

# SERIE DIDÁCTICA



Revista electrónica  
del Departamento de Estudios Hispánicos  
de la Universidad de Szeged

SERIE DIDÁCTICA  
Número 1

Consejo de redacción  
Tibor Berta, Katalin Jancsó, Veronika Praefort  
(Universidad de Szeged, Hungría)

Editores  
TIBOR BERTA – KATALIN JANCÓSÓ – VERONIKA PRAEFORT

Redactora técnica  
Katalin Jancsó

Revisión lingüística  
Marcos E. de Juana Espinosa, Oxel Uribe-Etxebarria Lete

Universidad de Szeged  
Departamento de Estudios Hispánicos  
Petőfi sgt. 30-34. H-6722 Szeged, Hungría  
Tel/Fax: +36 62 544-148  
Email: [hispan@hist.u-szeged.hu](mailto:hispan@hist.u-szeged.hu)  
[www.hispanisztikaszeged.hu](http://www.hispanisztikaszeged.hu)  
ISSN

Szeged, 2017

## Tabla de contenidos

<b>Presentación</b>	1
<b>Artículos</b>	3
<b>Tibor Berta:</b> La lingüística diacrónica en la enseñanza de ELE	5
<b>Katalin Jancsó:</b> Temas latinoamericanos en la clase de ELE. Estereotipos y variedades lingüísticas	17
<b>Veronika Praefort:</b> La enseñanza del español y los problemas de aprendizaje. Técnicas, métodos, actividades	34
<b>Narciso M. Contreras Izquierdo:</b> La enseñanza de la gramática para profesores de ELE: variación lingüística y uso de las TIC	45
<b>Ruth M. Rey Arranz:</b> Las competencias clave del profesorado de ELE: el desarrollo de la competencia intercultural	69
<b>Tibor Berta:</b> Reflexiones sobre el componente gramatical en la enseñanza de ELE	91
<b>Katalin Jancsó:</b> ¿Cómo darle la vuelta a la clase de ELE? El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español	100
<b>Carpeta de aula</b>	109
<b>Ágota Krizsán:</b> Español sin palabras	110
<b>Kinga Koncz:</b> ¿Cocina española o cocina húngara?	118
<b>Kinga Koncz:</b> Para chuparse los dedos	121
<b>Kinga Koncz:</b> ¿Qué tiempo hace hoy?	126

## ¿CÓMO DARLE LA VUELTA A LA CLASE DE ELE?<sup>1</sup>

### El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español

KATALIN JANCSÓ

Universidad de Szeged, Departamento de Estudios Hispánicos

**Resumen.** El artículo repasa las características del aula invertida, un nuevo método educativo que invierte el orden en el proceso de aprendizaje. En vez del modelo tradicional en el que el profesor explica la lección en clase, en la clase invertida los alumnos llegan a la escuela con conocimientos adquiridos de materiales multimedia proporcionados por el docente. En el texto se mencionan las fases de trabajo, las herramientas que se pueden utilizar y se hace un análisis breve de Edpuzzle y Powtoon, aplicaciones en línea para personalizar videos y para crear presentaciones animadas.

**Palabras Clave:** clase invertida, aula invertida, enfoque al revés, Powtoon, video en el aula, herramientas TIC, Edpuzzle

**Abstract.** The article intends to review the characteristics of flipped classroom, a new teaching method that reverses the order of the learning process. Unlike the traditional classroom model in which the teacher explains the content in the classroom, in a flipped class students arrive at school having previous knowledge acquired in multimedia materials provided by the teacher. In the present text we mention the phases of work, the tools that can be used and we analyze Edpuzzle y Powtoon, online applications that allows us to personalize videos and create animated presentations.

