



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES, SOCIALES Y DE LA MATEMÁTICA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA SOBRE EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO HUMANO Y EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL BASADA EN EL MODELO DE AULA INVERSA Y EN LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

Presentado por Claudia Cuervo López para optar al Grado de
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por: Roberto Reinoso Tapia

«Vamos a intentar conocerles los primeros días para ver qué ilusiones tienen, qué les emociona, qué les preocupa. Después, ya veremos qué y cómo aprendemos todos».

CÉSAR BONA

«Cada niño es un universo, una microhistoria. Pero si no prestamos atención a cada uno de ellos como se merece, muchas cosas pueden quedarse por el camino y quizá no se descubran nunca». **CÉSAR BONA**

«Learning is more effective when it is an active rather than a passive process».

KURT LEWIN

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad el diseño y la implementación de una propuesta educativa sobre el cuerpo humano en Educación Infantil basada en la metodología inversa o *Flipped Classroom*. Este modelo educativo busca voltear los roles y espacios tradicionales de enseñanza, de tal forma que el contenido conceptual típicamente impartido por el docente dentro del aula sea atendido por el estudiante previamente a las sesiones presenciales, dejando el tiempo de clase para llevar a cabo otro tipo de actividades más prácticas. Una vez puesta en práctica la unidad didáctica, se facilitó a los alumnos, o en su defecto, a las familias, una encuesta para conocer su opinión sobre la metodología empleada. Los resultados obtenidos muestran que los alumnos valoraron positivamente el modelo *flipped* seguido en las aulas en comparación con el modelo tradicional, resaltando que una combinación de ambas metodologías podría ser la opción más interesante en un futuro.

Palabras clave: *Flipped Classroom*; aula inversa; TIC; Educación infantil; Cuerpo humano.

ABSTRACT

The purpose of this Final Degree Project is to design and implement an educational proposal based on the human body in Early Childhood Education through the inverse or Flipped Classroom methodology. This educational model seeks to turn the traditional teaching roles and spaces, in such a way that the conceptual content typically taught by the teacher within the classroom is worked by the student prior to the face-to-face sessions, leaving the class time to carry out another type of more practical activities. Once the didactic unit was put into practice, a survey was given to the students, or, failing that, to the families, to find out their opinion on the methodology used. The results obtained show that the students positively valued the flipped model followed in classrooms compared to the traditional model, highlighting that a combination of both methodologies could be the most interesting option in the future.

Key words: *Flipped Classroom*; ICT; Childhood education; Human body.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO	6
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1. EL MÉTODO FLIPPED CLASSROOM.....	7
4.2. HISTORIA SOBRE EL DESARROLLO DEL MÉTODO.....	7
4.3. ROLES DOCENTE-ALUMNO	8
4.4. DIRECTRICES PARA INCORPORARLO AL AULA	9
4.5. LA EVALUACIÓN EN EL MÉTODO FLIPPED CLASSROOM	10
4.6. JUSTIFICACIÓN. VENTAJAS E INCONVENIENTES	10
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN (UD: “NOS MOVEMOS”)	12
5.1. INTRODUCCIÓN.....	12
5.2. CONTEXTO	12
5.3. ENCUADRE	13
5.4. MARCO NORMATIVO.....	13
5.5. OBJETIVOS	14
5.6. CONTENIDOS	15
5.7. COMPETENCIAS BÁSICAS	16
5.8. METODOLOGÍA	16
5.9. TEMPORALIZACIÓN	17
5.10. ACTIVIDADES PROPUESTAS.....	17
5.11. EVALUACIÓN.....	22
5.12. WEBGRAFÍA.....	23
5.13. RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN	24
6. CONCLUSIONES	29
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
8. ANEXOS	33

1. INTRODUCCIÓN

Una de las grandes preocupaciones de los maestros de hoy en día es la creciente desmotivación que presentan los alumnos, bien sea porque los contenidos carecen de interés para los estudiantes o bien porque no se transmiten de manera correcta por parte del profesor. En este sentido, es necesario resaltar que, aunque pertenecemos a una sociedad que está en continua transformación y evolución, hay ciertos aspectos del ámbito escolar que siguen encasillados en las metodologías tradicionales. Lo que se pretende con este Trabajo Fin de Grado es poner de relieve un nuevo modelo educativo mucho más activo y centrado en el propio estudiante, donde cada alumno es responsable de su propio aprendizaje. El modelo *Flipped Classroom* o también denominado “aula inversa”, se centra en los alumnos como guías de su propio aprendizaje y en los soportes tecnológicos como medio de transmisión de los conocimientos. Este tipo de metodología prioriza que el aprendizaje se realice mediante el razonamiento crítico y la creatividad en lugar de la cantidad de conocimientos aprendidos. En definitiva, crear personas que sean capaces de desenvolverse por sí mismos en la sociedad, no por imposición, sino porque tengan los medios para hacerlo.

