transformadora: el modelo *Flipped Classroom* y la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Estos enfoques representan respuestas innovadoras a los desafíos educativos contemporáneos, redefiniendo el papel del estudiante, el profesor y el entorno de aprendizaje. La combinación de estos dos elementos busca crear un entorno educativo más activo, colaborativo y adaptado a las necesidades cambiantes de la sociedad digital.

Flipped Classroom

Primeramente, en el ámbito del *Flipped Classroom*, visionarios como Mazur (1991) establecieron las bases para un enfoque donde la tecnología no solo fuera accesible sino también una herramienta integral para la atención del estudiante. Asimismo, autores como Bergmann y Sams (2012) subrayaron la flexibilidad de este modelo al invertir la secuencia tradicional de enseñanza, fomentando así una mayor interacción en el aula. Por otra parte, Bishop y Verleger (2013) y Wasserman, Quint, Norris y Carr (2015) destacaron la importancia de la participación activa y la colaboración como elementos clave en este enfoque. Por último, Platero et al. (2015) resaltaron la transferencia del control del aprendizaje al estudiante, evidenciando un cambio de paradigma hacia la autonomía y la colaboración enriquecedora.

En resumen, *Flipped Classroom* es un enfoque que trasciende no es solo el mero intercambio de tareas entre casa y aula; si no que busca empoderar al estudiante a través de un aprendizaje más activo, colaborativo y autodirigido. Aunque, el rol del profesor es de gran ayuda, ya que diseña el contenido,

genera apoyo, facilita el aprendizaje, entre otros; es un guía en proceso educativo que refleja las necesidades cambiantes de la educación en la era digital.

TIC

Por otro lado, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación ha sido objeto de análisis profundo. Inicialmente, autores como Perera, Veciana y Leopoldo (2013) destacaron, decían cómo las TIC transforman el aprendizaje, no solo transmitiendo conocimientos, sino desarrollando habilidades críticas y tecnológicas. Por otro lado, Riascos Erazo, Quintero Calvache y Ávila Fajardo (2009) resaltaron la potenciación del pensamiento crítico y la toma de decisiones en entornos tecnológicos. Además, Kenski (2007) propuso un cambio en la dinámica educativa, donde los estudiantes asumen un papel activo en la generación y difusión del conocimiento. La accesibilidad a la información, señalada por Furlong y Davies (2012), rompe barreras temporales y geográficas, fomentando el aprendizaje colaborativo y autodirigido. En este contexto, las TIC actúan como un medio para cambiar la interacción entre profesores y estudiantes, ofreciendo oportunidades para un aprendizaje más participativo y adaptable como han indicado Ibáñez (2004) y Sigalés (2004).

En resumen, La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación no se limita simplemente a la incorporación de herramientas tecnológicas; en realidad, implica un cambio fundamental en la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. Desde el desarrollo de capacidades y conocimientos hasta el estímulo del pensamiento crítico y la promoción del aprendizaje colaborativo, las TIC brindan oportunidades para un proceso de aprendizaje más participativo, enriquecedor y adaptable a las necesidades de la sociedad actual.

La relación entre *Flipped Classroom* y TIC es evidente en su enfoque compartido hacia un aprendizaje más activo y colaborativo. Mientras que *Flipped Classroom* redefine la estructura tradicional de la enseñanza, las TIC potencian esta transformación al proporcionar herramientas que superan las limitaciones de tiempo y espacio. Ambos elementos se complementan, creando un entorno educativo

sinérgico donde la autonomía del estudiante se combina con las posibilidades tecnológicas para lograr un aprendizaje enriquecido.

En conclusión, el modelo *Flipped Classroom* y TIC representan una respuesta integral a las demandas educativas contemporáneas. Empoderando al estudiante y transformando la dinámica educativa, estos enfoques ofrecen oportunidades para un aprendizaje más participativo y adaptable. La combinación de estos elementos abre la puerta a un entorno educativo que no solo abraza el cambio, sino que también se adapta a las necesidades de la sociedad digital en constante evolución.

Marco teórico

Este apartado se refiere a los fundamentos del trabajo, todas las teorías sobre el estado actual y pasado del problema de la investigación de modo que genera una descripción más profunda del problema y para su construcción Matos, C. Y Zulema de la C. (2010) dicen:

Exploración bibliográfica**:** El propósito aquí consiste en adquirir y compilar información pertinente relacionada con la pregunta de investigación. Esto abarca fuentes primarias, como libros, artículos y revistas; fuentes secundarias, que comprenden resúmenes y referencias; así como fuentes terciarias, que pueden incluir materiales audiovisuales y documentos diversos.

Evaluación y organización**:** Seleccionar críticamente las teorías existentes y exponerlas de manera que arrojen luz sobre el tema central de estudio.

Tratado lo anterior, los fundamentos teóricos del trabajo de investigación van a tener ejes pedagógico-virtuales, los cuales van a servir como bases para comprender el contexto que motivó el problema junto a un resumen en cuanto al conocimiento acumulado sobre el anteriormente dicho.

Según lo expuesto por Hernández Sampieri (2008), un marco teórico consiste en una recopilación por escrito de artículos, libros y otros registros que detallan la evolución pasada y presente del conocimiento relacionado con la cuestión en estudio. Este proceso contribuye a la documentación y mejora el aporte a la literatura ya existente.

Es decir, que el concepto marco teórico se relaciona directamente con la investigación, como conjunto de ideas procedimientos y teor**í**as que le son útiles al investigador para llevar a cabo la investigación.

Flipped classroom

En el año 2007, se evidencia los inicios de este método con Jonathan Bergman y Aaron Sams, quienes enseñan química en la escuela Woodland Park High School en Colorado, Estados Unidos. Se encontraron con el desafío de que algunos de sus estudiantes no podían asistir a la escuela, lo que les llevó a la idea de grabar los contenidos de las clases con el fin de evitar retrasos en el aprendizaje de los demás estudiantes. Para llevar a cabo esta tarea, utilizaron un software que les permitió grabar las presentaciones de Power Point durante sus clases. Posteriormente, estas grabaciones comenzaron a difundirse y ganaron popularidad, lo que contribuyó a la adopción de este nuevo enfoque educativo.

Sin embargo, hay otros autores reconocidos en esta area, ellos indican que, esta metodología busca transformar los elementos fundamentales de la enseñanza convencional. En lugar de que el profesor imparta la cátedra en el aula, se propone que esta se atienda fuera del horario regular por parte del estudiante, aprovechando herramientas multimedia. Esta inversión permite que las actividades de práctica, comúnmente asignadas para realizar en el hogar, se lleven a cabo en el aula mediante enfoques interactivos como el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y la ejecución de proyectos (Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000; Talbert, 2012).

Inicialmente, el término "aula invertida" fue inicialmente acuñado por Lage, Platt y Treglia en 2000 como "inverted classroom" (IC) para describir una estrategia de clase específica implementada en la enseñanza de Economía. Sin embargo, su aplicabilidad se extendió a disciplinas diversas donde los profesores buscaban que los estudiantes se acercaran a temas específicos antes de la clase (Talbert, 2012; Tucker, 2012). La distinción central del aula invertida radica en la integración de tecnología multimedia, como videoconferencias y presentaciones, para acceder al material de apoyo fuera del aula, clasificándola como un modelo mediado por tecnología.

Además, en 2012, Bergmann y Sams popularizaron el modelo, denominándolo "*Flipped Classroom Model*" (FCM) o "aula volteada", siendo este último término más reconocido en el ámbito educativo básico en Estados Unidos (Coufal, 2014; Talbert, 2014). Aunque ambas acepciones son válidas, en este documento se utilizará el término "aula invertida" para referirse a este enfoque.

Por lo cual, La expansión del FCM se atribuye a la difusión de los videos de Bergmann y Sams en la red, ganando seguidores hasta la formalización de la organización denominada "*The Flipped Learning Network*". Paralelamente, en 2004, Salman Khan inició un esquema de tutoría en YouTube, dando origen a la *Khan Academy*, una herramienta ampliamente difundida para acceder a material audiovisual educativo.

No obstante, la propuesta de Lage et al. (2000) se basó en la revisión de la literatura sobre las implicaciones del estilo de aprendizaje en el aula, Bergmann y Sams (2000) no fundamentaron su enfoque en teoría educativa o investigación previa. Durante la implementación, realizaron ajustes sustentados en factores como abarcar los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, fomentar un ritmo individual de avance y desarrollar habilidades de aprendizaje auto-dirigido. Este enfoque adaptativo contribuyó al éxito y a la expansión del modelo de aula invertida.

En cuanto a, el contexto de la evolución educativa impulsada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se han desarrollado enfoques pedagógicos innovadores que buscan transformar la forma en que los estudiantes adquieren conocimiento.

Además, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han desempeñado un papel crucial en la evolución del panorama educativo, transformando la forma en que se enseña y se accede al conocimiento. Este cambio se refleja en diversas prácticas educativas, donde las TIC han introducido innovaciones significativas. A continuación, exploraremos ejemplos concretos de cómo estas tecnologías han impactado la educación y han sentado las bases para enfoques pedagógicos avanzados, como el

Flipped Classroom. Un ejemplo, son las plataformas de aprendizaje en línea como *Moodle, Canvas* y *Blackboard*. Estas herramientas permiten a los educadores crear ambientes virtuales de aprendizaje, facilitando la distribución de materiales, la asignación de tareas y la evaluación del progreso de los estudiantes. La accesibilidad remota a estos recursos ha allanado el camino para el aprendizaje a distancia.

En la era digital, plataformas como Khan Academy, Coursera y edX han redefinido la forma en que los estudiantes acceden a la información. Estos recursos ofrecen una gama diversa de materiales educativos, desde videos interactivos hasta lecturas personalizadas, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

Igualmente, la colaboración en línea se ha vuelto esencial en la educación contemporánea, y herramientas como Google Workspace han jugado un papel fundamental. Google Docs, Sheets y Slides permiten la colaboración en tiempo real, fomentando la comunicación efectiva entre estudiantes y profesores. Esta interactividad digital promueve el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades de comunicación esenciales en el siglo XXI.

Al mismo tiempo, la realidad virtual y la realidad aumentada ha llevado la educación a nuevas alturas. Aplicaciones y simulaciones que permiten a los estudiantes explorar entornos virtuales para comprender conceptos abstractos o realizar experimentos de manera segura son ejemplos tangibles de cómo las TIC enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Lo mismo ocurre con las redes sociales educativas, como Edmodo y Schoology, han creado espacios en línea específicamente diseñados para el intercambio educativo. Estas plataformas facilitan la comunicación entre estudiantes y profesores fuera del aula, permitiendo discusiones enriquecedoras, intercambio de recursos y colaboración efectiva en proyectos educativos.

En resumen, la integración de las TIC en la educación ha marcado un cambio paradigmático en la forma en que aprendemos y enseñamos. Desde plataformas en línea hasta modelos pedagógicos innovadores como el *Flipped Classroom*, estas tecnologías continúan transformando el panorama educativo, abriendo nuevas posibilidades para un aprendizaje más interactivo, personalizado y efectivo.

Una estrategia pedagógica que ha ganado popularidad gracias a las TIC es el modelo de *Flipped Classroom*. En este enfoque, los educadores utilizan recursos en línea, como videos, para que los estudiantes revisen conceptos en casa, liberando tiempo en clase para actividades más prácticas y participativas. Esta inversión en el tiempo de aprendizaje ha mejorado significativamente la calidad de la interacción en el aula.

Uno de estos enfoques es el *Flipped Classroom* o aula invertida, que aprovecha las TIC para cambiar la dinámica tradicional de enseñanza. Sin embargo, el concepto de *Flipped Classroom* es solo una parte de un panorama más amplio, que incluye una variedad de modelos educativos, cada uno con su grado de virtualidad. Estos modelos, que van desde la enseñanza presencial con apoyo en línea hasta la educación completamente en línea, forman parte de lo que se conoce como E-learning. En este entorno, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) cumplen una función esencial al potenciar la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje, al mismo tiempo que brindan versatilidad tanto a los estudiantes como a los docentes.

Según el nivel de virtualidad presente, podemos identificar tres enfoques distintos: el modelo de enseñanza en persona con el respaldo de internet, el modelo semipresencial o *Blended Learning*, y el modelo de educación a distancia u online.

El anterior modelo se encuentra dentro de la modalidad semipresencial, este es conocido también como *blended learning* que según Bartolomé (2004) se refiere a “aquel modo de aprender que

combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial" (p. 11), el cual tiene por objetivo combinar los mejores elementos del modelo presencial y online.

Veamos ejemplos concretos de la enseñanza presencial con apoyo en línea, el modelo semipresencial o *blended learning*, y la educación completamente en línea, así como cómo se combinan con actividades específicas.

Actividad: proyectos en grupos enfoque cara a cara: Los alumnos se reúnen físicamente en un aula para colaborar y contribuir al proyecto. La interacción directa y la comunicación cara a cara son elementos clave de esta modalidad. Para hacerlo combinado, los alumnos utilizan servicios de mensajería online, comunidades en línea y administradores de tareas para planificar su trabajo y controlar el flujo del proyecto. Además, emplean servicios de intercambio de archivos, como Google Docs, para colaborar y proporcionar feedback de manera virtual.

Otro ejemplo, actividad: práctica de idiomas en parejas o grupos pequeños; enfoque cara a cara: Durante una lección, los alumnos se dividen en grupos para hablar sobre un tema específico en el idioma extranjero que están aprendiendo. La interacción directa y la práctica en grupo son fundamentales. Para hacerlo combinado, además de los debates en clase, los alumnos utilizan servicios en línea de chat de voz y de texto, como Discord, para continuar la práctica y la interacción fuera del aula. Esto permite una extensión del aprendizaje más allá del entorno físico.

Finalmente, escribir ensayos y exámenes; enfoque cara a cara: los alumnos escriben ensayos y realizan exámenes en papel durante las sesiones presenciales. La evaluación se realiza principalmente mediante la entrega física de materiales y la participación en exámenes tradicionales. Para hacerlo combinado, la evaluación se adapta al entorno digital. Los alumnos realizan exámenes y pruebas en línea, presentan materiales digitales y participan en procesos de evaluación entre pares. El progreso se

mide a través de estadísticas de actividad, proporcionando una visión más completa del rendimiento del estudiante.

Estos ejemplos ilustran cómo las modalidades educativas, al integrar elementos presenciales y en línea, pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, permitiendo una mayor flexibilidad y adaptación a las necesidades individuales de los alumnos.

Dicho concepto se encuentra incluido dentro del *Blended Learning* como submodelo dentro del Modelo de Rotación. Siguiendo las expresiones de Bergman y Sams (2012), los dos innovadores de este enfoque, la esencia del método radica en el concepto de realizar en casa lo que normalmente se lleva a cabo en el aula, y lo que tradicionalmente se asigna como tarea para el hogar se efectúa en el aula (p.25). Este enfoque implica una inversión en las tareas y el lugar donde ocurre el proceso de aprendizaje.