**Keywords:** flipped classroom, flipped approach, Powtoon, video in the classroom, ICT tools, Edpuzzle

El subtítulo del libro *Flip Your Classroom* (2012) de Jonathan Bergmann y Aaron Sams, “Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y en cualquier lugar” expresa perfectamente uno de los objetivos principales del “enfoque al revés” (o aprendizaje invertido, más conocido como clase inversa o invertida) introducido por los mencionados profesores de química estadounidenses. Pero ¿cómo podemos definir exactamente este método pedagógico? ¿Cómo podemos darle vuelta a nuestra clase y cómo podemos aplicarlo a la enseñanza del español? En el presente ensayo queremos dar respuesta a estas preguntas y también resumir brevemente el contenido de un taller de didáctica elaborado para la Segunda Jornada Didáctica de Szeged organizado en octubre de 2016.

Ciertos elementos del método mencionado ya se conocían antes de su introducción por los profesores estadounidenses. La falta de tiempo para poder hacer actividades creativas e interactivas en el aula, la frecuente ausencia de los alumnos junto con la consiguiente necesidad de recuperar el contenido perdido, el afán de motivar a los alumnos de distintas maneras y el intento de acercarse al mundo de los alumnos, caracterizado por la aplicación de las nuevas tecnologías, generaron una respuesta innovadora por parte de algunos profesores. Antes que nada, se reconoció la posibilidad

---

<sup>1</sup> El trabajo fue presentado en la Segunda Jornada Didáctica de Szeged (1 de octubre de 2016).

de poner la clase patas arriba planteando la idea de que ciertos elementos de las clases tradicionales (gramática, comprensión oral y escrita, es decir, el desarrollo de las destrezas pasivas) se podían llevar a cabo en casa, y lo que antes se había hecho en casa se podía hacer en el aula. Además, con esta forma de ahorrar tiempo, se podía incluir más debates, más actividades para desarrollar las destrezas productivas y nuevas tareas creativas que antes no se habían hecho. La novedad del método de Bergmann y Sams fue que enlazaron este enfoque “al revés” con las demandas de los adolescentes de utilizar nuevas tecnologías y comenzaron a producir videos educativos y a grabar clases. Los alumnos que faltaban a alguna clase podían ver los videos y aprender el contenido. Los que asistían a las clases podían revisar la teoría y repasar lo aprendido antes de un examen. Más aún, muchas veces los padres de los alumnos también empezaban a ver los videos y, de esta manera, ya sabían de qué estaban estudiando sus hijos en la escuela y podían ayudarles más en sus estudios (Bergamann – Sams, 2012:19-25).

Para resumir, este modelo pedagógico tiene como objetivo ahorrar el tiempo gastado en la exposición de determinados contenidos teóricos para que el profesor tenga más tiempo para la explicación de cuestiones más complejas, como la aclaración de ciertos elementos difíciles. El docente también dispone de más tiempo para ocuparse de los alumnos que tienen dificultades y, de esta manera, puede cubrir mejor las necesidades específicas de cada alumno, es decir, personalizar la educación. Hay más tiempo para responder a preguntas, y los alumnos, trabajando en grupos, muchas veces se ayudan. Una característica muy importante del modelo al revés es que desaparece el rol central y performador del profesor, quien se convierte mucho más en un miembro del grupo, en el que tiene un rol activo de mediador y asesor, funciona como guía didáctico de los alumnos, con los que tiene una interacción más intensa y un contacto más personal que en el caso de los métodos tradicionales. El profesor destaca los contenidos más importantes, entra en detalles, apoya el proceso de aprendizaje de los alumnos y les dirige en la búsqueda de soluciones (Lévai, 2014:4). Por lo tanto, el video no sustituye al profesor; no se trata de un curso online despersonalizado.

Cada alumno puede ver los videos u otros contenidos multimedia a su ritmo antes de las clases, es decir, el método se adapta al ritmo de los alumnos. Los alumnos que necesitan más tiempo para entender y aprender la teoría pueden pasar más tiempo con el visionado de los materiales. Además, tienen la posibilidad de detener el video y rebobinarlo cuantas veces quieran (Olaizola, 2014:1-2). Este modelo pedagógico asegura y también requiere más responsabilidad en el proceso de aprendizaje por parte de los alumnos, fomenta su colaboración, y, al mismo tiempo, su motivación (Kanninen – Lindgren, 2015:31). Las formas de trabajo más frecuentes son el trabajo en pequeños grupos y la cooperación en pares, lo que mejora el ambiente de trabajo en el aula e incrementa la interacción y la participación de todos los miembros del grupo.