En este contexto educativo, las nuevas tecnologías juegan un papel crucial, ya que van a ser el medio que permita interaccionar a los alumnos con el profesor. Los estudiantes reciben los contenidos en su casa días antes de las clases presenciales, pudiéndolos visualizar tantas veces como deseen. De este modo, se consigue reducir el tiempo de clase para la explicación teórica y, en consecuencia, disponer de más tiempo en el aula para llevar a cabo otro tipo de actividades más prácticas. Este es un aspecto especialmente enriquecedor, no solo para el docente, que va a poder ofrecer a sus alumnos una atención individualizada y una preparación mucho más exhaustiva de las actividades a realizar, sino también para los estudiantes, ya que les va a permitir recibir un feedback casi inmediato por parte de su profesor. Así, De Juanas, Martín y González (2016) afirman que *“La enseñanza no debe entenderse como una mera transmisión de conocimientos entre el profesor y el estudiante. Este tipo de modelo pedagógico resulta poco eficaz para el aprendizaje de las ciencias”*.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo del presente Trabajo de Fin de Grado es diseñar e implementar una propuesta de intervención, basada en la metodología inversa o *Flipped Classroom*, sobre el cuerpo humano para un aula de Educación Infantil.

Otros objetivos que se pretenden alcanzar son:

- Fomentar un aprendizaje significativo de manera progresiva en los alumnos.
- Dar un enfoque innovador a la enseñanza de ciencias en educación infantil, en la que el principio fundamental sea la experimentación.
- Aumentar la motivación y las ganas de aprender de los alumnos
- Conferir al alumno el papel de protagonista de su propio proceso aprendizaje (autonomía).
- Desarrollar un uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mediante los materiales y actividades interactivas propuestas.
- Favorecer la interacción alumno-docente a través del aprendizaje cooperativo.
- Priorizar la atención individualizada y los ritmos personales de cada alumno.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

El motivo por el que he escogido realizar este trabajo es porque echando la vista atrás, y comparando la educación que recibían mis padres o mis abuelos con la que he recibido yo o la que aún siguen recibiendo muchos niños hoy en día, no he encontrado verdaderas diferencias en cuanto a aspectos metodológicos se refiere. Me he percatado de que en ambos casos se trata de un aprendizaje memorístico, que concede mayor importancia a la adquisición de una cierta cantidad de contenidos en lugar de fomentar el desarrollo de habilidades y la formación personal de los alumnos. Con esto no me refiero a que no se tengan en cuenta las fundamentaciones y los aspectos teóricos exigidos para cada una de las etapas escolares, sino que la clave sería buscar un equilibrio entre ambas, siempre considerando al alumno como un individuo global, atendiendo a sus necesidades e intereses, para, de esta manera, adaptar la transmisión de nuevos conocimientos y competencias, con el fin de conseguir su adquisición sin perder la motivación del grupo.

En esta línea, Gerver (2014) destaca que *“En cierto modo hemos olvidado que lo bueno de la educación está en realidad en la experiencia, en el momento, en la alegría de descubrir algo, en la satisfacción de tener una pregunta y poder buscar una respuesta”*.

Mi elección también ha estado motivada por los múltiples avances que ha sufrido y sufre continuamente nuestra sociedad. Las nuevas tecnologías se han introducido progresivamente en nuestro día a día, y esto ha provocado que tengamos que aprender a convivir con ellas, por lo que, si están tan integradas en nuestra vida, ¿Por qué no utilizarlas con fines educativos?

En definitiva, lo que se pretende con esta propuesta de intervención es dar un giro a las metodologías de enseñanza tradicionales y evaluar si el modelo *Flipped classroom*, una de las metodologías innovadoras con mayor potencial hoy en día, podría instaurarse en las aulas de Educación Infantil.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL MÉTODO FLIPPED CLASSROOM

El término “*Flipped Classroom*” es una expresión inglesa que significa “*Clase al revés*”. Esto quiere decir que las tareas que se realizaban en clase ahora se realizan en casa y viceversa. Esta práctica innovadora promueve la motivación de todos los alumnos, dejando de lado el aprendizaje pasivo, ya que las claves del mismo son la experimentación, la investigación y un *feedback* continuo.

Según Flipped Learning Network (2014), los cuatro pilares de este modelo son:

1. Flexible Environment (entorno flexible)
2. Learning Culture (cultura de aprendizaje)
3. Intentional Content (contenido intencional)
4. Professional Educator (educador profesional)

4.2. HISTORIA SOBRE EL DESARROLLO DEL MÉTODO

Si retrocedemos en el tiempo, podemos comprobar que muchos autores ya desarrollaban términos relacionados con este método, aunque Walvoord y Anderson (1998) fueron los que propusieron un modelo de aprendizaje oficial, en el que los estudiantes tenían una toma de contacto con los contenidos previa a la clase. Una vez allí, se utilizaba el tiempo para resolver las dudas que habían surgido y afianzar los conocimientos mediante actividades, todo ello basado en el compromiso y la continua participación de los alumnos.

Posteriormente, dos profesores de un instituto de Colorado (Estados Unidos), Bergmann y Sams (2007) popularizaron el término cuando se dieron cuenta de que el absentismo escolar comenzaba a estar muy presente en el centro, entonces decidieron grabar los contenidos de las clases en vídeo y publicarlos en Internet para que así las pudieran trabajar desde casa. A partir de esta idea, su uso se hizo viral entre los estudiantes e incluso otros docentes se interesaron por conocer las indicaciones para implementar este método en sus aulas.

En el año **2014**, la metodología *Flipped Classroom* llegó a los centros educativos españoles y **actualmente**, según ha afirmado Raúl Santiago (2018), profesor de la Universidad de La Rioja, “*España es uno de los países donde más se hace Flipped Classroom y donde más interés hay [...], lo atribuyo a la inquietud y la profesionalidad de los muy buenos docentes que hay en España*”.