Esta inversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje da lugar a una serie de transformaciones en los roles tanto del profesor como del estudiante. Según Berruecos-Vila (2015), el docente asume el papel de "guía y facilitador del aprendizaje", creando los materiales en video y brindando orientación personalizada durante las clases presenciales. En contraste, el estudiante, cuya tarea implica la visualización de los contenidos en video y la reflexión sobre su proceso de aprendizaje, se convierte en un agente activo y responsable, reconociendo el aprendizaje como su objetivo principal.

Se espera que los resultados de la investigación evidencien una mejora en los estudiantes con la utilización del modelo *Flipped Learning*, así de esta forma enfatizando en los distintos componentes se puede encontrar una diversidad en los componentes que se pueden aplicar, como el video o cuestionarios para tomar en cuenta distintos aspectos en el estudio. Los resultados se evidenciarán en los objetivos, planificación y habilidades para indagar.

Por lo cual, en los años siguientes conformaron el Grupo control, en donde 50 estudiantes se le impartió el método tradicional. Después, se convirtió en un Grupo Experimental, la cual se le aplico el método de aula invertida. Siguiente a esto, en un periodo de tiempo se aplicó el *Flipped Learning*, con el fin de invertir el aula.

Finalmente, se realizó una evaluación con el objetivo de comparar y analizar entre el método de enseñanza tradicional y el invertido.

Esperando que los resultados se puedan evidenciar con el fin de que los estudiantes mejoren reconociendo los temas y utilizando el *Flipped Learning,* así de esta forma enfatizar en los distintos componentes se pueden encontrar una diversidad para aplicar, como lo son el video o los cuestionarios.

A continuación, se mencionan algunas ventajas que se derivan de la implementación del modelo de aprendizaje invertido, tal como lo propuso Rodríguez (2016):

1. Facilita una enseñanza más personalizada, lo que permite a los docentes dedicar más tiempo a los estudiantes de manera individual.

2. Promueve la interacción entre profesores al facilitar el intercambio de contenidos, actividades, lecciones y experiencias educativas.

3. Ofrece a los estudiantes la posibilidad de acceder en múltiples ocasiones a los contenidos proporcionados por sus docentes en línea.

4. Estimula el interés de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

5. Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

6. Proporciona mayor flexibilidad, lo que contribuye a una enseñanza más efectiva y adaptada a las necesidades de los alumnos.

7. Genera una mayor interacción entre los alumnos y sus profesores, lo que fortalece la comunicación y el apoyo individual.

8. Enriquece el proceso de aprendizaje de los estudiantes al aprovechar las posibilidades de las nuevas tecnologías.

9. Ayuda a los alumnos a adquirir competencias en el uso de las nuevas tecnologías.

10. Permite una disposición no lineal de las mesas en el aula, lo que fomenta un entorno de colaboración más activo.

Por consiguiente, al aplicar el modelo *flipped learning* en el ambiente escolar, trae beneficios tanto a los profesores como a los estudiantes.

Pilares del Aprendizaje Invertido

Los cuatro pilares del *flipped learning* (FLIP) tienen como propósito proponer una experiencia exitosa al momento de aplicar modelo *flipped laerning*, teniendo en cuenta diferentes factores, estos son:

Flexible Environment - Ambiente flexible

Los docentes diseñan entornos de aprendizaje que se adaptan a las particularidades y requerimientos de los estudiantes. Estos espacios son flexibles, permitiendo a los alumnos decidir cuándo, de qué manera y en qué lugar desean llevar a cabo su proceso de aprendizaje. Esto promueve tanto el trabajo en colaboración como el trabajo individual, y su objetivo principal es mantener un ambiente de enseñanza activo y participativo.

Learning Culture - Cultura de aprendizaje

Este enfoque busca transferir la responsabilidad del proceso de aprendizaje desde el docente hacia el estudiante, otorgando al estudiante la responsabilidad de su propio proceso de adquisición de

conocimientos. Los estudiantes utilizan su tiempo en el aula para explorar temas en mayor profundidad, lo que resulta en la creación de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras. Como resultado, los estudiantes se involucran activamente en la construcción de su propio conocimiento, evaluando y participando en su proceso de aprendizaje, lo que le otorga un significado personal.

Intentional Content - Contenido dirigido

Este se refiere a la selección y creación previa del material, por parte del profesor, que será usada por los estudiantes, por ello, desarrollaran una comprensión de los conceptos y fluidez en el procedimiento. Los docentes emplean contenido específico para maximizar el uso eficiente del tiempo en clase, aplicando métodos y estrategias de aprendizaje activo centrados en el estudiante, adecuados a su nivel y campo académico respectivo.

Professional Educator - Facilitador profesional

Se refiere a las características y las experiencias del profesor, tiene como rol saber ¿Qué?, ¿Cómo? invertir la clase, identificando y sacarles provecho a las clases presenciales. En el transcurso de la clase, el docente mantiene una supervisión constante y estrecha sobre sus estudiantes, proporcionando retroalimentación pertinente de inmediato y evaluando su desempeño. El profesor está dispuesto a recibir críticas constructivas y promueve un ambiente educativo positivo en su aula.

A continuación, se va a mostrar un ejemplo en cada uno de los pilares del *Flipped Classroom:*

Flexible Environment - Ambiente flexible

Contexto: Clase de Biología sobre el ecosistema de los animales

El docente diseña un entorno de aprendizaje flexible para la clase de Biología. En lugar de dictar una conferencia tradicional en el aula, proporciona a los estudiantes acceso a recursos multimedia, como videos y lecturas, que explican los conceptos básicos del ecosistema de los animales. Estos materiales están disponibles en línea, permitiendo a los estudiantes decidir cuándo y dónde desean revisarlos.

Los alumnos tienen la flexibilidad de elegir su entorno de estudio, ya sea en casa, en la biblioteca o en cualquier lugar que prefieran. Además, se fomenta el trabajo en colaboración, ya que los estudiantes pueden discutir los conceptos en grupos pequeños, compartir recursos y resolver dudas de manera conjunta.

Learning Culture - Cultura de aprendizaje

Contexto: Investigación autodirigida sobre hábitats específicos

El enfoque de la cultura de aprendizaje se refleja cuando los estudiantes, tras revisar los materiales de aprendizaje previos, se sumergen en una investigación autodirigida sobre hábitats específicos de animales. Cada estudiante elige un hábitat para explorar en profundidad, aplicando la responsabilidad personal en su proceso de adquisición de conocimientos.

Durante las clases presenciales, los estudiantes comparten sus descubrimientos, discuten las complejidades de los diferentes hábitats y colaboran en la construcción colectiva del conocimiento. Este enfoque activo no solo le brinda un significado personal a su aprendizaje, sino que también fomenta la autonomía y la toma de decisiones informadas.

Intentional Content - Contenido dirigido

Contexto: Material específico sobre adaptaciones de animales

El docente selecciona y crea material específico sobre las adaptaciones de animales en sus hábitats. Este contenido se entrega antes de la clase y está diseñado para maximizar el tiempo en el aula. Incluye videos, simulaciones y lecturas interactivas que permiten a los estudiantes obtener una comprensión sólida de los conceptos clave.

Durante la clase, se utilizan estrategias de aprendizaje activo centradas en el estudiante. Los estudiantes aplican lo aprendido participando en actividades prácticas, como simulaciones en línea de adaptaciones animales, consolidando su comprensión de manera práctica y participativa.

Professional Educator - Facilitador profesional

Contexto: Supervisión y retroalimentación durante las actividades prácticas

El docente actúa como facilitador profesional al supervisar de cerca a los estudiantes durante las actividades prácticas en clase. Observa su desempeño, proporciona retroalimentación inmediata y guía las discusiones para profundizar en los conceptos. El docente está abierto a recibir preguntas y fomenta un ambiente educativo positivo donde los estudiantes se sienten cómodos expresando sus opiniones.

Además, el profesor utiliza la retroalimentación para ajustar su enfoque y adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes, demostrando una disposición constante para mejorar la experiencia de aprendizaje. La comunicación efectiva y la creación de un ambiente colaborativo reflejan las características de un facilitador profesional.

Roles del profesor y del alumno

La figura 1 muestra un resumen, la cual Tourón y Santiago (2015), adaptaron de las fuentes originales. En donde se analiza los roles del maestro y del alumno antes, durante y después de la instrucción. Y lo compara con el modelo tradicional de enseñanza.

Figura 1

Figura 1 Roles del profesor y el alumno en el modelo Flipped Learning

Analizando el Flipped Classroom: ¿qué hacen el profesor y el alumno?

The Flipped Classroom

	Tradicional	Flipped
Antes de Clase	Los alumnos leen y realizan unos ejercicios	Los estudiantes son guiados por un módulo que pregunta y recopila respuestas
	El profesor prepara la "exposición"	El profesor prepara actividades diversas y enriquecidas
Comienzo de la Clase	Los estudiantes tienen poca información sobre lo que se aprenderá	Los estudiantes tienen preguntas concretas en mente para dirigir su aprendizaje
	El profesor asume lo que es importante y relevante	El profesor puede anticipar dónde los estudiantes tendrán las dificultades
Durante la Clase	Los estudiantes intentan seguir el ritmo	Los estudiantes desarrollan las competencias que se supone deben adquirir
	El profesor lleva a cabo la lección a lo largo del material preparado	El profesor guía el proceso con feed-back y micro-lecciones
Después de Clase	Los estudiantes realizan los deberes normalmente con poco feedback	Los estudiantes continúan aplicando sus conocimientos tras las recomendaciones del profesor
	El profesor califica-supervisa los deberes	El profesor realiza explicaciones adicionales, proporciona más recursos y revisa los trabajos.
Horas de "Tutoría" o "guardia"	Los estudiantes quieren confirmación del trabajo realizado	Los estudiantes buscan ayuda para solventar las áreas mas débiles.
	El profesor repite a menudo lo que ya ha dicho en clase	El profesor continúa guiando a los estudiantes hacia un aprendizaje más profundo

Nota: Adaptado de *Revista de Educación*, *368, p*or Santiago, R., Tourón, 2015, p. 20.

Partiendo de lo anterior, el estudiante tiene como objetivo prepararse bien antes de la clase, estudiando y profundizando el conocimiento, teniendo como base las herramientas digitales y el uso adecuado de estas, para así generar preguntas respecto a los contenidos de la clase, que puedan ser resueltas posteriormente, con la guía del profesor. Además, como indica (*Aprendizaje invertido (Flipped learning)*, 2023) los estudiantes deberian:

- Accede a las actividades proporcionadas por el profesorado según su conveniencia y necesidad.
- Utiliza recursos digitales como videos educativos y materiales en línea para complementar su comprensión de los temas.
- Cumple con las actividades asignadas fuera del aula, siguiendo las indicaciones y plazos establecidos.
- Participa activamente en la visualización de videos, la respuesta a cuestionarios y otras tareas diseñadas para el aprendizaje autónomo.

Participación Activa:

- Engage en el aprendizaje activo, aplicando lo aprendido en situaciones prácticas o discusiones.
- Colabora con compañeros en actividades que fomenten el aprendizaje cooperativo y colaborativo, incluso fuera del aula.
- Desarrolla habilidades de autogestión al determinar cuándo y cómo acceder a recursos y completar tareas.
- Aprovecha las oportunidades de aprendizaje autónomo para construir un entendimiento más profundo de los temas.

Y así después de clases con las sugerencias y recursos brindados por el profesor seguir con su proceso de aprendizaje. El profesor tiene objetivo principal preparar previamente los recursos que se van a emplear, es decir, adelantarse a posibles dudas que van a surgir por parte del estudiante y servir como guía, dando *feedback*, explicaciones y facilita recursos e ir guiando a los estudiantes en aprendizaje más profundo.

Y los docentes:

Diseño del Proceso Educativo:

- Planifica estrategias pedagógicas, modelos de enseñanza y metodologías para el aula, asegurando la coherencia con los objetivos de aprendizaje.
- Incorpora enfoques como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo para enriquecer la experiencia educativa.
- Diseña y planifica actividades específicas para realizarse fuera del aula, como la visualización de videos educativos o la completación de cuestionarios en línea.
- Establece claramente los objetivos de estas actividades y su relación con los contenidos curriculares.
- Selecciona cuidadosamente tecnologías educativas relevantes para mejorar el aprendizaje activo.
- Garantiza que las herramientas digitales utilizadas sean accesibles y enriquecedoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Crea actividades de evaluación alineadas con los objetivos de aprendizaje y que fomenten el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conocimientos.

Utiliza tecnología para evaluar de manera efectiva, proporcionando retroalimentación significativa.

Finalmente, aquí hay unas ventajas:

- Fomenta el compromiso del estudiantado al hacerlos coresponsables de su aprendizaje y participar activamente a través de actividades cooperativas y colaborativas en el aula.
- Permite que los estudiantes aprendan a su propio ritmo al ofrecer acceso al material proporcionado por el profesorado en cualquier momento y lugar, según sus necesidades individuales.
- Personaliza el proceso de aprendizaje al diversificar los formatos de productos, recursos y actividades, adaptándose a las preferencias y estilos de aprendizaje de cada estudiante.
- Transforma el aula en un espacio donde se comparten ideas, se plantean preguntas y se resuelven dudas, fortaleciendo la interacción y promoviendo el pensamiento crítico, analítico y creativo.

TIC

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, como señala la UNESCO (2013), favorece el desarrollo de nuevas prácticas educativas más pertinentes y eficaces, fortaleciendo el papel crucial que desempeñan los docentes en los cambios educativos (p.20). Esta transformación educativa va de la mano con la adaptabilidad que ofrecen los métodos de

enseñanza y aprendizaje en cuanto a la digitalización temática y el desarrollo de habilidades lingüísticas en el aula de clase virtual.

La definición de educación virtual proporcionada por el MEN (2009) destaca que se refiere al desarrollo de programas de formación con el ciberespacio como escenario de enseñanza y aprendizaje (p. 1). En este contexto, la educación virtual se convierte en una acción cuya finalidad es ofrecer espacios de formación mediante las TIC, al mismo tiempo que brinda una apertura al mundo de la información digitalizada con fines educativos a través de la red.

Este enfoque no solo se alinea con las tendencias educativas contemporáneas, sino que también refuerza la idea de que la implementación de tecnologías en el aula, como parte integral del proceso educativo, puede mejorar significativamente la calidad y la relevancia de la enseñanza. La combinación de métodos innovadores, como el Flipped Classroom, con la digitalización temática y la educación virtual, potencia la capacidad de los educadores para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y promover un aprendizaje más efectivo y participativo.