Otra característica excepcional del modelo de clase invertida es que, gracias a la complejidad del método, abarca todas las fases del ciclo de aprendizaje establecidas por Bloom (taxonomía de Bloom). Por consiguiente, aplicando este método, en el proceso de aprendizaje aparecen las fases siguientes: el conocimiento (recordar lo aprendido), la comprensión (comprender y ser capaz de presentar lo aprendido), la aplicación (ser capaz de aplicar los nuevos conocimientos), el análisis (análisis del problema y su solución con la ayuda de los conocimientos adquiridos), la síntesis (la creación de productos originales) y la evaluación (evaluar algo según nuestras propias opiniones) (López Moreno, 2015:23-07-2016). Aplicando este método, se incrementa la creatividad y el pensamiento crítico de los alumnos y el profesor recibe feedback inmediato del proceso de aprendizaje tras cada clase.

La primera etapa en el desarrollo de una clase invertida es el análisis. En esta fase se analizan los objetivos de la clase y su contenido, así como las necesidades y características del alumnado. El siguiente paso es el diseño de la clase y también la selección o producción de los materiales que se quiere utilizar. Después se puede seguir con la ejecución del proyecto. Se distribuye el material y se dan las instrucciones necesarias a los alumnos. También se puede utilizar alguna plataforma o espacio de apoyo a los alumnos. Al final, es necesario evaluar la eficacia y los resultados del proyecto (Olaizola, 2014:3-4).

La desventaja mencionada con más frecuencia en relación a este modelo es que existe el peligro de que los alumnos no vean el video o los otros materiales antes de las clases. Por lo tanto, no sólo es necesario un cambio de mentalidad por parte de los profesores, sino también por parte de los alumnos. Para seguir este modelo, el profesor debe planificar muy detalladamente el proceso de enseñanza-aprendizaje y, elegir materiales realmente útiles y utilizables, que sean de buena calidad. O, si el profesor mismo es quien redacta o prepara los materiales, tiene que ser un experto en las TIC o por lo menos necesitaría tener conocimientos básicos de Internet y de herramientas multimedia. También se suele mencionar como desventaja que la elaboración de materiales multimedia nuevos requiere mucho tiempo y experiencia. Por lo tanto, se recomienda que los profesores con menos experiencia utilicen primero materiales preparados que se pueden encontrar en varias plataformas web, como por ejemplo en Khan Academy (<https://es.khanacademy.org/>). Además, el profesor también tiene que contar con la posibilidad de que pueda haber alumnos que no tengan acceso a internet (aunque en este caso pueden hacer las tareas en la escuela). También existe el peligro de que el profesor se concentre solo en el uso de videos educativos y no preste atención a los otros elementos del modelo, no consiguiendo los resultados positivos esperados. En este caso, se mantienen los roles tradicionales del profesor y de los alumnos y no se puede conseguir verdadera colaboración e interacción en los grupos.