4.3. ROLES DOCENTE-ALUMNO

La implementación de este modelo en las aulas supone un cambio tanto para el docente como para los alumnos; ésta debe estar respaldada por una metodología adecuada para facilitar ese cambio acompañada de un proceso de adaptación, de lo contrario, podría darse el efecto adverso, el surgimiento de conflictos y las resistencias del alumnado al cambio. Para ello, tanto el docente como los alumnos deben ser conscientes de las funciones que han de desempeñar en esta nueva práctica.

➤ **Rol del docente**

Entre las funciones del docente previas a la clase, podemos destacar:

- Rediseñar y adaptar los contenidos que pretende compartir con los alumnos por medio de las TIC.
- Fomentar la motivación y la investigación en los alumnos a través del material proporcionado.
- Conceder autonomía al alumno para favorecer el proceso de cambio hacia la nueva metodología.
- Detectar previamente los posibles problemas y dificultades de transmisión y comprensión de conceptos y contemplar posibles soluciones.

Una vez en el aula, las funciones del docente se resumen en:

- Proporcionar *feedback* continuo (con el fin de fomentar el aprendizaje activo en los alumnos)
- Observar en la práctica los problemas y dificultades previamente contempladas y aplicar las soluciones pertinentes.
- Ejercer de mediador en el proceso de aprendizaje, fomentando el carácter crítico y participativo de los alumnos (aprender a pensar).

- Detectar el nivel de aprendizaje en el que se encuentra cada alumno, con el fin de ofrecer una educación individualizada (respetar los ritmos de aprendizaje)

➤ **Rol del alumno**

Entre las funciones del alumno en este modelo se encuentran:

- Participar en el aprendizaje de forma activa y colaborativa, interactuando tanto con el docente como con el resto de alumnos.
- Adquirir nuevas responsabilidades y competencias correspondientes con el modelo de aprendizaje *Flipped Classroom* (ser el protagonista de su propio aprendizaje).
- Desarrollar el pensamiento crítico y la progresiva autonomía en los procesos de enseñanza-aprendizaje, investigando y experimentando con los materiales proporcionados.
- Ofrecer *feedforward* al resto de compañeros y al docente (comunicación constante entre ambos que provoque el debate y la reflexión de los contenidos, favoreciendo así la adquisición de nuevas competencias → **Aprender a pensar**)

4.4. DIRECTRICES PARA INCORPORARLO AL AULA

Como se ha comentado anteriormente, el proceso desde que se plantea el método hasta que se pone en marcha debe estar acompañado de unas pautas previamente estudiadas que se adecúen a las características del alumnado, ya que supone un **cambio drástico**: El docente pasa de ser el poseedor del conocimiento, a un mero guía del aprendizaje, y el alumno pasa de ser un receptor pasivo de los contenidos, al protagonista de su aprendizaje.

Para comenzar con la introducción del método en un aula, se deben **buscar y diseñar** los materiales correspondientes a los objetivos que se pretenden conseguir, sin olvidar el factor motivacional, introduciéndolos mediante temas que sean de su interés.

A continuación, se debe decidir de qué manera se van a transmitir estos contenidos a los alumnos (**difusión**), para que los trabajen previamente a la clase; hay multitud de plataformas para ello: Padlet, YouTube, Prezi, PowerPoint, etc.

En el aula, se pretende que los alumnos **expliquen y formulen sus dudas** acerca del tema sobre el que han investigado previamente, de esta manera se producirá una interacción

docente-alumno que, además, favorecerá la **atención individualizada**, ya que no todos los alumnos tienen el mismo ritmo de aprendizaje, por lo tanto, el docente obtendrá información sobre las dificultades que posee el grupo, ayudándole así a confeccionar el resto de materiales a medida que vaya evolucionando.

Uno de los principales factores asociados al rendimiento en ciencias son las características individuales de los estudiantes y el sistema educativo. La mejora de su enseñanza es uno de los puntos centrales de la agenda política de muchos países europeos, y uno de sus objetivos es motivar al alumnado. (Comisión Europea, 2012)

Una vez recogidas y subsanadas las dificultades que se han dado en la comprensión de los contenidos, el docente ofrecerá a los alumnos diferentes **actividades basadas en la participación y experimentación** con el fin de afianzar estos conocimientos.

4.5. LA EVALUACIÓN EN EL MÉTODO FLIPPED CLASSROOM

La evaluación de esta metodología implica apostar por otra diferente a la tradicional, personalizando la misma al igual que todo el proceso, como se ha comentado previamente. Ésta es más objetiva y precisa, puesto que el docente posee más datos para evaluar a los alumnos, debido a que ha dispuesto de más tiempo en el aula para observar cómo trabajan y cómo han recibido los contenidos, comprobando su grado de implicación. Bergmann (2014) dice que *“se trata de un modelo centrado en el estudiante, que debe responsabilizarse de trabajar el material ofrecido por el docente, de forma que una vez en el aula, pueda participar plenamente en las actividades”*. En cuanto a la forma de evaluar, este modelo apuesta por una evaluación formativa, en la que el alumno recibe un constante *feedback* para ser capaz de solucionar posibles dificultades o errores y así poder continuar con su proceso de aprendizaje.

4.6. JUSTIFICACIÓN. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Es necesario resaltar que este trabajo representa la voluntad de querer renovar la educación, esa que yo he vivido personalmente y que, a día de hoy, continúo observando en la mayoría de los centros educativos; además, me he dado cuenta de que este nuevo modelo educativo engloba muchos de los aspectos que yo reclamaba al tipo de educación que he recibido.

