

Implantación de una metodología de aprendizaje activo y motivación para el alumnado universitario

Rocío Díaz-Muñoz*

Fátima Pérez-García*

María José Estebanez Pérez**

**Universidad de Málaga, **Universidad de Granada*

Palabras clave: Aula Invertida, materiales docentes digitales, casos prácticos, motivación, aprendizaje.

Códigos JEL: A22, M12, M54

Resumen

Las nuevas tendencias postuladas en materia educativa giran en torno a dos ejes fundamentales de desarrollo: por un lado, la participación activa y el protagonismo del alumnado en su propio proceso formativo; y, por otro, la necesidad de una formación dinámica y continua del profesorado, orientada a satisfacer demandas actuales y sobre todo futuras.

El aprovechamiento inteligente de contenidos, herramientas y habilidades ha de ser la clave para implementar una enseñanza de calidad y requiere un esfuerzo expreso del profesorado, desde su compromiso personal, así como la participación más activa e imprescindible del destinatario final del aprendizaje.

La progresiva implantación de las TIC, en permanente y rápido desarrollo, configura paisajes educativos nuevos que van más allá de la clase magistral convencional (Salcines-Talledo, Cifrián, González-Fernández y Viguri, 2020).

El modelo pedagógico denominado Aula Invertida o Flipped Classroom propone una metodología completamente orientada a satisfacer estos objetivos. Abeysekera y Phillip Dawson (2015, p. 3) definen el Aula Invertida como “un conjunto de enfoques pedagógicos que trasladan la mayor parte de la enseñanza de transmisión de información fuera de clase, utiliza el tiempo de clase para actividades de aprendizaje que son activas y sociales y requieren que el estudiantado complete actividades previas y/o posteriores a la clase para beneficiarse plenamente del trabajo en clase”.

En esta experiencia docente se aplica la metodología de Aula Invertida y se presenta al alumnado universitario las posibilidades que ofrece el uso de las tecnologías digitales. El diseño se estructuró en dos fases: Una primera parte realizada fuera de clase, donde el alumnado tenía acceso a diverso material digital a través del campus virtual (calendario de planificación, textos, diapositivas, videos con entrevistas de profesionales, videos tutoriales, podcasts, test de autoevaluación, tareas, ...). En un segundo momento, la

actividad tiene lugar dentro de clase, donde se tratan de afianzar los conocimientos con acciones de componente abiertamente práctico (soluciones compartidas a todas las actividades planteadas, aclaraciones dudas, explicación de nociones básicas de teoría, casos prácticos desarrollos por grupos, role playing, ...).

El resultado perseguido es fomentar el aprendizaje autónomo y la motivación del alumnado fuera del aula, así como el aprendizaje cooperativo dentro de la misma (Xose Picatoste, 2023).

Por tanto, el objetivo general de este trabajo es implantar una metodología que promueva el aprendizaje activo del alumnado y proponer materiales docentes que contribuyan a su motivación y su compromiso fuera de clase. Por ello, se pretende, por un lado, valorar la metodología de Aula Invertida en un tema específico del programa de la asignatura de Dirección de Recursos Humanos. Por otro lado, valorar los materiales docentes digitales facilitados en un momento previo a la clase presencial, así como también las actividades realizadas durante las clases presenciales.

Los resultados de este estudio permiten responder a diferentes interrogantes relacionados con los beneficios de aplicar el Aula Invertida como modelo formativo avanzado y la valoración del alumnado universitario sobre la utilidad de este formato en su aprendizaje:

¿Cuál es la motivación del alumnado con esta metodología? ¿Cómo la valora? ¿Aporta mejores resultados en cuanto a un aprendizaje efectivo? ¿Cuál es la valoración de los materiales digitales ofrecidos al estudiantado? ¿Cuáles de ellos han contribuido a un mayor aprendizaje o a una mayor motivación?

Este trabajo forma parte del proyecto de innovación educativa PIE22-129 titulado Metodología Flipped Classroom. Microlearning y Aprendizaje basado en Problemas. Innova22, UMA.

Referencias

Abeysekera, L., & Phillip Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research, *Higher Education Research & Development*, 34 (1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>

Salcines-Talledo, I., Cifrián, E., González-Fernández, N. & Viguri, J.R. (2020). Estudio de caso sobre las percepciones de los estudiantes respecto al modelo Flipped Classroom en asignaturas de ingeniería. Diseño e implementación de un cuestionario. *Revista Complutense de Educación*, 31 (1), 25-34.

Xose Picatoste, I. (2023). Gamificación y clase invertida mediante la utilización de Kahoot en un curso de microeconomía intermedia. XV Jornadas de Docencia en Economía. Murcia 22-23 de junio de 2023.