Finalmente, en el contexto del Flipped Classroom, estas tecnologías desempeñan un papel crucial al proporcionar los recursos necesarios para que los estudiantes revisen el material antes de la clase. Los videos educativos, tutoriales en línea y actividades interactivas preparan a los estudiantes para participar activamente en discusiones y actividades durante el tiempo en el aula.

Caracterización del contexto

Población y muestreo

El estudio de investigación se realizó en la academia de educación virtual Academy+. Esta academia tiene un currículo específicamente diseñado para el aprendizaje de manera virtual. Este cumple con los estándares educativos, donde, los estudiantes desarrollan habilidades sociales y emocionales. Academy+ es una escuela virtual, cualquier persona a nivel internacional podría acceder a este tipo de educación.

Esta cuenta con profesores certificados, para brindan el apoyo académico y emocional necesario, en el cual los estudiantes pueden desarrollar nuevas habilidades, y conocimientos. Los profesores dominan una segunda lengua, en este caso inglés, por consiguiente, los estudiantes están formándose académicamente con una educación bilingüe.

Por otro lado, en el contexto académico de la Academia Virtual Academy+, se destaca como una institución educativa completamente virtual, donde se emplean herramientas modernas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos principales son la plataforma Pearson y las clases a través de Jitsi, entre otros medios tecnológicos.

Además, en cuanto a las características de desarrollo y aprendizaje, el grupo está conformado por siete alumnos, compuesto por tres niñas y cuatro niños, cuyas edades fluctúan entre los 6 y 7 años. En esta etapa, los estudiantes de primer grado comienzan a utilizar el lenguaje de manera creativa, como manifestado en chistes o al persuadir a otros con sus puntos de vista. A pesar de que un niño de primer grado puede mostrar independencia, aún requiere respaldo emocional y aprobación, según Morin (2014).

Así mismo, en términos de dominio de competencias básicas (lectura, escritura, habla y escucha), se identifica que 2 de los 7 alumnos necesitan apoyo en lectura, mientras que el mismo

número requiere asistencia en escritura y expresión oral en inglés, presentando limitaciones en su vocabulario. Sin embargo, en la habilidad de escucha, demuestran un nivel sobresaliente. Las interacciones en el grupo son mayormente positivas, a pesar de la distracción ocasional de un alumno que formula preguntas no relacionadas con la clase.

Igualmente, con relación a los estilos y ritmos de aprendizaje, se observa que 6 de los 7 alumnos tienen un ritmo rápido de aprendizaje, mientras que el restante tiene un ritmo moderado. Además, el grupo favorece la colaboración y prefiere actividades que involucren movimiento o juego, comunes en niños de su edad.

En particular, no se identifican alumnos con necesidades específicas de aprendizaje o educativas especiales. Y los intereses de los estudiantes se centran en actividades como el canto, videos y canciones, así como en juegos en plataformas como Roblox.

Entre los aspectos que favorecen el aprendizaje, se destaca el acceso a internet para todos los estudiantes, la utilización de la plataforma Pearson como base de aprendizaje-enseñanza, y la facilidad de uso de la plataforma de videollamadas Jitsi durante las clases. Por lo cual, estos elementos contribuyen a crear un entorno propicio para el desarrollo académico y social de los alumnos en la Academia Virtual *Academy+*.

Además, es relevante resaltar la importancia de Jitsi en el contexto de la Academia Virtual *Academy+*. Jitsi, un software de videoconferencia, VoIP y mensajería instantánea ofrece aplicaciones nativas para iOS y Android, con soporte adicional para Windows, Linux y Mac OS X a través de la web. Esta herramienta tecnológica no solo facilita las clases virtuales, sino que también permite la interacción en tiempo real entre los estudiantes y los profesores, creando un entorno de aprendizaje participativo y dinámico.

En relación con lo anterior, la implementación de la plataforma Pearson y el libro *Rise and Shine* Nivel 1, A1 según el Marco Común Europeo para el aprendizaje del idioma inglés subraya el compromiso de la academia con una educación de calidad e igualdad de oportunidades. *Rise and Shine* está diseñado para desarrollar las habilidades del idioma inglés de los niños, equipándolos con las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del mundo global.

Igualmente, es fundamental mencionar que la Academia Virtual *Academy+* cuenta con el respaldo y la asociación estratégica con N.A.L.S.A.S. y *West River Academy*. Esta colaboración demuestra el compromiso de la academia en trabajar junto a los padres para brindar a los estudiantes el apoyo necesario, adaptarse a los desafíos y aprovechar todo su potencial. En palabras simples, la academia reconoce que el futuro brillante de cada estudiante está en juego y se esfuerza por ser un facilitador en su desarrollo integral.

En resumen, la academia Virtual *Academy+* no solo se destaca por ser una institución 100% virtual con recursos tecnológicos avanzados, sino que también se enfoca en ofrecer un ambiente educativo inclusivo, interactivo y en constante evolución, respaldado por asociaciones estratégicas y herramientas innovadoras como Jitsi, Pearson, y el enfoque pedagógico de *Rise and Shine.* Teniendo en cuenta lo anterior, esta academia es ideal para esta investigación ya que cuenta con herramientas y un curriculum que se alinea con los objetivos de esta investigación.

Capítulo III Metodología

Marco metodológico

En el presente apartado se presenta el marco metodológico donde se explica el paradigma, enfoque, diseño y técnicas e instrumentos que van a servir como guía del trabajo investigativo.

Paradigma

Según Gonzales (2005), un paradigma de investigación es una perspectiva que abarca la definición del objeto de estudio, los problemas relevantes, los métodos utilizados y la interpretación de los resultados de la investigación. En esencia, guía cómo se llevará a cabo la investigación y la comprensión de sus resultados.

Interpretativo

Para empezar, este proyecto adopta el paradigma interpretativo, centrado en comprender el comportamiento humano desde su contexto y explorar los factores socioculturales que influyen en cada grupo. Basado en una epistemología construccionista, que sostiene que los seres humanos no descubren el conocimiento, sino que lo construyen, este paradigma reconoce la dimensión histórica y sociocultural en la formación de conceptos y modelos (Schwandt, 2000, p. 123).

Así, este paradigma le permite al investigador comprender y describir lo que está siendo analizado, el investigador busca la integración del objeto de estudio con todo lo que lo rodea, sabiendo que debe observarlo cuidadosamente para que la observación se convierta en la parte central del estudio. Asimismo, los paradigmas interpretativos permiten interpretar los datos y sustituir la medición y la validación empírica, es decir, lo que se puede demostrar en la investigación.

Por lo cual, se enfocará en comprender el comportamiento y la experiencia de los estudiantes y docentes desde un contexto específico. Se llevará a cabo una observación detallada de cómo los

participantes interactúan con el modelo *Flipped Classroom* y las TIC en el aula de inglés. Por consiguiente, se buscará integrar esta metodología con la realidad sociocultural de los estudiantes de primer grado, considerando sus respuestas, interacciones y experiencias en el proceso de aprendizaje.

En lugar de depender únicamente de mediciones cuantitativas, se dará prioridad a la interpretación cualitativa de los datos, permitiendo una comprensión más profunda de cómo el modelo afecta la dinámica de la clase y la asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes. Esta aproximación interpretativa facilitará la identificación de factores contextuales que influyan en el éxito o los desafíos de la implementación del modelo *Flipped Classroom* en el nivel de educación primaria.

Metodología del paradigma interpretativo

Este enfoque implica una diversidad de enfoques metodológicos que se basan en estrategias cualitativas. Por ejemplo, para la recopilación de datos, se recurre a técnicas como entrevistas, encuestas, historias de vida, observación, cuadernos de campo, diarios, entre otras. Dentro de esta diversidad metodológica, se incorporan al menos cinco métodos diferentes para abordar la realidad, incluyendo el método hermenéutico, fenomenológico, etnográfico, de acción-participación y el método biográfico (o historias de vida).

La hermenéutica es el "arte de la interpretación filosófica" acuñado por Hans-Georg Gadamer. Su propósito es revelar el significado de las cosas. Ruedas las define como estrategias para comprender hechos, procesos y fenómenos generales.

A continuación, la tabla 2 se muestra un cuadro que enumera los principales métodos de la investigación cualitativa.

Figura 2

Figura 2 Métodos de la investigación cualitativa

Tipo de cuestiones a trabajar[10]	Método	Técnicas e instrumentos de recogida de información	Otras fuentes de datos
Cuestiones de significado, explicitar la esencia de las experiencias de los actores	Fenomenología	Grabación de conversaciones; escribir anécdotas de experiencias personales	Literatura fenomenológica, reflexiones filosóficas, poesía, arte.
Cuestiones descriptivo interpretativas: valores, ideas prácticas de los grupos culturales	Etnografía	Entrevista no estructurada; observación participante, diagrama de redes sociales	Documentos, registros, fotografías, mapas, genealogías, diagramas de redes sociales, sociodramas.
Cuestiones de proceso: experiencia a lo largo del tiempo o el cambio puede tener etapas o fases.	Teoría fundamentada	Entrevistas (grabadas)	Observación participante, memorias, diarios.
Cuestiones centradas en la interacción verbal y el diálogo	Etnometodología; análisis del discurso	Diálogo (registro en audio y video)	Observación, notas de campo.
Cuestiones de mejora y cambio social	Investigación acción	Diversos	Varios
Cuestiones subjetivas	Biografía	Entrevista	Documentos, registros, diarios.

Nota: Tomado de Martínez (2013) Paradigmas de investigación.

Por lo tanto, se debe realizar una encuesta para averiguar cuáles son los métodos de aprendizaje actuales, para implementar el aprendizaje invertido, y por último,un análisis de documentos para discutir los efectos y los resultados que se obtuvieron con la implementación.

En la etapa inicial, se llevará a cabo una entrevista de diagnóstico con la docente de inglés del colegio para comprender su metodología actual y su percepción sobre la receptividad de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Las preguntas se diseñarán de manera permitiendo profundizar en áreas de interés. Por ejemplo, ¿Consideras que tu metodología actual es efectiva? o ¿Estarías dispuesta a implementar un nuevo método de enseñanza en tus clases?

Después, al diseñar clases y materiales en donde se busca fomentar un aprendizaje activo donde los estudiantes asuman un papel más proactivo en su proceso de adquisición de conocimientos. La preexposición a los contenidos antes de la clase permite que el tiempo presencial se utilice de manera más eficiente, dedicándolo a la resolución de dudas, actividades colaborativas y aplicaciones prácticas de los conceptos. Igualmente, el uso de recursos multimedia y herramientas tecnológicas en la preparación de materiales facilita el acceso a la información y motiva a los estudiantes al proporcionarles un enfoque más flexible y atractivo. En consecuencia, diseñar clases con base en el modelo *Flipped Classroom* no solo representa una evolución en la forma de enseñar, sino que también impulsa el compromiso, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Ademas, para observar el comportamiento de los estudiantes al implementar el método *Flipped Classroom*, se utilizará un diario de campo. Este instrumento permitirá registrar observaciones detalladas sobre las interacciones y respuestas de los estudiantes, así como cualquier evento relevante durante las clases de inglés. Por ejemplo, descripción de las reacciones de los estudiantes al material previo o niveles de participación y colaboración entre los estudiantes.

Finalmente, se llevará a cabo un análisis de documentos clave con la ayuda de la herramienta de análisis FODA, donde se incluye el diagnóstico grupal, los lesson plans y los diarios de campo. Este enfoque permitirá identificar patrones, tendencias y cambios a lo largo del tiempo en la implementación del modelo Flipped Classroom.

Enfoque

Para empezar, un enfoque se refiere a la selección de determinados métodos, técnicas e instrumentos para observar hechos y recopilar datos, así como a las distintas formas de analizar y procesar esa información. Desde esta perspectiva, en la investigación educativa contemporánea, se identifican principalmente dos enfoques generales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, como se señala por (Rodríguez Sosa 2005, p. 18).

Es decir, los enfoques permiten indican cómo va a ser la recolección de datos según la investigación, si es de carácter cuantitativo...en potencia todos los datos son cuantificables (Kerlinger, 1975); o si es cualitativo, el cual "se orienta a la comprensión de las acciones de los sujetos en función de la praxis" (Rodríguez Sosa, 2005, p. 19).

La elección del enfoque cualitativo también se sustenta en la consideración de aspectos éticos y políticos, como se menciona en la referencia a Abero et al. (2015). Este enfoque reconoce la importancia de abordar la investigación desde una perspectiva humanista, teniendo en cuenta la ética y la política inherentes a las acciones y experiencias de los individuos. Así, se busca no solo comprender las prácticas educativas, sino también situarlas en un contexto más amplio de valores, creencias y dinámicas sociales.

Igualmente, Sandoval (2002) refuerza la idea de que el enfoque cualitativo implica más que la simple recopilación de datos; implica una inmersión en las interpretaciones y experiencias de los participantes. La investigación no solo se centra en comprender lo que se comunica explícitamente, sino también en captar los aspectos implícitos y subyacentes que contribuyen a la construcción del conocimiento. Por lo cual, la elección del enfoque cualitativo para la investigación sobre la implementación del modelo *Flipped Classroom* en las clases de inglés de 1° de primaria se fundamenta en varias consideraciones que se alinean directamente con los objetivos de la investigación. En primer lugar, el enfoque cualitativo es altamente apropiado cuando el objetivo es obtener una comprensión

profunda de las experiencias, percepciones y prácticas de los participantes en un contexto específico. En este caso, se pretende explorar detalladamente cómo la introducción del modelo *Flipped Classroom* afecta la dinámica de las clases de inglés, así como la participación activa de los estudiantes.

Además, el enfoque cualitativo se adapta perfectamente a la naturaleza exploratoria de la investigación. Al identificar el modelo de enseñanza actualmente empleado por los estudiantes y luego implementar el modelo *Flipped Classroom*, se busca no solo entender las prácticas existentes, sino también capturar las respuestas y adaptaciones de los participantes a la introducción de este nuevo enfoque pedagógico.

Finalmente, la elección del enfoque cualitativo también está respaldada por consideraciones éticas y políticas. Al reconocer la importancia de abordar la investigación desde una perspectiva humanista, se busca comprender no solo las acciones visibles, sino también los valores, creencias y dinámicas sociales subyacentes que influyen en el proceso educativo.

En resumen, el enfoque cualitativo no solo permite una exploración profunda de las experiencias de los participantes, sino que también se ajusta a la flexibilidad requerida para adaptarse a las dinámicas específicas de las aulas de inglés. Facilita la identificación de patrones y temas significativos durante la implementación del modelo *Flipped Classroom*, contribuyendo así a la generación de conocimiento inductivo y a la comprensión integral del proceso de enseñanza-aprendizaje en este contexto específico.