Para evitar ciertos errores y problemas, Bergmann y Sams recomiendan informar a los alumnos y padres de los elementos y objetivos del método antes de su introducción. Además, según los autores, es necesario enseñar a los alumnos cómo tienen que ver y utilizar los materiales/videos. Antes que nada, se debe crear y asegurar una atmósfera tranquila para que los alumnos puedan concentrarse en el visionado de los videos. Primero, se pueden ver los videos juntos en clase y el profesor puede mostrar a los alumnos que vale la pena verlos varias veces y utilizar el botón de pausa y rebobinar. Además, a los alumnos se les exige que tomen apuntes sobre el material que reciben (Bergmann–Sams, 2012:79-80). Bergmann y Sams utilizan el sistema de toma de notas de Cornell, que consiste en dividir una hoja de papel en dos columnas y dejar unos renglones en la parte inferior de la misma hoja. En la columna de derecha el alumno toma sus apuntes y, en la izquierda, escribe las palabras clave y preguntas relevantes. Algunas horas después del visionado y la toma de apuntes, el alumno revisa lo escrito y hace un resumen o escribe sus ideas en los renglones. De esta manera, el alumno puede reflexionar sobre el contenido del material, expresar su opinión y formular preguntas en clase (González Cabanach, 2005:28-29). Los profesores pueden controlar si los alumnos han tomado apuntes, al igual que se puede exigir a cada estudiante que formule por lo menos una pregunta en cuanto al contenido de los materiales. En estas interacciones pueden surgir preguntas muy interesantes en cuanto a las que los otros alumnos también pueden expresar su opinión. Además, el profesor puede recibir feedback en cuanto a los elementos del material que se deben mejorar o modificar (Bergmann–Sams, 2012:81). Después de esta conversación en la que se aclaran las cuestiones problemáticas y también las dudas, el profesor tiene tiempo para hacer actividades creativas e interactivas.

En el proceso de planificación de las clases, una de las primeras tareas del profesor es la elección del material utilizado. En el método del aula invertida el video es uno de los medios más utilizados para transmitir información, aunque no es el único. El profesor dispone de varias herramientas para crear contenido según el tipo del material que elija. Puede utilizar editores de texto, aplicaciones y programas para crear presentaciones multimedia, como por ejemplo una presentación de Powerpoint, Prezi o Presbee. El editor Impress de LibreOffice (<https://es.libreoffice.org/descubre/impress/>) también nos permite crear presentaciones multimedia e incluso ofrece diferentes modos de edición y vista (normal, folleto, notas, etc.). Con el programa Prezi se puede elaborar, por ejemplo, excelentes mapas mentales o presentaciones que muestren algún proceso. Existen varias plantillas de diseño de Prezi gratuitas para hacer presentaciones atractivas y dinámicas. Glogster ([www.glogster.com](http://www.glogster.com)) nos ofrece otra manera de hacer presentaciones multimedia. Al igual que Prezi, tiene una versión para uso educativo y permite elaborar carteles online con diseños llamativos. En los posters creados con Glogster se pueden incluir textos, videos, fotos, sonidos o cualquier otro elemento multimedia. En su Glog-pedia se pueden hacer búsquedas entre los materiales elaborados por otros.

Otro tipo de material semejante pueden ser las infografías que son una combinación de imágenes explicativas y textos fáciles de asimilar y recordar para comunicar información de manera visual. Con la ayuda de las infografías se puede hacer entender contenidos complicados. En Internet existen varias páginas web donde podemos encontrar infografías preparadas por otros ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), <https://lenguajeyotrasluces.wordpress.com>, <http://www.profe-de-espanol.de/2015/07/31/serie-preposiciones-por-para-iv/>, <https://mundoel1.wordpress.com/>, etc.) o podemos preparar infografías de manera fácil y rápida con algunos programas y aplicaciones online (<https://piktochart.com/>, <http://www.easel.ly/>, <https://www.genial.ly/>, <https://infogr.am/>).

El material más utilizado en el aula invertida es, sin duda, el video. El método más fácil de elaborar videos es mediante capturadores de pantalla. Existen varios capturadores de video gratuitos en internet, por ejemplo: Camtasia Studio<sup>2</sup>, Screencast-o-matic<sup>3</sup>, Jing<sup>4</sup>, CaptureCast<sup>5</sup>, Active Presenter<sup>6</sup> u Office Mix<sup>7</sup>, la herramienta de Powerpoint con la que podemos hacer interactiva las presentaciones tradicionales incluyendo sonidos, videos y otros contenidos multimedia. Con los capturadores mencionados anteriormente podemos editar los videos y compartirlos en alguna página comunitaria o en páginas de videos. Existen también programas con los que se puede grabar video con la webcam, como por ejemplo el Office Mix o el Screencast-o-matic ya mencionados. También existen varias herramientas para utilizar elementos interactivos o crear actividades. Quizlet<sup>8</sup> nos permite crear flashcards, tarjetas de memoria flash, con las que se pueden hacer distintos juegos educativos y se puede complementar perfectamente los videos educativos. Tras elaborar un juego de tarjetas, el profesor puede compartir la conexión con los estudiantes, quienes pueden trabajar con las tarjetas de diferentes maneras. Las tarjetas pueden funcionar incluso como una prueba. Quizlet es un soporte gratuito, se puede hacer búsquedas entre las tarjetas creadas por otros y, por supuesto, el profesor también puede crear sus propias tarjetas.