➤ **VENTAJAS**

Entre las principales ventajas que ofrece el modelo, cabe destacar que:

- El aula se adapta a los ritmos de aprendizaje individuales de cada alumno.
- Incrementa la autonomía, la motivación y el interés por aprender de los alumnos, debido a la vía de transmisión de los contenidos.
- Fomenta el trabajo cooperativo y la interacción social entre los alumnos y el docente.
- Promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la adquisición de nuevas competencias en el alumnado.

He extraído estas características observando y analizando estudios relacionados con el método *Flipped Classroom*. El más relevante ha sido el realizado por los profesores españoles Martín y Campión (2015), quienes después de analizar la percepción de los estudiantes, concluyen que (el método) “*mejora la dimensión afectiva-emocional: motivación, satisfacción e interés*”; Por tanto, se demuestra que gracias a su aplicación se puede considerar al alumno como un ser global.

➤ **INCONVENIENTES**

En cambio, esta metodología contiene algunos aspectos negativos en su puesta en práctica:

- La accesibilidad a las nuevas tecnologías. No todas las escuelas/alumnos tienen acceso a los recursos necesarios para llevar a cabo esta metodología.
- La forma de transmitir los contenidos. Puede que no todos los alumnos vean el vídeo o las actividades propuestas para la comprensión del contenido, por ello la participación y el compromiso son fundamentales.
- Requiere una responsabilidad y formación constante por parte del docente para elaborar materiales nuevos en torno a cada contenido, y del alumno para que el método sea efectivo.
- El cambio a la nueva metodología puede ser costoso, ya que, si no se escoge el modo adecuado de realizarlo, se conseguirá resistencia hacia el mismo por parte del estudiante.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN (UNIDAD DIDÁCTICA: “NOS MOVEMOS”)

5.1. INTRODUCCIÓN

El tema principal de la unidad didáctica es el cuerpo humano. Está diseñada para ponerse en práctica en el tercer trimestre. El proyecto tendrá una duración de 3 semanas; 6 horas repartidas en 6 sesiones (2 horas semanales: Lunes y Jueves durante las horas de Psicomotricidad), durante las cuales se abordarán temas relacionados con el tema principal, como por ejemplo el movimiento, el juego, la relajación..., haciendo referencia especialmente al área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, del currículo de educación infantil, aunque de manera transversal se trabajen el resto. Todas estas sesiones irán dirigidas al alumnado del primer ciclo de educación infantil, concretamente de tres años.

He escogido este tema porque considero que la adquisición de la autonomía en la etapa de educación infantil es un aspecto fundamental sobre el que basar el resto de aprendizajes; además, ya que desde que nos levantamos nos movemos, resulta interesante hacer conscientes a los alumnos y ahondar en el conocimiento y la ejecución de estos movimientos básicos. Asimismo, el centro en el que he realizado las prácticas considera fundamental el movimiento de los alumnos, el cual se aprovecha al máximo para aprender, por lo tanto, cuando le propuse la idea a la tutora de mi aula, estuvo totalmente de acuerdo.

5.2. CONTEXTO

El centro educativo en el que he puesto en práctica esta programación es el “Kantic@ Arroyo”, un Colegio Público de Educación Infantil y Primaria ubicado en la ciudad de Valladolid, más concretamente en el municipio de Arroyo de la Encomienda.

Las familias del alumnado que acude al centro tienen un nivel socio-económico-cultural medio/medio-alto.

El aula de infantil, a la cual va dirigida esta Unidad Didáctica (3 años B), cuenta con un total de 24 alumnos y alumnas, es decir, es una clase perteneciente al primer ciclo de infantil.

El aula en la que se va a desarrollar esta Unidad Didáctica (aula de psicomotricidad), es una clase bastante luminosa, ya que cuenta con un gran ventanal, además de un espacio central libre para que los alumnos puedan moverse libremente al realizar las distintas actividades.

5.3. ENCUADRE

Previamente al desarrollo de esta Unidad Didáctica, considero necesario que los alumnos del aula tengan adquiridos una serie de conocimientos necesarios para poder llevar a cabo todas las actividades, por ello, ya que la metodología que voy a seguir es el *Flipped Classroom*, ofreceré los vídeos explicativos de los contenidos, previos a las sesiones, adjuntos en el apartado de **Webgrafía**.

Esta metodología proporciona al alumno un papel protagonista en su proceso de enseñanza-aprendizaje, invirtiendo las tareas del mismo; es decir, en casa se dedicará tiempo a aprender los contenidos, transmitidos por medio de una plataforma digital y en el aula se desarrollarán actividades para reforzar estos conocimientos, de manera que se obtendrá una información sobre el alumnado que permitirá diagnosticar problemas de comprensión o atención, pudiendo solventarlos en el espacio común, que es el aula.

En el desarrollo de esta metodología, las familias serán también protagonistas del proceso, ya que adquirirán un papel fundamental al ser las encargadas de que los contenidos diseñados lleguen al alumno, y, además, que sean significativos para él.

5.4. MARCO NORMATIVO

- La selección de los bloques de objetivos y contenidos: ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

5.5. OBJETIVOS

Se distinguen dos tipos de objetivos, curriculares y didácticos.