Diseño de investigación

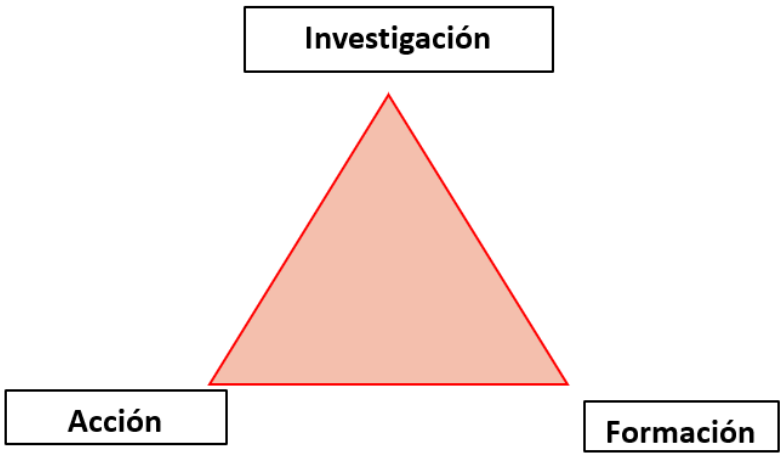
El diseño de investigación representa una serie de estrategias, métodos y procedimientos que se implementan a lo largo del proceso de investigación. De acuerdo con Kerlinger (2002), se suele referir al diseño de investigación como el plan y la estructura de un estudio, y se concibe como un plan y estructura diseñados para obtener respuestas a las interrogantes planteadas en un estudio. Por lo tanto, el diseño de investigación se considera un plan de acción que habilita al investigador para recopilar los datos necesarios con el fin de abordar el problema planteado en su investigación.

Investigación-acción

La Investigación Acción, desarrollada por Kurt Lewis, representaba una manera de llevar a cabo investigaciones que podía vincular el enfoque experimental de las ciencias sociales con programas de acción social destinados a abordar los problemas sociales predominantes de su época. A través de la investigación-acción, Lewis sostenía que era posible lograr avances teóricos y cambios sociales de manera simultánea.

Según Lewin (1946), la investigación acción se basa en tres pilares fundamentales que se complementan mutuamente, y es crucial que estos pilares permanezcan unidos para beneficiar los tres componentes, como se ilustra en la figura 3.

Figura 3 Pilares importantes de la investigación acción



Nota: elaboración propia

De acuerdo con este autor, la Investigación Acción tiene un doble objetivo, que consiste en la acción destinada a transformar una organización o institución, al mismo tiempo que busca la investigación para generar conocimiento y comprensión.

El espiral de ciclos de la investigación acción

Los ciclos de la investigación acción son mecanismos que estructuran y representan los procesos de investigación, ayudando a dar forma y dirección al proceso. Estos ciclos suelen transformarse en nuevos ciclos, de manera que la investigación se concibe como una especie de "espiral autorreflexiva".

El proceso de investigación acción consta de las siguientes etapas en su ciclo:

1. Observación: El ciclo de investigación acción se inicia con la identificación de un área problemática o necesidades fundamentales que requieren solución. En esta fase, se recopilan, organizan y relacionan los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, lo que constituye el diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial.

2. Planificación: Una vez que se ha diagnosticado la situación, es necesario determinar las acciones que se llevarán a cabo. En el plan de acción se estudian y establecen prioridades en las

necesidades, así como se desarrollan opciones entre las posibles alternativas. Esto implica la creación de un plan de acción para abordar la problemática.

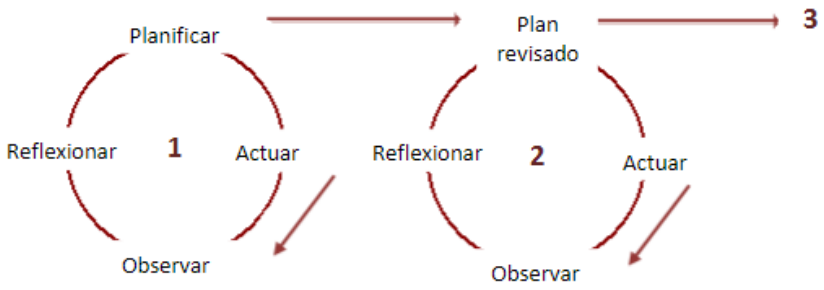
3. Acción: En esta fase, se ponen en práctica las acciones definidas en el plan y se observan los efectos en el contexto en el que tienen lugar. Es en esta etapa donde se lleva a cabo la acción propiamente dicha y donde se produce la novedad en el proceso.

4. Reflexión: La fase de reflexión cierra el ciclo y da paso a la elaboración del informe, y posiblemente, a la reevaluación del problema para comenzar un nuevo ciclo en la espiral autorreflexiva. Esta fase es de gran importancia en la investigación acción y se lleva a cabo mientras se mantiene el estudio en curso.

La investigación acción se suele conceptualizar como un "proyecto de acción" compuesto por "estrategias de acción" que están directamente relacionadas con las necesidades del investigador.

Es un proceso que se caracteriza por un proceso cíclico como se puede ver en la figura 4

Figura 4 Espiral ciclos de la investigación acción



Nota: tomado de Latorre (2003 - 2005)

Por lo cual, este tipo de investigación está orientada a generar acciones que permite cambiar la realidad social de los sujetos involucrados, y construir un beneficio para la comunidad, en donde la

participación de la comunidad es primordial y genera nuevos conocimientos significativos. Los objetos de estudio se convierten en participantes de la investigación.

En esta investigación vamos a implementar la metodología investigación - acción porque estudia a las personas y se caracteriza por atender los intereses a su vez facilita la participación de la comunidad en los procesos de transformación propios. Además, La metodología de investigación-acción implica una estrecha colaboración con los participantes, quienes no solo serán objetos de estudio, sino también agentes activos en el proceso de transformación pedagógica. A continuación, se detallan algunas de las acciones clave que se llevarán a cabo en cada etapa del ciclo de investigación-acción:

Planificación Inicial: establecimiento de prioridades: Se fomentará la participación activa para establecer prioridades en las necesidades identificadas y definir estrategias específicas para abordarlas.

- Se llevará a cabo una sesión de planificación inicial de materiales y clases. Además, definir los aspectos prácticos de la implementación del modelo *Flipped Classroom.*
- Durante esta fase, se establecerán roles y responsabilidades, se determinarán los recursos necesarios y se acordarán los indicadores de éxito.

Desarrollo de Materiales:

- Se diseñarán los materiales educativos necesarios para la implementación del modelo *Flipped Classroom*. Esto puede incluir videos educativos, recursos en línea y materiales de apoyo.
- Se buscará asegurar que los materiales sean relevantes y efectivos.

Implementación:

- Se llevará a cabo la fase de implementación, donde se introducirá progresivamente el modelo *Flipped Classroom* en las clases de inglés.
- El investigador observará de cerca las interacciones y la participación de los estudiantes durante esta etapa.

Igualmente, la observación, por ejemplo, recopilación de datos: se utilizarán diversas técnicas cualitativas, como entrevistas y grupos focales, para recopilar percepciones, experiencias y necesidades específicas.

Observación y Recopilación de Datos:

- Se recopilarán datos cualitativos a través de observaciones en el aula (diarios de campo), y posiblemente mediante la revisión de trabajos y proyectos realizados por los estudiantes durante la clase.
- Los datos se analizarán de manera continua para identificar patrones, tendencias y áreas de mejora.

Finalmente, análisis y reflexión: se llevarán a cabo una sesión de reflexión de los participantes para analizar los resultados de la implementación, identificar éxitos y desafíos, y recoger retroalimentación valiosa. Por lo cual, se elaborará un informe que documente los hallazgos de la investigación y las lecciones aprendidas, teniendo en cuanta la herramienta de análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas).

En resumen, este enfoque de investigación-acción busca no solo generar conocimiento teórico, sino también promover cambios reales y mejoras en la práctica educativa. La participación activa de los participantes en todas las fases del proceso garantiza la relevancia y aplicabilidad de las acciones

emprendidas. Además, el carácter cíclico de la investigación-acción permite ajustar y mejorar continuamente lo cual, permitirán una implementación efectiva y centrada en las necesidades específicas de la comunidad educativa involucrada creando una espiral de aprendizaje y mejora constante.

Técnicas e instrumentos

Las técnicas y herramientas desempeñan un papel fundamental en la investigación, ya que son esenciales para garantizar la validez de la misma. Las técnicas de recopilación de datos se refieren a las diversas metodologías o enfoques empleados para obtener información, mientras que los instrumentos se consideran medios materiales utilizados para adquirir y almacenar datos, según lo señala el autor Arias (2006, p. 146).

Entrevista de diagnóstico

En el curso de esta investigación, se empleará una entrevista como instrumento de recolección de datos debido a que este procedimiento permitirá explorar cuestiones y recopilar información de un número significativo de personas.

Luis E. Alonso (1994) destaca la relevancia de la entrevista en profundidad en ciertos campos específicos, como la reconstrucción de acciones pasadas o el estudio de la interacción entre las constituciones psicológicas individuales y comportamientos sociales particulares.

Según Sabino (1992, p. 116), desde una perspectiva metodológica, la entrevista se considera una forma específica de interacción social con el propósito de obtener datos para una investigación.

La ventaja fundamental de la entrevista radica en que son los propios actores sociales quienes suministran información acerca de sus comportamientos, opiniones, deseos, actitudes y expectativas. Esto es algo que, por su propia naturaleza, resulta prácticamente imposible de observar desde una

posición externa. Nadie mejor que la persona involucrada puede proporcionar información sobre lo que piensa y siente, sus experiencias y planes.

En cuanto a las preguntas del cuestionario, estas pueden ser estructuradas o semi estructuradas. Para esta investigación, se optará por las entrevistas semiestructuradas, el diagnóstico grupal es una herramienta utilizada en el ámbito educativo para comprender y evaluar de manera integral el contexto, características y necesidades de un grupo de estudiantes en un entorno educativo específico. Este proceso busca recopilar información valiosa que sirva de base para la toma de decisiones pedagógicas y la planificación de estrategias educativas adaptadas a las características particulares del grupo.

Por ejemplo, en el contexto Escolar: ¿Cuáles son las características distintivas del entorno escolar? Características de desarrollo y aprendizaje ¿Cuáles son las características clave de los estudiantes? Nivel de dominio de competencias básicas ¿Cómo evaluaría el nivel de competencia en lectura, escritura, expresión oral y comprensión auditiva de los estudiantes? Estilos y Ritmos de Aprendizaje ¿Qué estilos de aprendizaje son prominentes en el grupo? Necesidades Específicas de Aprendizaje ¿Hay alumnos con necesidades educativas especiales o requerimientos específicos de aprendizaje? Intereses de los alumnos ¿Cuáles son los temas o actividades que más interesan a los estudiantes? Aspectos que Favorecen el Aprendizaje ¿Existen factores específicos en el entorno que favorezcan o dificulten el proceso de aprendizaje?

El anexo 1. muestra el diagnostico grupal.

Preguntas de la entrevista

En esta investigación se implementará una entrevista diagnóstica para la docente de Ingles del Colegio debido a que se quiere saber cuál era el método que ella implementaba en sus clases y si cree que con esa metodología los estudiantes se ven interesados en el aprendizaje del inglés

Asimismo, se incluyó si le gustaría implementar un nuevo método de enseñanza en sus clases. Como se muestra en el anexo 2, las preguntas que se le realizaron a la docente y sus respuestas correspondientes. Algunas preguntas ejemplares incluyen ¿Cuál método de enseñanza implementa en sus clases de inglés? ¿Cree que con ese método sus estudiantes se muestran interesados en sus clases?¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utiliza y cómo planifica sus clases?

Diario de campo

El concepto de diario de campo se describe como una herramienta que cumple una función formativa al promover la implicación del individuo y fomentar la reflexión interna. Además, desempeña un papel en la investigación al facilitar la observación y la autoobservación, permitiendo la recopilación de observaciones de diversas naturalezas.

En esta investigación se quiere implementar el diario de campo debido a que es un instrumento que permite anotar lo que se va a observando según lo que se quiera saber con esta investigación es el comportamiento de los estudiantes al implementar el método *Flipped Classroom* en las aulas de clase.

A continuación, El diario de campo será una herramienta reflexiva y observacional. Utilizando un formato que incluya categorías como interpretación y análisis, fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, se registrarán observaciones detalladas sobre el comportamiento de los estudiantes durante la implementación del modelo *Flipped Classroom*. Ejemplos de categorías incluyen:

Interpretación y Análisis: Reflexiones del investigador sobre la dinámica de la clase.

Fortalezas: Aspectos positivos identificados durante la observación.

Debilidades: Desafíos y áreas de mejora identificadas.

Oportunidades: Posibles oportunidades para optimizar el modelo.

Amenazas: Factores que podrían obstaculizar la efectividad del modelo.

Análisis de documentos

De acuerdo con lo indicado por Hernández Sampieri (1997), el cuestionario es posiblemente el método más comúnmente empleado para recopilar datos en una investigación. Este método se compone de un conjunto de preguntas relacionadas con una o más variables que se desean medir.

Por ellos, se implementará la matriz FODA también conocida como análisis FODA, según López, J. S. (2022) se convierte en una herramienta valiosa para evaluar de manera detallada la situación actual, tanto interna como externa, de una empresa, individuo u organización. Por lo cual, al proporcionar una visión integral, esta matriz facilita la identificación de fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que pueden influir en el entorno.

Además, su utilidad radica en ser un instrumento estratégico para la planificación, permitiéndonos comprender los factores clave que impactan en nuestro entorno. Por lo cual, sirve como guía para diseñar estrategias efectivas que respalden la toma de decisiones y la ejecución de acciones tácticas.

Por esto, en el contexto de la investigación sobre la implementación del modelo *Flipped Classroom* en las clases de inglés de 1° de primaria, el análisis FODA ofrece una comprensión profunda de los factores internos y externos que afectan la adopción de esta metodología, permitiéndonos diseñar estrategias educativas más eficaces y adaptadas a las necesidades específicas de la comunidad educativa involucrada.

Capítulo IV Resultados

Análisis de resultados

En esta sección, se exploran y analizan los resultados obtenidos durante la investigación sobre la implementación del modelo del *Flipped Classroom* en el aprendizaje del inglés. Este enfoque innovador conlleva cambios sustanciales en el proceso educativo. Además, esta investigación implica cambios innovadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje, evidenciados en la transformación de los roles tanto del profesor como del estudiante. A continuación, se presenta una visión más detallada de los hallazgos clave y de cómo estos han impactado en la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje.

En el recorrido de esta investigación, se ha explorado y recopilado datos fundamentales para comprender a fondo los aspectos abordados en este estudio. Por lo cual, a través del análisis de estos resultados que se logra dar respuesta a las preguntas de investigación que se planteó al inicio de este proyecto.