---

<sup>2</sup> <https://www.techsmith.com/camtasia.html>

<sup>3</sup> <https://screencast-o-matic.com/home>

<sup>4</sup> <https://www.techsmith.com/jing.html>

<sup>5</sup> <https://www.catturavideo.com/>

<sup>6</sup> <http://atomisystems.com/activepresenter/>

<sup>7</sup> <https://mix.office.com/en-us/Home>

<sup>8</sup> <https://quizlet.com/>



Otra aplicación interesante es Tiny Tap<sup>9</sup> que nos permite crear presentaciones interactivas, actividades personalizadas, juegos educativos, quizzes y lecciones según el método de la clase invertida para nuestros alumnos más jóvenes. También es gratuito y se puede utilizar los materiales elaborados anteriormente por otros docentes.

La ventaja más importante de la herramienta gratuita Edpuzzle<sup>10</sup> es que nos permite personalizar videos preparados por otros y transformarlos para usos educativos. En vez de crear videos propios, uno puede buscar materiales en diferentes plataformas (Vimeo, Youtube, Khan Academy, etc), importarlos a Edpuzzle y usar solo un fragmento de un video elegido gracias a la función de poder cortar una parte del video. Además de esta función, grabando nuestra propia voz, podemos crear alguna introducción al video, hacer una explicación del contenido, o, añadir subtítulos o comentarios. Pausando el video, incluso se puede redactar preguntas o crear un test que los alumnos puedan solucionar durante el visionado del material. En Edpuzzle, se crean dos cuentas, una para los profesores y otra para los alumnos. El profesor puede ampliar su catálogo con varios videos, crear clases y añadir videos e invitar a alumnos a sus clases. El contenido de cada clase es privado y puede ser visualizado solo por el profesor y los alumnos que forman parte de la clase. Los alumnos tienen acceso a los videos, pueden verlos, pausarlos y rebobinarlos cuantas veces quieran. Además, deben responder a las preguntas que pueden servir como feedback para el profesor. Es decir, el profesor puede comprobar si sus alumnos han visto y han entendido el contenido. Además, el profesor puede ver cuántas veces los alumnos tuvieron que ver las diferentes partes del video para poder hacer las tareas y, por consiguiente, saber qué partes resultaron más difíciles de entender. Incluso puede comparar en una tabla común las respuestas de todos los alumnos. El docente puede añadir preguntas que requieren búsquedas adicionales por parte del alumnado y puede hacer comentarios a las respuestas, lo que sirve como feedback, en este caso, para los alumnos. Las tareas se pueden hacer en clase, pero también en casa. En este último caso, según el método invertido, los alumnos llegan a la escuela con conocimientos previos que pueden utilizar en sus actividades posteriores en el aula.

Powtoon<sup>11</sup> es una aplicación web para crear presentaciones animadas con las que se puede captar la atención del alumnado fácilmente. Se puede elaborar videos semejantes a un cómic enlazando diapositivas similares a las de las presentaciones de PowerPoint. Se puede añadir música y sonido, incorporar nuestras propias grabaciones o voz e insertar textos e imágenes. Se puede exportar el material preparado a Youtube donde la empresa tiene un canal con gran cantidad de videos elaborados con el programa. El paquete básico con algunas plantillas es totalmente gratuito. Su manejo es tan sencillo que tanto los profesores como los propios alumnos pueden presentar sus trabajos con esta herramienta. Esta es la razón por la cual elegimos este programa para el taller de nuestra jornada didáctica.