Tabla 1. *Objetivos curriculares*

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	ÁREA 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ÁREA 3: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
<p>Reconocerse como persona diferenciada de las demás y formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.</p> <p>Progresar en el control del cuerpo, desarrollando la percepción sensorial y ajustando el tono, el equilibrio y la coordinación del movimiento a las características del contexto.</p> <p>Conocer y representar su cuerpo, algunos de sus elementos y funciones, descubriendo sus posibilidades de acción y de expresión.</p> <p>Desarrollar estrategias para satisfacer de manera cada vez más autónoma sus necesidades básicas de afecto, juego, alimentación, movimiento, exploración, higiene, salud y seguridad, manifestando satisfacción por los logros alcanzados.</p>	<p>Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural y social, desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento, y desenvolverse en él con cierta seguridad y autonomía.</p> <p>Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.</p> <p>Indagar el medio físico manipulando algunos de sus elementos, identificando sus características y desarrollando la capacidad de actuar y producir transformaciones en ellos.</p>	<p>Apropiarse progresivamente de los diferentes lenguajes para expresar sus necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.</p> <p>Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporal, plástico, musical y tecnológico, para representar situaciones, vivencias, necesidades y elementos del entorno y provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute.</p> <p>Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.</p> <p>Comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de otros niños y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos y adoptando una actitud favorable hacia la comunicación.</p>

En cuanto a los objetivos didácticos, podemos destacar:

- Identificar y conocer las diferentes partes del cuerpo humano, sus funciones y posibilidades de movimiento.
- Desarrollar una progresiva autonomía personal a la hora de realizar movimientos (gatear, reptar, girar...)

- Comprender los materiales proporcionados por la docente (vídeos educativos)
- Ser capaz de controlar y coordinar las partes del cuerpo para conseguir mantener el equilibrio (tanto estático como dinámico)
- Ser conscientes de la importancia que tiene el movimiento en la vida diaria.

5.6. CONTENIDOS

A continuación, se exponen los contenidos, tanto del currículo de educación infantil como los didácticos, que se van a trabajar a lo largo de la Unidad Didáctica.

➤ **CONTENIDOS CURRICULARES**

Los contenidos relacionados con el currículo de educación infantil referentes al conocimiento del cuerpo y al movimiento se encuentran en el Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

Primer ciclo:

- BLOQUE 1. EL DESPERTAR DE LA IDENTIDAD PERSONAL.

Segundo ciclo:

- BLOQUE 1. EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN.
- BLOQUE 2. JUEGO Y MOVIMIENTO.
- BLOQUE 3. LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA.

➤ **CONTENIDOS DIDÁCTICOS**

Además de los contenidos del currículo de Educación Infantil, se han añadido otros más específicos del propio tema del trabajo, que corresponden exactamente a las actividades que se presentarán más adelante. Todos ellos están unidos por un nexo común: El conocimiento y utilización del cuerpo en situaciones cotidianas, de manera progresivamente autónoma, a la hora de realizar movimientos básicos y que suponen coordinación entre las distintas partes del cuerpo. A continuación, se exponen dichos contenidos:

- Conocimiento y representación del esquema corporal.
- Expresión corporal (asociada a la música) en situaciones diversas.
- Exploración de las posibilidades y limitaciones motrices del propio cuerpo en las situaciones presentadas.
- Tono, postura y equilibrio (estático y dinámico)
- Coordinación motriz en distintos movimientos (andar, gatear, reptar, correr, voltear...)
- Orientación espacial (delante, detrás, a un lado)
- Relajación: Control de la respiración.

5.7. COMPETENCIAS BÁSICAS

En esta Unidad Didáctica, se han planteado una serie de actividades de tal manera que se trabajen diversas competencias clave básicas en la etapa de educación infantil:

- **Competencia en comunicación lingüística:** Referente al vocabulario sobre el cuerpo humano y el movimiento.
- **Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico:** Referente a adoptar una postura de respeto y valoración positiva hacia la imagen propia y de los demás.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Referente a la adquisición e interiorización progresiva de los movimientos propuestos.
- **Tratamiento de la información y competencia digital:** A través de los juegos electrónicos que he diseñado, los alumnos adquirirán un uso progresivamente más autónomo del ordenador como un recurso más de conocimiento que complementa a los ya existentes en el aula.

5.8. METODOLOGÍA

La metodología utilizada a lo largo de toda la Unidad Didáctica es la metodología inversa o ***Flipped Classroom***. Se caracteriza por el cambio de roles docente-alumno, es decir, las tareas que se realizaban en clase, ahora se realizan en casa y viceversa. En este modelo:

El rol del docente se centra en diseñar los contenidos que se facilitarán posteriormente a los alumnos y ejercer de guía durante el proceso de aprendizaje, proporcionándoles autonomía para favorecer el pensamiento crítico.

El rol del alumno se centra en mantener una participación activa y adquirir una progresiva autonomía durante la unidad, además de nuevas competencias y conocimientos relacionados con el tema propuesto.

5.9. TEMPORALIZACIÓN

La unidad didáctica tiene una duración de **3** semanas (6 sesiones en total), durante las cuales se trabajarán las actividades que se expondrán a continuación, **dos** días a la semana, en la hora de psicomotricidad (1 hora al día).