A continuación, se va a brindar información sobre la encuesta realizada a la profesora titular de la academia Academy+, esta con el fin de dar contexto sobre la metodología que se usa actualmente. La docente de inglés en Academy+ implementa el método de enseñanza llamado Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP). Este enfoque implica aprender nuevos temas y habilidades a través de la elaboración de proyectos, con aproximadamente 2 proyectos por trimestre. Además, utiliza la gamificación al final de la clase mediante pequeños juegos sobre el tema, utilizando recursos como wordwall.net. La estrategia pedagógica incluye elementos lúdicos y tecnológicos para mantener el interés de los estudiantes.

Igualmente, la percepción sobre la metodología: La docente percibe que los alumnos de primaria baja muestran mucho interés y curiosidad, especialmente cuando se incorporan elementos manuales o de arte en los proyectos. Destaca la importancia de no perder el "niño interior" al incluir juegos con los niños. Asimismo, la participación de los estudiantes se considera buena en general,

aunque enfrenta desafíos con algunos alumnos que mantienen sus cámaras apagadas durante la clase. Se destaca la adaptabilidad del ABP a diferentes temas y dinámicas, y la docente no muestra interés en implementar un método diferente en sus clases, ya que considera que el ABP es efectivo.

En segundo lugar, se propuso diseñar clases y material con base en el modelo *Flipped Classroom* fue plenamente alcanzado mediante la implementación cuidadosa y efectiva llevada a cabo. Como resultado se hizo un análisis detallado de las clases y los diarios de campo proporciona una visión clara de cómo se diseñaron las lecciones y los materiales de acuerdo con los principios del modelo *Flipped Classroom.*

En cuanto a la clase, antes de esta se enviaron recursos multimedia y materiales a los estudiantes. Por ejemplo, en la primera clase se proporcionó un video instructivo previo de las partes del cuerpo *body parts* (anexo 3) el cual tenía como objetivo mostrar los partes del cuerpo, además, durante la clase, los estudiantes participaron en el juego como Simón Dice, donde el profesor actuó como facilitador, guiando la actividad y proporcionando retroalimentación individual.

Por otra parte, en la segunda clase (anexo 4) sobre el verbo modal "can/can't", se utilizó la plataforma *Educaplay* para crear actividades interactivas. Estos elementos multimedia se utilizaron como preparación para las clases, cumpliendo con la estrategia fundamental del modelo *Flipped Classroom* de proporcionar contenido antes de la sesión en el aula.

Además, la conexión entre las clases y los materiales previos se destaca en los diarios de campo. En el segundo diario, se menciona que los estudiantes ya tenían una idea clara del tema gracias al juego previamente enviado. De manera similar, en el tercer diario, se observa que los estudiantes resolvieron una sopa de letras previamente enviada, lo que facilitó la retención del vocabulario.

Finalmente, la relación entre el diseño de las clases y el modelo *Flipped Classroom* también se evidencia en la adaptación de las estrategias pedagógicas. El uso de juegos, adivinanzas, sopas de letras

y otros recursos interactivos refuerza la participación activa de los estudiantes, aprovechando el tiempo en clase para actividades prácticas y colaborativas en lugar de simplemente presentar información.

En resumen, el diseño de clases y materiales basado en el modelo *Flipped Classroom* fue rigurosamente aplicado en todas las sesiones. Los recursos multimedia fueron utilizados de manera efectiva para preparar a los estudiantes antes de las clases, y las actividades en clase se centraron en la aplicación activa de los conceptos aprendidos. Esto demuestra un compromiso exitoso con el objetivo de diseñar clases de manera innovadora y centrada en el estudiante.

En tercer lugar, se propuso implementar el modelo *Flipped Classroom* como estrategia didáctica en las clases de inglés fomentando la participación activa de los estudiantes. Por consiguiente, el modelo de enseñanza invertida, también conocido como *Flipped Classroom,* ha transformado significativamente los roles tanto del profesor como del estudiante. En este contexto, el profesor ya no es simplemente el proveedor principal de contenido en el aula, sino que según Berruecos-Vila (2015) el papel del profesor cambia a ser un "guía y facilitador del aprendizaje". Por lo cual, este cambio se evidencia en el papel desempeñado por el profesor, quien, en lugar de impartir la lección en clase, produce videos educativos y brinda orientación individual durante las clases presenciales.

Por ejemplo, En el anexo 4, se implementó una actividad de llenado de espacios en *Educaplay*, donde los estudiantes completaron oraciones sobre el verbo modal *Can*. El profesor nuevamente actuó como guía y facilitador, observando y apoyando el proceso de aprendizaje.

Además, la dinámica en el aula ha experimentado un cambio notable. Los estudiantes ahora tienen un papel más activo en su aprendizaje, siendo responsables de revisar el material previo antes de la clase y participar activamente en actividades prácticas durante las sesiones.

Igualmente, en el anexo 5, se envió una sopa de letras sobre vocabulario de animales; durante la clase los estudiantes resolvieron la sopa de letras y crearon oraciones con el vocabulario aprendido y

encontrado en la sopa de letras, demostrando un papel activo en el proceso de aprendizaje. Otro ejemplo, en el anexo 6 en donde se utilizaron adivinanzas sobre animales como material previo, en estas adivinanzas había descripción de los animales, por ejemplo, que comía el animal, que color era o partes de su cuerpo. Por lo cual, los estudiantes participaron en un juego durante la clase, adivinando los animales. Luego, en clase crearon fichas de datos, debían elegir que uno de los animales y poner en la ficha, el nombre del animal, que comían, cuál era su habitad y datos interesantes. Aquí, la participación activa de los estudiantes se destaca, ya que no solo resolvieron las adivinanzas, sino que también aplicaron la información para crear fichas de datos.

Aunque, el modelo de enseñanza invertida ha demostrado ser efectivo, se identificaron desafíos en el proceso. Uno de los desafíos mencionados es la falta de responsabilidad por parte de algunos estudiantes, quienes pueden no revisar los contenidos fuera del aula. Este desafío se aborda con un enfoque constante y dedicado tanto por parte de los docentes como de los estudiantes.

En la conclusión general, se destaca que, a pesar de los desafíos, con un trabajo constante y dedicado, se pueden lograr mejoras significativas en la adquisición, comprensión y aplicación de nuevos temas. Además, se enfatiza la importancia de fomentar la autonomía del estudiante y proporcionar apoyo adicional para aquellos que puedan tener dificultades.

Por otro lado, el concepto de aula invertida forma parte de un enfoque pedagógico más amplio conocido como e-learning, que se refiere al "aprendizaje electrónico". El principal propósito de integrar herramientas de tecnología de la información y comunicación (TIC) en la educación es mejorar el proceso de enseñanza. Por ello, desempeñaron un papel central, ofreciendo herramientas que transformaron la dinámica tradicional del aula y potenciaron el proceso de aprendizaje. El uso de estas

tecnologías no solo fue integral para la preparación de clases, sino que también facilitó la interacción activa y participativa de los estudiantes en un entorno virtual.

Para empezar, la plataforma Pearson, utilizada como material principal, se usó como un recurso educativo integral que contribuyó significativamente a la implementación del *Flipped Classroom*. Esta plataforma ofreció recursos educativos *Rise and Shine* nivel 1 alineados con el Marco Común Europeo (A1) para el aprendizaje del inglés y destacó el compromiso de la academia con la excelencia educativa.

Después, tenemos el software Jitsi, se convirtió en el vehículo para la realización de las clases virtuales, facilitando una comunicación en tiempo real entre estudiantes y maestros. Esta herramienta no solo cumplió con la función de conectar a la comunidad educativa, sino que también permitió la interacción activa durante las sesiones.

En resumen, la diversidad de recursos tecnológicos utilizados en el modelo *Flipped Classroom* incluyó presentaciones visuales (*Slides*), aplicaciones educativas interactivas como *Educaplay* (anexo 4), una plataforma educativa. En este caso, se utilizó para la actividad relacionada con el tema "Modal verb can/can't". La actividad consistió en que los estudiantes completaran oraciones utilizando el verbo modal "can" de manera positiva o negativa. Esta herramienta proporcionó una forma interactiva y atractiva de evaluar, crear y practicar el uso correcto del verbo modal en el contexto de las partes del cuerpo. Además, al usar este recurso, los estudiantes pudieron consolidar el conocimiento adquirido previamente sobre las partes del cuerpo. Asimismo, videos educativos, herramientas de diseño como *Canva,* y juegos interactivos. Estos elementos no solo enriquecieron el contenido pedagógico, sino que también proporcionaron variedad y dinamismo a las lecciones, manteniendo el interés de los estudiantes y fomentando la participación activa.

Por lo cual, la estrategia de enviar materiales previos a las clases, como videos, presentaciones y actividades interactivas, se alineó perfectamente con la esencia del aula invertida. Este enfoque

permitió que el tiempo en clase se dedicara a aplicar y reforzar los conceptos aprendidos, aprovechando la participación colaborativa de los estudiantes.

En conclusión, la integración de las TIC fue fundamental para el éxito del modelo *Flipped Classroom* en este contexto educativo. La combinación de plataformas digitales, herramientas interactivas y estrategias pedagógicas innovadoras no solo facilitó el aprendizaje, sino que también transformó la experiencia educativa, adaptándola a las necesidades y desafíos de un entorno virtual. La implementación exitosa del *Flipped Classroom* destaca la importancia de aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías para mejorar la calidad y eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, en el ámbito educativo contemporáneo, la aplicación del modelo de enseñanza conocido como *Flipped Classroom* ha generado un impacto significativo en la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos y participan activamente en su proceso de aprendizaje. Según destacados autores en el campo del *Flipped classroom*, como Jonathan Bergmann y Aaron Sams (2012), así como Bishop y Verleger (2013) este enfoque revoluciona el papel tradicional del docente y del estudiante. En lugar de ser el proveedor principal de contenido en el aula, el docente se convierte en un guía y facilitador del aprendizaje, produciendo videos educativos y brindando orientación individual durante las clases. Por lo cual, a continuación, se mostrarán algunas conclusiones generales de la implementación del modelo *Flipped Classroom:*

Conclusiones Generales:

- El modelo *Flipped Classroom* se implementó con éxito, demostrando mejoras en la participación activa y comprensión de los estudiantes.
- A pesar de desafíos como la falta de interés de algunos estudiantes y distracciones en entornos virtuales, los resultados indican que el modelo es efectivo con esfuerzo y dedicación constantes tanto de maestros como de estudiantes.

- El uso de diversas herramientas tecnológicas, como *Educaplay* y *Canv*a, complementó eficazmente la enseñanza.
- El nivel de inglés de los estudiantes y su acceso a Internet fueron aspectos que favorecieron el aprendizaje.
- La adaptación de estrategias pedagógicas innovadoras en el entorno educativo actual, especialmente en clases virtuales, resultó beneficiosa.

Este análisis detallado respalda las afirmaciones sobre la mejora de los estudiantes en el aprendizaje invertido, proporcionando evidencia específica de las fortalezas y debilidades observadas durante la implementación.

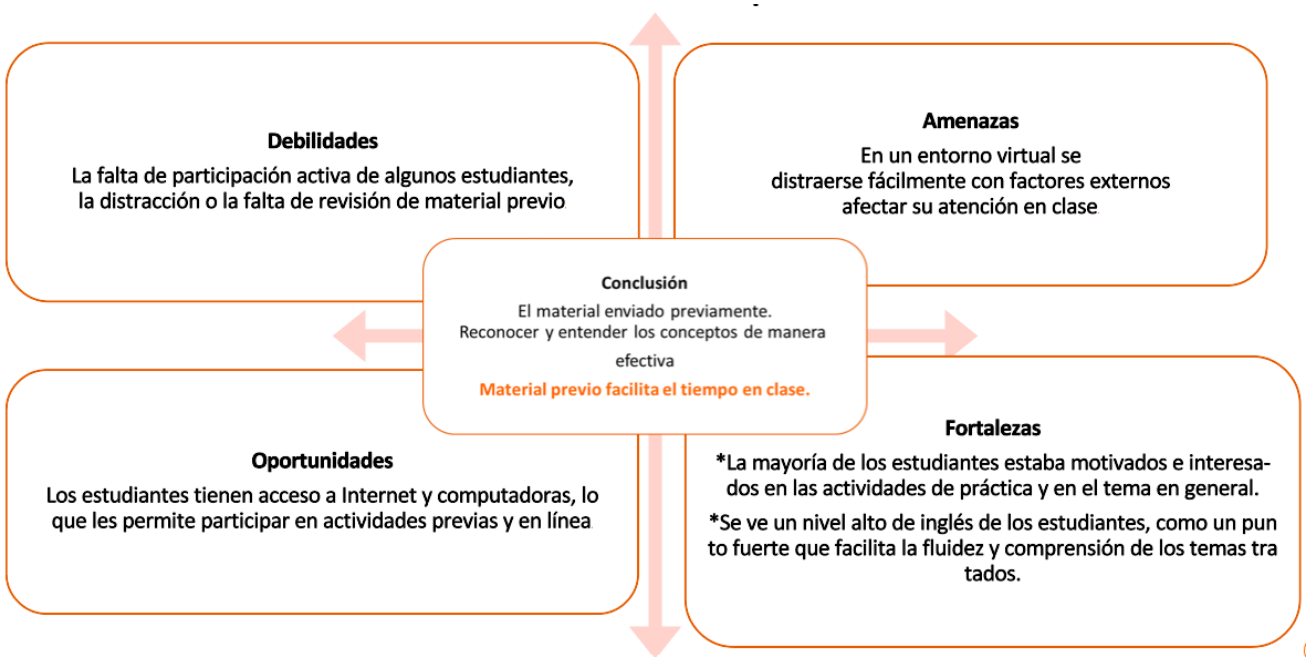
Para finalizar, se hizo un análisis de los avances de los estudiantes, tomando en consideración la matriz FODA, que implica evaluar de manera integral su progreso en el contexto de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que puedan influir en su aprendizaje. Esta aproximación proporciona una visión holística de la situación educativa, permitiendo identificar áreas de éxito, desafíos y posibilidades de mejora. A continuación, se describirán brevemente cada una.

- Fortalezas de los estudiantes se convierten en puntos positivos que pueden potenciarse y aprovecharse para impulsar su rendimiento académico. Estas pueden incluir habilidades particulares, actitudes positivas hacia el aprendizaje o experiencias previas que han contribuido a su desarrollo.
- Debilidades: representan áreas de oportunidad para intervenciones pedagógicas específicas. Al identificar y abordar estas debilidades, los educadores pueden adaptar sus enfoques de enseñanza para proporcionar un apoyo más efectivo y personalizado.