Veamos a continuación sus fortalezas y debilidades. Powtoon es un programa online diseñado en inglés que no carece de una versión descargable, por lo tanto, necesitamos tener acceso a internet para poder utilizarlo. En su versión gratuita, los videos tienen un límite de duración de cinco minutos y no se puede colaborar con otros en la edición del video. Utilizando sus servicios gratuitos, no se puede descargar el video, solo reproducirlo e impartirlo en calidad estándar. Además, se añade una marca de agua y solo se puede elegir entre 38 canciones y 11 estilos. Al principio, parece ser complicado de entender, pero uno puede conocer su uso en poco tiempo.

---

<sup>9</sup> <http://www.tinytap.it/>

<sup>10</sup> <https://edpuzzle.com/>

<sup>11</sup> [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)



Tras entender su funcionamiento, uno puede preparar un video en poco tiempo e importarlo a Youtube y Facebook. El programa permite incorporar varios efectos, marcos, fondos y personajes animados. Powtoon cuenta con su propio blog<sup>12</sup> donde nos ofrecen artículos, trucos y tutoriales sobre el uso de la herramienta.

Para utilizar el programa es necesario registrarse en su versión para uso educativo. Después de completar la inscripción, hay que activar nuestra cuenta a través de un enlace enviado a nuestra dirección de correo electrónico. Tras elegir entre los estilos (personal, de trabajo, educativo) tenemos la posibilidad de seleccionar una plantilla con la que trabajar. Haciendo clic en el botón *editar* podemos dar nombre a nuestra presentación y empezar a trabajar. También existe la posibilidad de no utilizar una plantilla y crear nuestro propio video sin diseño pre elaborado. Se puede elegir el tipo de texto y sus efectos de animación, las imágenes, los personajes, los iconos, el fondo y la música. También se puede definir qué tipo de transición necesitamos, es decir, la manera y velocidad en que pasan los objetos, se puede marcar el intervalo en que los objetos y textos permanecerán en la pantalla y finalmente se puede revisar el trabajo hecho y exportar el material preparado:



En la enseñanza de lenguas extranjeras el enfoque del aula invertida puede tener un papel significativo, sobre todo en lo respectivo a contenidos de gramática y materiales complementarios para iniciar conversaciones o para introducir temas culturales. Al desplazar ciertas partes del contenido fuera del aula, el profesor libera tiempo de la clase para dedicarlo a actividades complejas e interactivas. Es importante controlar el nivel de comprensión de los estudiantes y concentrarse en sus errores o dificultades. Se puede hacer un cuestionario en línea ya antes de la clase o, hacer un test, actividades de aprendizaje y/o debate al llegar a clase. Es aconsejable realizar una puesta en común en equipo y después con todo el grupo-clase para aclarar las dificultades de comprensión y para que los alumnos reciban feedback inmediato de su trabajo. De esta manera, se dispondrá de más tiempo para el uso práctico de la lengua: para conversar, leer literatura, escribir historias, etc. en la lengua meta (Bergmann – Sams, 2012:48), apoyándose de los conocimientos adquiridos anteriormente. Los materiales multimedia pueden abarcar estructuras gramaticales, el uso de los tiempos verbales o del subjuntivo, el uso de “ser”, “estar” y “haber” o de las preposiciones. En el

<sup>12</sup> <https://www.powtoon.com/blog/>

caso de los materiales para apoyar el inicio de una conversación se puede utilizar flashcards, textos o videos cortos de diferentes temas, infografías que tratan de temas específicos, etc.