5.10. ACTIVIDADES PROPUESTAS

VÍDEOS PARA LA SEMANA 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE>

<https://www.youtube.com/watch?v=rOSAomXyBQ0>

Tabla 2. Programación de la semana 1

	LUNES 27 ABRIL	JUEVES 30 ABRIL
SEMANA 1: LAS PARTES DEL CUERPO	<u>SESIÓN 1:</u>	<u>SESIÓN 2:</u>
	<p>“<i>TWISTER GEOMÉTRICO</i>”- 20 minutos</p> <p>“<i>SOMOS ROBOTS</i>”- 25 minutos</p>	<p>“¿<i>DÓNDE ESTÁ MI NARIZ?</i>”- 45 minutos</p>

VÍDEOS PARA LA SEMANA 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=RdSFsg79fs8>

<https://www.youtube.com/watch?v=uor-IFk4vKU>

Tabla 3. Programación de la semana 2

	LUNES 4 MAYO	JUEVES 7 MAYO
SEMANA 2: JUEGO Y MOVIMIENTO	<u>SESIÓN 3:</u>	<u>SESIÓN 4:</u>
	<p><i>“¡A PESCAR!”- 30 minutos</i></p> <p><i>“LA MONTAÑA RUSA”- 25 minutos</i></p>	<p><i>“AROS LOCOS”- 30 minutos</i></p> <p><i>“MASAJE CORPORAL”- 15 minutos</i></p>

VÍDEOS PARA LA SEMANA 3:


<https://www.youtube.com/watch?v=3CDnD72sHU0>

<https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUgAY>

Tabla 4. Programación de la semana 3

	LUNES 11 MAYO	JUEVES 14 MAYO
SEMANA 3: LA RELAJACIÓN	<u>SESIÓN 5:</u>	<u>SESIÓN 6:</u>
	<p><i>“EL ÁRBOL Y LA LUCIÉRNAGA”- 45 minutos</i></p>	<p><i>“COMO BLOQUES DE HIELO”- 20 minutos</i></p> <p><i>“EL YOGUI-CUENTO”- 25 minutos</i></p>

Tabla 5. Descripción de las actividades

TEMÁTICA	DESARROLLO	
<p>SEMANA 1: LAS PARTES DEL CUERPO</p>	<p>1</p>	<p>“TWISTER GEOMÉTRICO”: En esta actividad, la docente creará un tablero para jugar al tradicional Twister con papel continuo, pero en lugar de haber únicamente círculos de colores, habrá figuras geométricas (triángulo, círculo y cuadrado). También se creará una ruleta en la que aparecerán las partes del cuerpo o las acciones que se van a trabajar (pies, rodillas, manos, sentarse, bailar y , que significa: todos los alumnos deben salir fuera del tablero)</p> <p>“SOMOS ROBOTS”: Los alumnos deberán moverse libremente por el espacio al ritmo de la música, imitando los movimientos propios de un robot; en el momento en el que la docente considere oportuno, pausará la canción y anunciará una consigna, por ejemplo: “<i>¡Nos hemos quedado sin pilas en los brazos!</i>”, por lo tanto, cuando se reanude la música, los alumnos deberán moverse por el espacio manteniendo inmóvil la parte del cuerpo que “se haya quedado sin pilas”. La actividad durará hasta que finalmente los alumnos acaben tumbados en el suelo para despedir la sesión.</p>
	<p>2</p>	<p>“¿DÓNDE ESTÁ MI NARIZ?”: Esta actividad se realizará en gran grupo. Cuando lleguemos al aula, nuestro amigo Pepe nos habrá dejado una carta en la puerta... En ella nos cuenta que su amigo Luis le ha escondido ¡todas las partes de su cara! y nos pide ayuda para que las encontremos. Para ello, junto a la carta, su amigo Luis nos dará una primera pista para encontrar los ojos: “<i>los dos ojitos están escondidos en un lugar en el que nos sentamos para escuchar cuentos</i>”, por tanto, deberemos ir al lugar correspondiente (el aula) en el que los alumnos deberán encontrar los dos ojos y la siguiente pista. Una vez recogidas todas las partes, deberemos colocarlas en la cara de Pepe, quien pondrá una pegatina a todos sus ayudantes.</p>
<p>SEMANA 2: JUEGO Y MOVIMIENTO</p>	<p>3</p>	<p>“¡A PESCAR!”: En esta actividad, los alumnos deberán moverse por un espacio delimitado por la docente. El juego comienza con dos alumnos agarrados de las manos formando un círculo, quienes serán los pescadores e intentarán pescar al resto metiéndolos dentro del círculo; el resto serán peces, quienes deberán escapar para no ser pescados. En caso de que les atrapen, se unirán al círculo y se convertirán en pescadores. Todo ello con la dificultad añadida de que el espacio se irá reduciendo poco a poco.</p> <p>“LA MONTAÑA RUSA”: Para esta actividad, el aula se convertirá en un circuito, el cual los alumnos deberán recorrer por grupos, en fila y agarrados entre ellos (salvo en las actividades de salto y de rodar). Las actividades que se realizarán engloban los distintos movimientos: salto (aros con huellas de pies → salto con pies juntos y con pies separados), ganeo (túnel-gusanillo), rodar (colchoneta) y caminar de puntillas (entre dos cuerdas).</p>
	<p>4</p>	<p>“AROS LOCOS”: Para esta actividad los alumnos se colocarán por parejas; cada pareja deberá colocarse dentro de un aro dispuestos en un círculo alrededor de la docente. Ésta, deberá ir nombrando partes del cuerpo y los alumnos tendrán que juntarlas entre sí (por ejemplo, la espalda); en el momento en el que la docente diga una palabra que no corresponda con una parte del cuerpo, los alumnos deberán cambiarse de aro lo más rápido posible de manera que lo compartan con otro/a compañero/a para volver a repetir el juego.</p>