- Oportunidades: pueden ser condiciones externas que favorezcan el progreso educativo. Esto podría incluir recursos adicionales, programas de apoyo, o incluso cambios en el entorno educativo que puedan beneficiar directamente a los estudiantes.
- Amenazas: son factores externos que podrían representar desafíos para el rendimiento académico. Estos podrían incluir barreras socioeconómicas, cambios en el entorno familiar o cualquier otra influencia negativa que pueda afectar el proceso de aprendizaje.

En el contexto específico de la implementación del modelo *Flipped Classroom* en clases de inglés de 1° de primaria, el análisis FODA puede arrojar luz sobre cómo estas fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas impactan en la asimilación de la nueva metodología. Este enfoque no solo evalúa el progreso académico, sino que también proporciona una base para ajustar y mejorar la implementación del modelo, adaptándolo a las necesidades y circunstancias particulares de los estudiantes. Dicho esto, se unió y se buscó tendencias que se repiten en los 4 diarios de campo (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas). La cual se ve en lala Figura 5:

Figura 5 Matriz FODA



En resumen, los diarios de campo revelan un sólido compromiso y entusiasmo por parte de los estudiantes, a pesar de algunas distracciones. La aplicación del modelo *Flipped Classroom* muestra resultados alentadores, especialmente en términos de motivación y participación. Aunque las actividades en línea y juegos son efectivos, se debe abordar el tema de posibles distracciones. La conectividad a internet y el acceso a material previo son factores cruciales para el éxito de esta metodología. La evaluación continua y la adaptación de estrategias en función de debilidades y amenazas son indispensables para optimizar el proceso educativo.

Conclusiones

En el transcurso de esta investigación, se ha explorado acerca de los impactos de la aplicación del modelo *Flipped Classroom* en la enseñanza del idioma inglés, se han obtenido resultados de importancia que proporcionan claridad sobre la efectividad de esta estrategia pedagógica. El principal objetivo ha sido diseñar clases y materiales que aprovechen al máximo esta metodología, buscando no solo transformar la dinámica tradicional del aula, sino también fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. A medida que se avanza hacia las conclusiones, es esencial recordar el contexto de la investigación, que fue en la academia virtual Academy+ con 7 niños (3 niñas y 4 niños) sus edades oscilaban entre 6 a años, la academia cuenta con plataformas como Pearson (libro *Rise* and *Shine* nivel 1) y Jitsi una plataforma de videollamadas para facilitar la comunicación. Y se tuvo como objetivo realizar la implementación del modelo *Flipped Classroom* como estrategia didáctica en las clases de inglés.

A lo largo de este proyecto, se exploraron los diversos componentes que conforman el diseño de clases bajo el enfoque *Flipped*, identificando las prácticas más efectivas y adaptándolas a las necesidades específicas del aprendizaje del inglés. Además, se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de los avances de los estudiantes, utilizando la matriz FODA (Figura 5) como herramienta para evaluar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que emergen en este nuevo paradigma educativo. Ahora, al sumergirse en las conclusiones, reflexionaremos sobre cómo estos esfuerzos han influido en el aprendizaje de los estudiantes y en la eficacia global de la implementación del modelo *Flipped Classroom* en el contexto.

En primer lugar, en la búsqueda constante de mejorar los métodos de enseñanza del inglés, esta tesis se sumerge en la aplicación y evaluación del modelo *Flipped Classroom*, específicamente adaptado para un entorno virtual. La implementación de esta estrategia pedagógica busca transformar la dinámica

tradicional del aula, redefiniendo los roles del docente y del estudiante. Es decir, en el modelo *Flipped Classroom,* se redefine el rol del docente como un guía y facilitador del aprendizaje, encargado de diseñar materiales didácticos, dirigir discusiones en el aula y proporcionar orientación personalizada. Mientras tanto, el estudiante asume un papel más activo y autónomo, siendo responsable de consumir los materiales de aprendizaje antes de la clase, participar activamente en discusiones y actividades prácticas en el aula, y aplicar el conocimiento adquirido en proyectos aplicativos. Este cambio de roles enfatiza el aprendizaje autodirigido y la interacción significativa en el aula.

A lo largo de la investigación, se exploran los cambios en la dinámica del aula, se analizan los avances de los estudiantes a través de una matriz FODA, y se detallan las herramientas tecnológicas utilizadas para enriquecer el proceso educativo.

Inicialmente, el modelo *Flipped Classroom* ha generado una transición significativa en los roles tradicionales del profesor y del estudiante. De ser un mero proveedor de contenido (educación bancaria), el profesor se convierte en un guía y facilitador, destacando su papel durante las clases presenciales. Este cambio se ejemplifica en la producción de videos educativos y la orientación individualizada (anexos 3 y 4). Durante las clases, los estudiantes participan activamente en actividades prácticas, marcando una diferencia notoria en la dinámica del aula (anexos 5 y 6). Aunque estos cambios han demostrado ser efectivos, se identificó un desafío crucial: la falta de responsabilidad de algunos estudiantes en la revisión de los contenidos fuera del aula.

En consonancia, se evidencio la necesidad de desarrollar una responsabilidad en la revisión de los contenidos fuera del aula (trabajo autónomo) de algunos estudiantes pues se convierte en un obstáculo a superar en la implementación del modelo *Flipped Classroom*. Para abordar este desafío, se propone un enfoque integral que incluye seguimiento individualizado, comunicación constante con los padres y la implementación de incentivos y reconocimientos. La sección de desafíos y soluciones detalla

estrategias específicas, como establecer recordatorios regulares y proporcionar apoyo adicional a los estudiantes con dificultades. Además, se resalta la importancia de utilizar una variedad de recursos y plataformas educativas para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes.

Resultados y efectividad del modelo *Flipped Classroom*

Los resultados obtenidos de la implementación del modelo *Flipped Classroom* son alentadores. Se observa una mejora significativa en la adquisición de contenidos cuando los estudiantes tienen acceso previo a materiales de estudio, como se evidencia en el análisis de los diarios de campo y la evaluación FODA. La participación activa se consolida mediante actividades prácticas y juegos (anexo 3, 4, 5 y 6) interactivos durante las clases presenciales, lo que refleja un cambio positivo en la dinámica del aula.

Además, la tecnología se convierte en una aliada fundamental en la implementación del *Flipped Classroom*. La sección sobre la tecnología en el aula destaca la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para ofrecer contenidos de manera creativa y accesible. Ejemplos concretos de plataformas como Educaplay y su impacto específico en la enseñanza del verbo modal "*can*" (anexo 4).

Por otro lado, en el análisis general, se concluye que el modelo *Flipped Classroom* se implementó con éxito, generando mejoras sustanciales en la participación activa y comprensión de los estudiantes. A pesar de los desafíos, la consistencia y dedicación tanto de los docentes como de los estudiantes resultaron fundamentales. Se destacan las fortalezas del uso de material previo, como videos y juegos, que facilitaron la participación activa de los estudiantes en las clases remotas sincrónicas. Las recomendaciones para el futuro incluyen seguir explorando y adaptando estrategias pedagógicas innovadoras en el entorno educativo actual.

En resumen, esta investigación ha arrojado luz sobre la efectividad del modelo *Flipped Classroom* en la enseñanza del inglés en un entorno virtual. La combinación de cambios en los roles, estrategias para abordar desafíos y el uso efectivo de la tecnología ha demostrado ser beneficiosa. Los resultados respaldan la importancia de la adaptabilidad, la participación activa de los estudiantes de primero de primaria de la academia Academy+ y la constante búsqueda de estrategias motivacionales para asegurar el éxito continuo de este enfoque pedagógico. Este análisis detallado proporciona una base sólida para futuras investigaciones y la mejora continua de prácticas pedagógicas en la enseñanza del inglés.

La investigación ha permitido obtener una comprensión profunda de cómo el diseño de clases basado en el modelo *Flipped Classroom* afecta el proceso de aprendizaje del inglés. A través de la revisión de diarios de campo y la evaluación de las clases, se ha observado un compromiso activo por parte de los estudiantes, indicando la eficacia de esta metodología.

La estrategia de preparación previa, que incluyó el envío de material anticipado como videos, juegos y actividades interactivas, demostró ser altamente efectiva. Este enfoque facilitó que los estudiantes llegaran a las clases virtuales con un conocimiento previo del tema, lo que a su vez facilitó la aplicación práctica de conceptos.

La implementación del modelo *Flipped Classroom* generó un notable aumento en la participación activa de los estudiantes. La introducción de elementos lúdicos, como juegos, adivinanzas y actividades colaborativas, contribuyó significativamente a crear un entorno de aprendizaje motivador. Sin embargo, deben crearse una variedad de actividades.

El análisis de los diarios de campo y las actividades realizadas durante las clases reveló una mejora sustancial en la retención de vocabulario y conceptos. Estrategias como sopas de letras y juegos

de adivinanzas se destacaron por su eficacia en este aspecto. Sin embargo, deben crearse una variedad de actividades.

A pesar de los desafíos inherentes a las clases virtuales, la aplicación del *modelo Flipped Classroom* logró abordar estas dificultades mediante la adaptación de estrategias pedagógicas. La conexión entre el diseño de clases y las herramientas tecnológicas utilizadas resultó en una experiencia de aprendizaje efectiva.

Mediante el análisis FODA, se identificaron claramente las fortalezas de los estudiantes, como su motivación, así como las oportunidades proporcionadas por el acceso a internet y plataformas educativas. Estas fortalezas se alinearon de manera positiva con el enfoque del modelo *Flipped Classroom.*

En términos generales, la investigación evidenció una contribución positiva del modelo *Flipped Classroom* al proceso de enseñanza del inglés. Los resultados sugieren que esta metodología innovadora puede ser efectiva, especialmente en un entorno virtual. Estos logros específicos resaltan los resultados positivos y las contribuciones observadas durante la investigación.

Finalmente, quiero hacer una reflexión, en esta investigación sobre la aplicación del modelo Flipped Classroom en la enseñanza del inglés, se ha realizado un análisis exhaustivo de sus impactos y resultados. Desde el diseño de clases hasta la evaluación de progresos y desafíos, cada etapa ha proporcionado valiosas perspectivas sobre la efectividad de esta estrategia pedagógica.

El objetivo central ha sido transformar la dinámica tradicional del aula y promover la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. La implementación del *Flipped Classroom* ha redefinido los roles del docente y del estudiante, observándose una participación más activa durante las clases presenciales.

Aunque se han enfrentado desafíos, como la necesidad de fomentar la responsabilidad individual en la revisión de contenidos, la implementación exitosa se ha reflejado en mejoras significativas en la adquisición de contenidos, respaldadas por la participación activa y el uso efectivo de tecnologías educativas.

La tecnología ha desempeñado un papel fundamental, enriqueciendo el proceso educativo de manera creativa y accesible. A pesar de los desafíos, se han propuesto estrategias integrales, destacando la conexión entre el diseño de clases, las herramientas tecnológicas y las estrategias pedagógicas.

Recomendaciones y limitaciones

A medida que se avanzaba en la exploración de los resultados y conclusiones de este estudio sobre la implementación del modelo *Flipped Classroom* es fundamental no solo reflexionar sobre los hallazgos, sino también considerar las recomendaciones y limitaciones que emergen de esta investigación. Estas recomendaciones ofrecen orientación para mejorar la práctica pedagógica, mientras que las limitaciones arrojan luz sobre las fronteras de este estudio y sugieren áreas de investigación futura.

En primer lugar, ya que la implementación se realizó en un periodo de prácticas universitarias y la academia ya tenía su profesor principal, es un poco difícil implementarla por el tiempo, por los espacios que nos ofrecen. Asimismo, la implementación limitada durante las prácticas universitarias debido a restricciones de tiempo y espacio puede haber influido en la efectividad del modelo. Es importante reconocer que estos factores pueden haber afectado la plena aplicación del enfoque y considerar cómo futuras investigaciones podrían abordar estas limitaciones.

Por lo cual, las clases no son totalmente manejadas por los practicantes. Por ello, dada la dificultad de implementar completamente el modelo *Flipped Classroom* durante las prácticas universitarias, se sugiere fomentar una colaboración más estrecha entre los practicantes y los profesores principales. Esto podría incluir la planificación conjunta de las lecciones y la distribución equitativa de responsabilidades para garantizar una implementación más efectiva.

Por otro lado, uno de los efectos negativos, podría ser la falta de responsabilidad desde casa, alguno de los estudiantes no revisaba los contenidos, esto se evidencia en el anexo 6 ya sea por falta de tiempo de los estudiantes, o no hay apoyo de los padres por trabajo, estas son circunstancias que se salen de las manos. Esto resalta la importancia de considerar factores familiares en futuras

implementaciones. Investigaciones adicionales podrían explorar estrategias específicas para involucrar a los padres y superar desafíos relacionados con las responsabilidades laborales.

Por ello, dada la falta de responsabilidad de algunos estudiantes en la revisión de los contenidos previos, se sugiere la implementación de sistemas de recordatorios. Podrían establecerse alertas o notificaciones automáticas a través de plataformas educativas para recordar a los estudiantes revisar los materiales antes de las clases.

Además, reconociendo la limitación relacionada con la falta de apoyo parental debido a compromisos laborales, se recomienda la organización de sesiones de capacitación para padres. Estas sesiones podrían proporcionar información sobre la importancia de la participación de los padres en el modelo *Flipped Classroom* y ofrecer estrategias prácticas para integrar la revisión de contenidos en el hogar.

Igualmente, se sugieren que los resultados sean positivos, pero también hay desafíos, se recomienda proporcionar oportunidades de desarrollo profesional para los docentes. Talleres específicos sobre estrategias de enseñanza en el modelo *Flipped Classroom* podrían ayudar a los educadores a abordar mejor las dificultades identificadas.

Finalmente, para abordar las limitaciones identificadas, se sugiere que investigaciones futuras consideren la implementación del modelo *Flipped Classroom* en entornos con horarios más flexibles y espacios adecuados. Además, podrían explorarse estrategias específicas para involucrar a los padres, como la creación de recursos educativos accesibles para revisar en el hogar.

Al reconocer estas recomendaciones y limitaciones, este estudio proporciona una base valiosa para futuras investigaciones y la mejora continua de la implementación del modelo *Flipped Classroom* en el contexto educativo.

En conclusión, la implementación del modelo *Flipped Classroom* en la clase de inglés ha demostrado tener efectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes se benefician de la inversión de roles y la participación activa, lo que puede conducir a una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Sin embargo, es esencial abordar los desafíos identificados y continuar desarrollando estrategias efectivas para maximizar el potencial de esta innovadora metodología en el aula. Este estudio contribuye a la creciente comprensión de cómo la tecnología y el enfoque pedagógico pueden mejorar la educación y ofrece recomendaciones para futuras implementaciones del modelo *Flipped Classroom.*

Referencias

Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., Montejo, S., Soriano, L. (2015). *Investigación educativa. Abriendo puertas al conocimiento.* CLACSO. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20150610045455/InvestigacionEducativa.pdf

Aguilera, C., Manzano, A., Martínez, I., Lozano, M., & Yanicelli, C. (2017). *EL MODELO FLIPPED CLASSROOM*. International Journal of Developmental and Educational Psychology. 4(1), pp. 261 266. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027.