Además de una serie de herramientas para preparar contenido multimedia para la clase invertida, necesitamos también herramientas para compartir el contenido. Actualmente existe un sinnúmero de espacios de almacenamiento en la nube. Dropbox, Google Drive, Microsoft OneDrive, Mega o Box son solo algunas de las ofertas y varias de ellas ofrecen la posibilidad de editar o compartir y colaborar con otros. Otra posibilidad es el uso de alguna plataforma educativa, como Moodle<sup>13</sup>, que, con sus accesos restringidos nos permite crear una red de interacción entre el profesor y los alumnos. También sirve como almacenamiento, de tal manera que el profesor pueda guardar los materiales, presentaciones, videos o actividades de las clases en la plataforma que pueden ver los alumnos y adonde ellos mismos pueden mandar sus trabajos o hacer actividades o exámenes. Las plataformas educativas también disponen de mensajería interna o foros, el último elemento, o más bien complemento, (no obligatorio) del método del aprendizaje invertido. Aunque no es necesario mantener un foro, nos puede servir de gran apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El foro funciona como un espacio virtual donde se puede debatir, discutir lo aprendido y las cuestiones problemáticas, y también nos sirve como retro-alimentación del proceso de aprendizaje de los alumnos. Otra posibilidad para publicar el contenido puede ser la creación de páginas web o blogs personales del profesor.

Según los estudios más recientes (Olaizola, 2014; Yarbrow – Arfstrom, 2014:3), el número de docentes que utilizan el enfoque al revés ha aumentado considerablemente en los últimos años y sigue aumentando. El número de artículos y libros especializados en el enfoque también ha crecido a un ritmo excepcional desde 2012, fecha de aparición de la obra de Bergmann y Sams. Parece que la implementación del método puede conducir a resultados positivos: aumenta el compromiso de los alumnos con la materia y se observan mejoras en el desempeño de los estudiantes y en los resultados de tests y otras pruebas de evaluación, además de un aumento en los niveles de asistencia y participación en clase. Sin embargo, el profesor tiene una gran responsabilidad al implementar este método. Al inicio, vale la pena utilizar el método sólo en algunas lecciones y siempre hacer un análisis para comprobar si el método es apropiado para el contenido de la clase (Olaizola, 2014) y si se puede trabajar con los alumnos siguiendo este método. No podemos olvidarnos del hecho de que por muy eficaz y motivador que sea, la introducción de este método requiere más tiempo, energía y esfuerzo por parte de los profesores que los métodos tradicionales. La colaboración de los docentes, el uso de las plataformas web especializadas en el aula invertida y los catálogos de videos ya elaborados pueden hacer este trabajo más fácil.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGMANN, Jonathan – SAMS, Aaron (2012), *Flip your classroom: reach every student in every class every day*, Washington, ISTE.

GONZÁLEZ CABANACH, Ramón (2005), *Estrategias y técnicas de estudio*, Madrid, Pearson Educación.

---

<sup>13</sup> <https://moodle.org/?lang=hu>

KANNINEN, Jaana – LINDGREN, Kristina (2015), “¿Por qué la clase invertida con TIC en la clase de ELE?”, Actas del Encuentro de Profesores de Español en Escandinavia del Instituto Cervantes de Estocolmo, Instituto Cervantes, 30-40.

LÉVAI, Dóra (2014), “A tükrözött osztályterem mint oktatási alternatíva az információs társadalomban”, TKA-EKF Felsőoktatás-módszertani nyílt kurzus, Innovatív oktatási módszerek a felsőoktatásban, disponible en: <http://www.slideshare.net/levoidora/a-tkrzt-ostlyterem-mint-oktatsi-alternatva-az-informcis-trsadalomban>, fecha de consulta: 20 de julio de 2016.

LÓPEZ MORENO, (2015), “Aula invertida. Otra forma de enseñar y aprender”, Nubemia, tu academia en la nube, disponible en: <http://www.nubemia.com/aula-invertida-otra-forma-de-aprender/>, fecha de consulta: 15 de julio de 2016.

OLAIZOLA, Andrés (2014), “La clase invertida: usar las TIC para “dar vuelta la clase””, Actas X Jornadas de Material Didáctico y Experiencias Innovadoras en Educación Superior, Universidad de Buenos Aires.

YARBRO, Jessica – ARFSTROM, Kari M. – MCKNIGHT, Katherine – MCKNIGHT, Patrick (2014), Extension of a review of flipped learning, Pearson Education, George Mason University.

El video estudiado durante el taller: “A spanyol «ser» ige”,  
<https://www.youtube.com/watch?v=raawhsGj0j0>.