		<p>“MASAJE CORPORAL”: En esta actividad, los alumnos se colocarán por parejas, uno de ellos tumbado en el suelo y el otro sentado a su lado; este último deberá realizarle un masaje con una pelota a su compañero, siguiendo las indicaciones de la docente; una vez transcurridos 5 minutos se hará el cambio de roles (el objetivo es que todos los alumnos sean conscientes de una u otra forma de las partes del cuerpo que están siendo protagonistas en el ejercicio y las sensaciones que provocan)</p>
<p>SEMANA 3: LA RELAJACIÓN</p>	<p>5</p>	<p>“EL ÁRBOL Y LA LUCIÉRNAGA”: La actividad se realizará en gran grupo y consta de dos partes. Primero, los alumnos se colocarán de pie formando un círculo alrededor de la docente. A través de las indicaciones, haremos una inspiración profunda (cogiendo aire por la nariz), juntando y elevando las manos, hasta que llegemos a la altura de la cabeza. Cuando hayamos cogido todo el aire deberemos soltarlo muy despacio (por la boca), a la vez que bajamos las manos hasta que llegemos a la punta de los pies. Repetimos tres veces. (Tomar conciencia de la respiración)</p> <p>El siguiente juego consiste en que los alumnos se colocarán de frente a la docente; se encenderá una vela, la cual explicaremos que debemos tener cuidado al acercarnos y movernos al lado, ya que podríamos apagarla. La misión de cada alumno será, por turnos, acercarse a la vela y soplar muy suavemente, lo suficiente para mover la llama, pero deben evitar que se apague. (Control de la respiración)</p> <p>La segunda parte del ejercicio consiste en que los alumnos estén sentados por el aula; se les contará la historia de la luciérnaga que está escondida por la clase y que debemos buscar. Apagaremos la luz y, sin hacer ruido (porque si no, nuestra luciérnaga se asustará), los alumnos deberán levantarse y buscarla. La docente, con una linterna alumbrará una parte del aula simulando la luciérnaga, de manera que los alumnos deberán acudir a esa zona para intentar atraparla; cuando estén llegando, se cambiará la luz a otro espacio, simulando que se ha escapado; de esta manera, se moverán por el espacio hasta que la consigan atrapar. Al finalizar la clase, se les pondrá un sello como recompensa por haberla atrapado.</p>
	<p>6</p>	<p>“COMO BLOQUES DE HIELO”: En esta actividad, los alumnos se moverán libremente por el espacio al ritmo de la música; en el momento en el que la docente diga: “¡HIELO!”, todos deberán juntarse lo más rápido posible formando un círculo para evitar derretirse. En cambio, si la docente dice: “¡SOL!”, los alumnos deberán derretirse poco a poco tumbándose en el suelo.</p> <p>“EL YOGUI-CUENTO”: Una vez estén todos los alumnos tumbados en el suelo debido a la actividad anterior, se les pedirá que se sienten para escuchar el cuento <i>“EL ÁRBOL MÁGICO DE LOS OCÉANOS”</i>, del cual formaran parte activa realizando las posturas de yoga de los animales marinos que aparecen en la historia.</p>

Tabla 6. Organización de las actividades

ACTIVIDAD	MATERIALES	ESPACIOS	AGRUPAMIENTOS
1	Tablero twister Ruleta con las partes del cuerpo Ruleta con colores (azul, amarillo y rojo) Música	Aula psicomotricidad	Gran grupo
2	Sobre con la carta de Luis Silueta de la cara de Pepe/ Partes de la cara (ojos, boca, orejas, nariz y cejas)	Aula psicomotricidad Aula habitual Corralito Patio (arenero) Pasillo	Gran grupo
3	Música Aros/Imágenes de huellas Gusanillo Colchoneta Cuerda	Aula psicomotricidad	Parejas Individual Gran grupo
4	Aros/Pelotas	Aula psicomotricidad	Parejas
5	Vela Linterna luz UV/Rotulador de tinta invisible Cartulina negra Tarro de cristal	Aula psicomotricidad	Gran grupo
6	Música Cuento “El árbol mágico de los océanos”	Aula psicomotricidad	Gran grupo

5.11. EVALUACIÓN

Para evaluar la práctica docente durante el desarrollo de la Unidad Didáctica, se ha diseñado esta **rúbrica** en la que aparecen reflejados diferentes ítems relacionados con el tema presentado:

Tabla 7. *Rúbrica de evaluación docente*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Se han cumplido los objetivos propuestos al inicio de la unidad didáctica			
Se ha creado un ambiente de confianza entre el docente y el grupo-clase			
Se ha conseguido favorecer la participación y autonomía en los alumnos			
Se han resuelto los conflictos que hayan surgido durante el desarrollo de las actividades			
Los espacios y tiempos de aprendizaje han sido flexibles a las necesidades de los alumnos			
Los materiales han sido adecuados a los objetivos propuestos			
OBSERVACIONES:			

En cambio, para evaluar los conocimientos adquiridos por los alumnos, se utilizará una entrevista previa con cada alumno, al inicio y al final de la unidad, en la que se realizarán 4 preguntas relacionadas con los contenidos que se abordan, para posteriormente comparar ambas y observar qué no sabían en un principio y qué han aprendido. También se utilizará la **observación directa y sistemática** durante el desarrollo de las actividades, además de un **cuaderno de campo** en el que se anotarán comportamientos o acciones significativas de los alumnos que sean útiles a la hora de valorar el éxito de la Unidad Didáctica. También se pedirá a cada alumno que realice un **dibujo** de su cuerpo al iniciar y terminar la programación (de esta manera se ve a simple vista qué partes conocen y dónde las sitúan); así, al observar las diferencias de ambos dibujos, se podrán comprobar cuáles son los conocimientos que han adquirido.