Anónimo, (2012). Capitulo III- Marco metodológico. http://virtual.urbe.edu/tesispub/0093246/cap03.pdf

Anónimo, (2014). Técnicas e instrumentos de investigación [Tesis de investigación]. http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2014/06/tecnicas-e-instrumentos-de.html

Alvarado, Lusmidia, & García, Margarita (2008). *Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 9(2),187-202. SSN: 1317-5815. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011

Aprendizaje invertido (Flipped Learning). (2023, 13 marzo). Kit de Pedagogía y TIC. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagotic/aprendizaje-invertido-flipped-classroom/#:~:text=Docente%3A,%2C%20cumplimentar%20cuestionarios%2C%E2%80%A6).

Balcazar, Fabricio E. (2003). *Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. Fundamentos en Humanidades, IV (7-8),59-77. ISSN: 1515-4467.* https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18400804

Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar.* Madrid: Ediciones SM

Berruecos-Vila, A.M. (2015). ¿Convulsión en las aulas? El aula invertida o flipped classroom. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, Revista Dialnet, (285-286 (1), 12-18.). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5331276

Colman, H. (2022, 21 noviembre). *B-learning: definición y ejemplos*. Blog de E-learning. https://www.ispring.es/blog/blended-learning

Espinoza, Rosa. (2017). Diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva, practicas educativas en espacios escolares [tesis de grado, Escuela normal superior]. http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf

González, Fredy. (2005). ¿Qué es Un Paradigma? Análisis Teórico, Conceptual Y Psicolingüístico Del Término. *Investigación y Postgrado* [online]. 2005, vol.20, n.1 [citado 2021-05-22], pp. 13-54. https://www.redalyc.org/pdf/658/65820102.pdf

Guba, E., Lincoln, Y. "Paradigma en competencia en la investigación cualitativa" En Denman, C. A., Haro, J. A., Universidad de Guadalajara., & El Colegio de Sonora. (2002). Por los rincones: Antología de métodos cualitativos en la investigación social. Hermosillo, Sonora: El Colegio de Sonora. pp. 113-145 [Archivo PDF]: https://psicologiaexperimental.files.wordpress.com/2010/02/guba-y-lincoln-2002.pdf

Feria, K. (2019). *Aplicación del modelo pedagógico flipped classroom para la enseñanza aprendizaje de la gramática en inglés en los estudiantes de intermedio de la universidad católica san pablo, arequipa - 2018.* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín].

Hernández, H. (2018). Implementación de la metodología flipped learning en un contexto e-learning: un estudio exploratorio en el curso "Cátedra Minuto de Dios", de la Universidad Minuto de Dios. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana].

https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39040/Implementación%20de%20la%20metodología%20flipped%20learning%20en%20un%20contexto%20e-learning.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández Sampieri, Fernández, Baptista (2010). Metodología de la investigación-tercera edición https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/sampieri-hernandez-r-cap3-planteamiento-del-problema.pdf

ICFES, & TAMAYO Y TAMAYO, M. (1999). *Serie aprender a investigar módulo 5 el proyecto de investigación*. Academia. https://academia.utp.edu.co/grupobasicoclinicayaplicadas/files/2013/06/5.-El-Proyecto-de-Investigación-APRENDER-A-INVESTIGAR-ICFES.pdf

Latorre, A. (2003). *La investigación acción conocer y cambiar la practica educativa*. https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica educativa.pdf

Laura Quispe, C. D. L. Q., Almanza Ope, L. A. (2020). Repensando la Educación Superior Técnica: Implementación del modelo flipped classroom como posibilidad de nuevas formas de aprendizaje. Revista Andina De Educación, (2631-2816). https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/download/1418/1375?inline=1

López, J. S. (2022, 16 agosto). Qué es y como realizo una matriz FODA o DAFO. https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-y-como-realizo-una-matriz-foda-o-dafo-jorge-s%C3%A1nchez-l%C3%B3pez

Matos, C., Caridad, Z. (2010). *La construcción del marco teórico en la investigación educativa*. *Apuntes para su orientación metodológica en la tesis*. EduSol. *10* (31) 92-105. https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748670010.pdf

Melo-Becerra, L. A., Ramos-Forero, J. E., Rodríguez Arenas, J. L., & Zárate-Solano, H. M. (2021, 2 noviembre). Efecto de la pandemia sobre el sistema educativo: el caso de Colombia.

https://investiga.banrep.gov.co/es/content/efecto-de-la-pandemia-sobre-el-sistema-educativo-el-caso-de-colombia#:~:text=La%20falta%20de%20acceso%20a,que%20profundiz%C3%B3%20las%20brechas%20educativas.

Ministerio de Educación Nacional:.Educación virtual o educación en línea. (2019). https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-196492.html#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20educaci%C3%B3n%20virtual,ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje%20el%20ciberespacio.

Olvera, W. M., Gámez, I. E., & Martínez-Castillo, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: origen, sustento e implicaciones. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/273765424_Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje_origen_sustento_e_implicaciones

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y El Caribe*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251

Prieto, A., (2017). *Flipped Learning: Aplicar el modelo de Aprendizaje Invertido*, España: narcea, sa. De ediciones.

Quispe, C., Y Almanza, L. (2020). Repensando la Educación Superior Técnica: Implementación del modelo Flipped Classroom como posibilidad de nuevas formas de aprendizaje. *Revista Andina De Educación*, *3*(2), pp. 10-15.

https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.2.2

Rodríguez Sosa, J. (2005). *La Investigación Acción Educativa: Paradigmas y enfoques en la investigación educativa*. Madrid, [Repositorio digital de la Universidad San Ignacio de Loyola].

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1358/3/2005_Rodriguez_La-Investigacion-Accion-Educativa-Paradigmas-y-enfoques-en-la-investigacion-educativa.pdf

Sabino, C. (1992). Metodología de la investigación-El proceso de investigación https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/el-proceso-de-investigacion_carlos-sabino.pdf

Sánchez Linares, R. (2019). El aula invertida como metodología para abordar la asignatura de música en 3º ESO. Universitat Oberta de Catalunya. http://hdl.handle.net/10609/99466

Sandoval, C. (2002). Investigación Cualitativa. http://desarrollo.ut.edu.co/tolima/hermesoft/portal/home_1/rec/arc_6667.pdf

Semejo, A. (2005). Las Tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza: Manual para docentes o Cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139028_spa.locale=es

SCHWANDT, T. R. (2000). Three epistemological stances for cualitative inquiry, en SANDÍN ESTEBAN, Ma. Paz, 2003, Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones, India: McGraw - Hill/Interamericana de España, p. 123.

Unir, V. (2020). Flipped Classroom, las claves de una metodología rompedora. UNIR. https://www.unir.net/educacion/revista/flipped-classroom/

Zea, C., Atuesta, M., González, M. Montoya, J. Y Urrego, I. (2012). Conexiones: Ambientes de aprendizaje colaborativos, una respuesta a los nuevos retos de la Educación. Revista Universidad EAFIT, 36(118), pp. 47-57. https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/1035

Zevallos, P. (2020). Efecto del Modelo *Flipped Learning* en el rendimiento académico de los estudiantes de ingenierías, en el curso de algoritmos, en la Universidad Privada de Arequipa, 2018.

https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3554/Paola%20Zevallos_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 1. Preguntas de la entrevista

1.- ¿Qué método de enseñanza implementa en sus clases de inglés?

En Academy+ requieren que nosotros implementemos un método de enseñanza llamado Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP). Éste consiste en aprender nuevos temas y habilidades a través de la elaboración de un proyecto. Los proyectos se elaboran periódicamente, aproximadamente realizamos 2 proyectos por trimestre. También implemento la gamificación con pequeños juegos sobre el tema que se ve al final de la clase. Un buen sitio que me ha sido de ayuda es wordwall.net.

2.- ¿Cree que con ese método sus estudiantes se muestran interesados en sus clases?

He encontrado que los alumnos en primaria baja muestran mucho interés y curiosidad cuando se incluye un elemento manual o de arte en el proyecto. Esto les permite incorporar sus habilidades motrices y les da un espacio para expresarse creativamente.

3.- ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas y cómo planea sus clases?

Utilizo mucho las estrategias lúdicas y tecnológicas. He aprendido de las maestras titulares, e incluso de la coordinadora, que es muy importante no perder nuestro niño interior ya que debemos incluir juegos con los niños y jugar con ellos. Al principio de la clase siempre los pongo a realizar un pequeño juego o ejercicio en el que se tengan que mover y seguir instrucciones. En unas ocasiones jugamos “Simón dice”, en otras realizamos un licuado de frutas imaginario, y a veces cantamos una canción, siempre la cambio cada semana. Después vemos el tema del día mediante el libro digital con lecturas o presentaciones y los pongo a realizar un ejercicio en sus libretas (ya sea física o digital depende de ellos).

4.- ¿Cómo es la participación de sus alumnos en clase? Diría que la participación en general es buena. Un reto al que siempre me enfrento es que algunos alumnos mantienen su cámara apagada durante la

clase. Siempre trato de animarlos a prenderla, pero no los puedo obligar o presionar a hacerlo ya que tendría un efecto negativo. Por otro lado, tengo un grupo que es tan participativo que a veces llegan a hablar al mismo tiempo. En esos casos identifico quiénes están hablando y les pido que guarden silencio con un tono firme. Les recuerdo que es el turno de cierto alumno y les pido que esperen su turno. Para tener un orden de participación les pido que pongan un puntito o un "yo" en el chat para darles la palabra. Esta es una desventaja del programa que se usa ya que los alumnos no tienen disponible la función de alzar la mano digitalmente y por eso debo apoyarme del chat.

5.- ¿Le gustaría implementar un método diferente en sus clases? ¿Sí o no? ¿Por qué?

No, considero que el ABP es un buen método ya que se puede adaptar a diferentes temas y dinámicas. No lo utilizo cada clase para no abrumar a los niños, lo voy repartiendo en diferentes clases y semanas y trato de que los proyectos que se realizan tengan los temas principales que vamos viendo en clase.

Anexo 2. Diagnostico grupal

Contexto escolar	- Escuela 100% virtual -Los materiales con que se cuentan son: con una plataforma (Pearson) y para las clases Jitsi, entre otros.
Características de desarrollo y aprendizaje	- El grupo consta de 7 alumnos, 3 niñas y 4 niños, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. -Los estudiantes de primer grado usualmente comienzan a utilizar el lenguaje de formas novedosas, como al hacer chistes o convencer a otros de sus puntos de vista. -Un niño de primer grado podría parecer más independiente, pero todavía necesita su respaldo emocional y aprobación. (Morin,2014)
Nivel de dominio de las competencias básicas **(Reading, writing, speaking and listening)**	-2/7 de los alumnos requieren apoyo en lectura; el 2/7 requieren apoyo en la escritura y habla en idioma inglés, por lo cual el vocabulario es limitado; y en listening están muy bien tienen un gran nivel. -Las interacciones, en el grupo son en

	general buenas y se integran muy bien, aunque hay un alumno que no se enfoca mucho que ocasionalmente se distrae mucho del objetivo de la clase, pregunta cosas que no son acorde a la clase.
Estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos	-6/7 de los alumnos tiene un ritmo de aprendizaje rápido y el resto moderado; asimismo el grupo trabaja de manera colaborativa ya que son niños se inclinan más por actividades en las que puedan moverse o jugar.
Alumnos con necesidades específicas de aprendizaje o con necesidades educativas especiales	N/A
Intereses de los alumnos	-Muestran interés por las actividades de canto, videos, canciones – Les gustan los juegos en plataformas, como Roblox o juegos hechos en plataformas.
Aspectos que favorecen el aprendizaje	-Los estudiantes tienen acceso a internet. -La academia cuenta con una plataforma que la base de sus aprendizaje-enseñanza (Pearson), esta se puede aprovechar para realizar diferentes actividades. -La plataforma de videollamadas Jitsi, es muy fácil de usar a la hora de dictar las clases.

Diarios de campo

Anexo 3. diario de campo #1

Diario de campo: **#1**	Fecha: 1ro de marzo del 2023	Tiempo: 20 min
Lugar: clases virtuales Academy+		
Recursos: Slides y video		
Actividad: **Tema:** partes del cuerpo en inglés		
Objetivo: reconocer y demostrar por medio de diferentes actividades las partes del cuerpo en inglés		
Participantes: Katherin Mafla y estudiantes del grado 1		
Descripción y observación Para empezar con la clase, los estudiantes vieron un video previamente enviado, sobre las partes del cuerpo, tales como cabeza, hombros, rodilla y pies. Pará poner en práctica los conceptos aprendidos, los estudiantes jugaron Simón Dice,	**Interpretación y análisis** Casi todos los estudiantes lograron la meta de aprendizaje, por otro lado, algunos no prestaron atención a la explicación del profesor, sin embargo, cabe destacar que la mayoría de los	

en donde los estudiantes reconocerán cada parte del cuerpo con diferentes indicaciones	estudiantes se vio interesado y motivado en la clase.
Fortaleza La mayoría de los estudiantes estaba motivado e interesados en el ejercicio de práctica y el tema en general.	**Debilidades** Al comienzo de la actividad me pude dar cuenta que 1 estudiante no mostraba interés en la actividad por lo cual no había participación activa.
Oportunidades Los estudiantes cuentan con conexión a Internet, computadores en el cual tenían acceso al video de cabeza, hombros, rodilla y pies.	**Amenazas** Ya que estas clases son virtuales, algunos estudiantes podrían distraerse con ámbitos ajenos a la clase, por ejemplo: su mascota o su familia, y no están 100% atentos a las indicaciones que da el profesor.
Conclusiones: con la ayuda del video enviado previamente, los estudiantes lograron reconocer fácil y eficazmente las partes del cuerpo. Asimismo, las actividades de práctica ayudaron con el reconocimiento y demostración activo donde las partes del cuerpo de los estudiantes.	

Anexo 4. diario de campo #2

Diario de campo: **#2**	Fecha: 08 de marzo del 2023	Tiempo: 20 min
Lugar: clases virtuales Academy+		
Recursos: *Slides y activity Fill in the Blanksde Educaplay*		
Actividad: **Tema:** *Modal verb can/can't*		
Objetivo: Evaluar, crear y hacer uso correcto del verbo modal can en su forma negativa y positiva		
Participantes: Katherin Mafla y estudiantes del grado 1		
Descripción y observación Para empezar con la clase, los estudiantes hicieron una actividad *Fill in the Blanksde* de la plataforma *Educaplay*, en donde tenían que completar unas oraciones. Para poner en práctica el uso correcto de *can/can't* (también usaron el previo vocabulario de las partes del cuerpo), los	**Interpretación y análisis** Casi todos los estudiantes lograron la meta de aprendizaje. Con ayuda del juego enviado previamente los estudiantes ya tenían una idea más clara del tema que se iba a tratar en clase.	

estudiantes observaron unas imágenes y crearon oraciones.	Con la ayuda del maestro y de los compañeros de clase, la clase y los temas fueron adquiridos de forma positiva.
Fortaleza La mayoría de los estudiantes estaba motivado e interesados en el ejercicio de práctica, ya que se usó un juego los estudiantes participaron. Se facilito el aprendizaje, ya que tenían un previo conocimiento del vocabulario. Otra de las fortalezas, es que el nivel de inglés de los estudiantes es alto y eso ayuda con la fluidez los temas tratados en clase.	**Debilidades** Los juegos virtuales pueden generar distracciones, ya que los estudiantes no se enfocan un 100% en hacerlo con el grupo, si no que quiere hacerlo solo y rápido.
Oportunidades Los estudiantes cuentan con conexión a Internet, computadores en el cual tenían acceso a la actividad *Fill in the Blanks* de la plataforma *Educaplay*. El cual les permite, fomentar la comunicación, demuestran mediante el juego lo que saben.	**Amenazas** Ya que estas clases son virtuales, hay muchas distracciones exteriores, como lo es la familia y esto no permite que los estudiantes pongan atención a lo que se está enseñando-aprendiendo.
Conclusiones: con la ayuda de la actividad enviado previamente, y el vocabulario viste en la clase previa, los estudiantes lograron testear su conocimiento sobre el tema, crear oraciones mediante imágenes y vocabulario previo, por lo cual hicieron un correcto uso del verbo modal can/can´t.	

Anexo 5. diario de campo #3

Diario de campo: **#3**	Fecha: 22 de marzo del 2023	Tiempo: 20 min
Lugar: clases virtuales Academy+		
Recursos: Slides, imágenes y sopa de letras.		
Actividad: **Tema:** Vocabulario de animales en inglés.		
Objetivo: mencionar los animales en la sopa de letras y hacer una lista de ellos, la cual les va a ayudar a la retención del vocabulario.		
Participantes: Katherin Mafla y estudiantes del grado 1		
Descripción y observación	**Interpretación y análisis**	

Para empezar con la clase, los estudiantes resolvieron una sopa de letras previamente enviada, la cual resolvimos otra vez en clase, sobre animales en inglés. Pará poner en práctica los conceptos aprendidos, los estudiantes crearon oraciones usando una estructura dada por el profesor (I can see …. número de animales y que animal se pueden ver en la imagen).	Casi todos los estudiantes lograron la meta de aprendizaje, ya que al enviar una sopa de letras previa ayudó con la retención del vocabulario. Los estudiantes se vieron interesados y motivados en la clase, gracias a los juegos y las imágenes.
Fortaleza La mayoría de los estudiantes estaba motivado e interesados en el ejercicio de practica y el tema en general. El nivel de inglés de los estudiantes ayuda en la eficacia, la clase es fluida y dinámica.	**Debilidades** Durante la clase algunos estudiantes no recordaban la estructura que el profesor dio y también a la hora de escribir en el cuaderno se demoraban, eso hacía que el tiempo estimado de la actividad se prolongue.
Oportunidades Los estudiantes cuentan con conexión a Internet, computadores en el cual tenían acceso a la sopa de letras.	**Amenazas** Una de las amenazas que más se reflejo fue que los estudiantes se les olvidaba la frase *I can see*
Conclusiones: Al dejar la sopa de letras previamente, los estudiantes lograron retener más información sobre el vocabulario, cuando se repasó el vocabulario fue mucho más fácil y rápido encontrar las palabras. Además, ayudo a la mejora de pronunciación.	

Anexo 6. diario de campo #4

Diario de campo: **#4**	Fecha: 29 de marzo del 2023	Tiempo: 20 min
Lugar: clases virtuales Academy+		
Recursos: Slides y un juego		
Actividad: **Tema:** Vocabulario de animales		
Objetivo: reconocer por medio de un juego de adivinanzas los animales vistos en la clase anterior, y crear una ficha con los datos de los animales.		
Participantes: Katherin Mafla y estudiantes del grado 1		
Descripción y observación	**Interpretación y análisis**	

<table>
<tr><td>Para empezar con la clase, los estudiantes resolvieron unas adivinanzas sobre los animales previamente enviada, donde se daba una la cual resolvimos otra vez en clase, sobre animales en inglés. Pará poner en práctica los conceptos aprendidos, los estudiantes escogieron uno de los animales y crearon una ficha de datos con nombre del animal, su habitad, que come y datos interesantes.</td><td>Casi todos los estudiantes lograron la meta de aprendizaje, ya que gracias al juego de adivinanzas enviado previamente con la descripción del animal pudieron crear la ficha de datos eficazmente. Al tratar de adivinar los animales los estudiantes adquirían conceptos y entendían leves descripciones de los animales.</td></tr>
<tr><td>Fortaleza

La mayoría de los estudiantes estaba motivado e interesados en el ejercicio de practica y el tema en general.

El nivel de los estudiantes es alto y eso facilita a la hora de resolver las adivinanzas.

Revisión de material enviado previamente.</td><td>Debilidades

Algunos de los estudiantes no repasaron las adivinanzas, entonces no tenían tanta afinidad con la actividad y eso hizo que fuera un poco más lenta la clase.</td></tr>
<tr><td>Oportunidades

Los estudiantes cuentan con conexión a Internet, computadores en el cual tenían acceso al juego de adivinanzas.</td><td>Amenazas

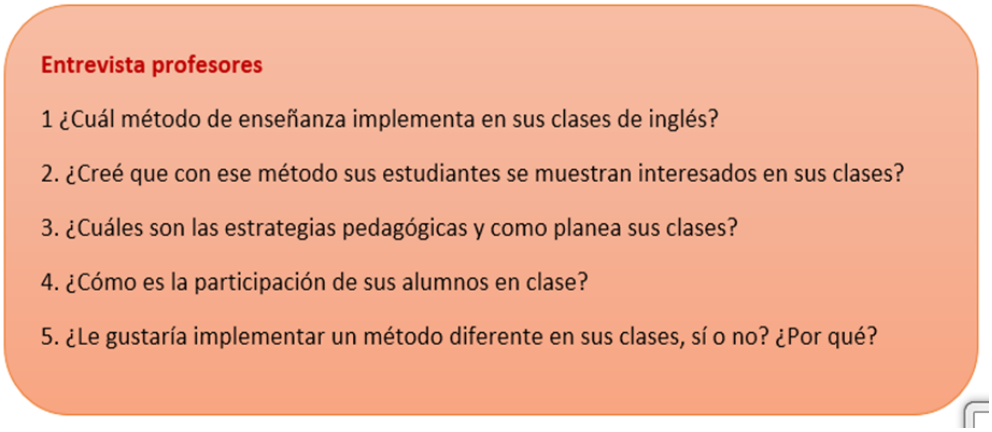
Cuando los estudiantes no repasaron las adivinanzas, quizás se pierde un poco el sentido la parte del Flipped classroom.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Conclusiones: con la ayuda del juego enviado previamente, la mayoría de los estudiantes lograron reconocer con facilidad algunas de las características de los animales, y adivinaron de que animal se trataba cada adivinanza, por lo cual, al hacer la ficha de datos fue más fácil para ellos. Esto nos indica que al enviar el material previo facilita el tiempo en clase.</td></tr>
</table>

Anexo 7. Tabla de diagnóstico grupal

Contexto escolar	
Características de desarrollo y aprendizaje	
Nivel de dominio de las competencias básicas (Reading, writing, speaking y listening)	
Estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos	
Alumnos con necesidades específicas de aprendizaje o con necesidades educativas especiales	
Intereses de los alumnos	
Aspectos que favorecen el aprendizaje	

Fuente: Adaptada de ¿CÓMO ELABORAR UN DIAGNÓSTICO DE GRUPO? GUÍA Y EJEMPLO PRÁCTICO

Anexo 8. Preguntas de entrevista a profesores



Fuente: Elaboración propia

Anexo 9. Diario de campo

Diario de campo: #1	**Fecha:**	**Tiempo:**
Lugar:		
Recursos:		
Actividad: **Tema:**		
Objetivo:		
Participantes:		
Descripción y observación	**Interpretación y análisis**	
Fortaleza	**Debilidades**	
Oportunidades	**Amenazas**	
Conclusiones:		

Anexo 10. Lesson plan #1

Licenciatura en Inglés y Bilingüismo
Teaching Practice IV
Lesson Plan

Student Teacher: Katherin Mafla	**Subject**: Body parts	**Group**: 1a
Class Teacher: Rubi Aquino	**Date**: March 1, 2023	**Time**: 15 min
Learning Objectives: 1. To recognize body parts with a video: Head Shoulders Knees & Toes. 2. To demonstrate which parts of the body they identify by means of some questions.		

Procedures		**Time**
Introduction Warm-up	The pre-service teacher will play a song (Head, Shoulders Knees & Toes) so that the students will be familiarized with the next activity.	2 min

Stage 1	Together with Ss. we will play the Simon Says game, where the pre-service teacher will say various parts of the body and Ss. will point to them. For example, Simon says to touch your nose, mouth, and eyes.	6 min
Stage 2	The pre-service teacher is going to show some riddles and the students must answer if they know the answer.	7 min
Stage 3	N/A	N/A
Homework	N/A	N/A
Lesson Evaluation	N/A	N/A
Materials: Video: https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY Canva: https://www.canva.com/design/DAFayPn-f_U/Tq9hv0d3WrhAMj7RsTmFlw/view?utm_content=DAFayPn-f_U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink		

Anexo 11. Lesson plan #2

Student Teacher: Katherin Mafla	**Subject**: body parts and modal verb can /can't	**Group**: 1st
Class Teacher: Rubi Aquino	**Date**: March 8, 2023	**Time**: 15 min
Learning Objectives: 1. To choose the correct option in the text above the body parts. 2. To create sentences with body parts and modal verbs can/can't. 3. To use the modal verb can/can't correctly with the help of images.		

Procedures		**Time**
Introduction		min
Stage 1	Ss. should fill in the blanks in the sentences using can/can't and body parts.	5 min
Stage 2	Ss. will look at the 3 images and create a sentence in the notebook with the images, using the previous vocabulary (parts of the body). in sentences, Ss. should use can or can't. For example, there are a Nose, flowers, and food. Sentence= With my **nose** y **can** smell flowers and delicious food. When looking a sign like this (?) appears, Ss. should create a sentence with their own imagination.	10 min
Stage 3	N/A	N/A
Homework	N/A	N/A
Lesson Evaluation	N/A	N/A
Materials: • https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14183934-my_wonderful_body.html • https://www.canva.com/design/DAFcjB9sTLI/UBnHrEr2xoEtsU1flgqIaQ/view?utm_content=DAFcjB9sTLI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink		

Anexo 12. Lesson plan #3

Student Teacher: Katherin Mafla	**Subject**: animals	**Group**: 1°
Class Teacher: Rubi Aquino	**Date**: March 22,2023	**Time**: 15 min
Learning Objectives: 1. To mention what animals, you see in the word search. 2. To list the animals on the slide.		

Procedures		**Time**
Introduction	Ss. will find the 8 different animals in the word search.	5 min
Stage 1	The pre-service teacher will show Ss. them a college with the animals and Ss. should tell her how many of each animal there are and write them in the notebook.	10 min
Stage 2	N/A	N/A
Stage 3	N/A	N/A
Homework	N/A	N/A
Lesson Evaluation	N/A	N/A
Materials: • https://thewordsearch.com/puzzle/5411641/animals/ • https://www.canva.com/design/DAFd2d2g7Us/m1G-rDgt2f_UyQq1sA_RKg/view?utm_content=DAFd2d2g7Us&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink • https://www.canva.com/design/DAFd4SxhLbE/8fJh-MtOsYtWF7jN1AWdSw/view?utm_content=DAFd4SxhLbE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink		

Anexo 13. Lesson plan #4

Student Teacher: Katherin Mafla	**Subject**: Animals	**Group**: 1°
Class Teacher: Rubi Aquino	**Date**: March 29, 2023	**Time**: 15 min
Learning Objectives: 1. To guess the description of the animal by means of a riddle. 2. To create a datasheet about an animal.		

Procedures		**Time**
Introduction	Ss. will guess the riddle about animals and discover the images.	7 min
Stage 1	Ss. in the notebook will create a datasheet, they should select an animal and write: • Animal name	8 min

	• where the animal lives • Who eats • Interesting Facts	
Stage 2	N/A	N/A
Stage 3	N/A	N/A
Homework	N/A	N/A
Lesson Evaluation	N/A	N/A
Materials: • https://interacty.me/projects/e58882bbaf7a7223 • https://www.canva.com/design/DAFeixPS-Ak/ynPRrxuX8EuIPehbiZO-GA/view?utm_content=DAFeixPS-Ak&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink		

Análisis Documental

Anexo. 14 análisis de diario de campo #1

Diario de Campo #1 (Partes del Cuerpo):

Aspecto	Observaciones
Fortalezas	La mayoría de los estudiantes estaba motivada e interesada.
Debilidades	Un estudiante no mostró interés al principio.
Oportunidades	Acceso a internet y recursos tecnológicos.
Amenazas	Posibilidad de distracciones externas durante clases virtuales.

Anexo. 15 análisis de diario de campo #2

Diario de Campo #2 (Modal Verb Can/Can't):

Aspecto	Observaciones
Fortalezas	Motivación e interés debido al juego.
Debilidades	Posibles distracciones con juegos virtuales.
Oportunidades	Conexión a internet y acceso a actividades en línea.
Amenazas	Distracciones familiares durante clases virtuales.

Anexo. 16 análisis de diario de campo #3

Diario de Campo #3 (Vocabulario de Animales):

Aspecto	Observaciones
Fortalezas	Motivación e interés gracias a juegos y material previo.
Debilidades	Algunos estudiantes olvidaron la estructura dada por el profesor.
Oportunidades	Conexión a internet y acceso a material previo.
Amenazas	Posible olvido de información clave durante la clase.

Anexo. 17 análisis de diario de campo #4

Diario de Campo #4 (Vocabulario de Animales):

Aspecto	Observaciones
Fortalezas	Motivación e interés, nivel alto de los estudiantes.
Debilidades	Algunos estudiantes no repasaron las adivinanzas, afectando la velocidad de la clase.
Oportunidades	Conexión a internet y acceso a juegos previos.
Amenazas	Pérdida del sentido de Flipped Classroom si no se repasan los materiales previos.