5.12. WEBGRAFÍA

Las partes del cuerpo humano para niños. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE> [22/03/2020]

Huesos | Cuerpo Humano. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=rOSAomxYBQ0> [27/04/2020]

Nuestro Cuerpo | Cuerpo Humano. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=RdSFsg79fs8> [06/04/2020]

Yo Tengo el Ritmo | Cuerpo Humano. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=uor-IFk4vKU> [28/02/2020]

Pulmones | Cuerpo Humano. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=3CDnD72sHU0> [03/01/2020]

Yoga para niños - Las posturas de los animales del mar. Consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY> [01/03/2020]

5.13. RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN

A continuación, se presentan los principales hallazgos encontrados a la hora de poner en práctica la Unidad Didáctica.

- **Percepción del alumnado**

Los resultados obtenidos muestran que los alumnos, o en su defecto, sus familias, perciben positivamente la implementación del modelo *flipped* en las aulas, en comparación con la metodología tradicional que venían utilizando. Se ha podido observar que más del 80% de los alumnos consideran que “aprenden más” con esta nueva metodología que con los modelos más conservadores.

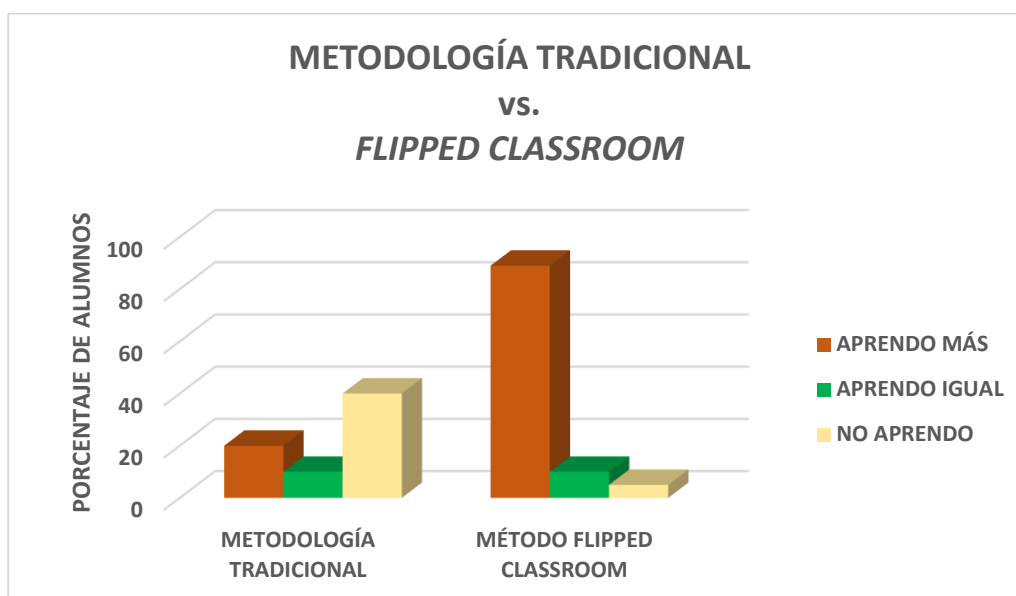


Figura 1. Comparación entre ambas metodologías

Como también se ha podido observar, la mayoría de los alumnos prefieren el trabajo colaborativo, ya que se encuentran más cómodos a la hora de aprender, al respetar sus ritmos individuales. En esta mayoría se encuentran alumnos que anteriormente no destacaban en el aula, en cambio, al darles un papel protagonista en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y cooperando con el resto de sus compañeros, se han notado claros avances en su desarrollo.

Otro factor que es clave en el motivo por el que este gran porcentaje de alumnos aprende más con esta nueva metodología es el papel que ejerce el docente. Como se ha comentado previamente, el hecho de que los alumnos trabajen los contenidos en casa y en el aula los pongan en práctica, supone que el profesor pueda diseñar las próximas actividades con más conocimiento acerca de las carencias que aún continúan presentes en el aula y las que ya están superadas; de esta manera, se consigue que los alumnos estén recibiendo las actividades y los contenidos pertinentes continuamente.

Antes de comenzar con la puesta en práctica de la Unidad Didáctica, se decidió comprobar el desarrollo de la metodología en varios contextos, por lo tanto, se formaron 3 grupos de 8 alumnos cada uno, atendiendo a las capacidades y el desarrollo de los mismos, de tal manera que el Grupo 1 lo formaban aquellos alumnos que sobresalían en algún aspecto del ritmo normal de la clase; el Grupo 2 estaba compuesto por los alumnos que se mantenían en la media y el Grupo 3 por aquellos que presentaban alguna dificultad o un ritmo de aprendizaje más lento que el resto.

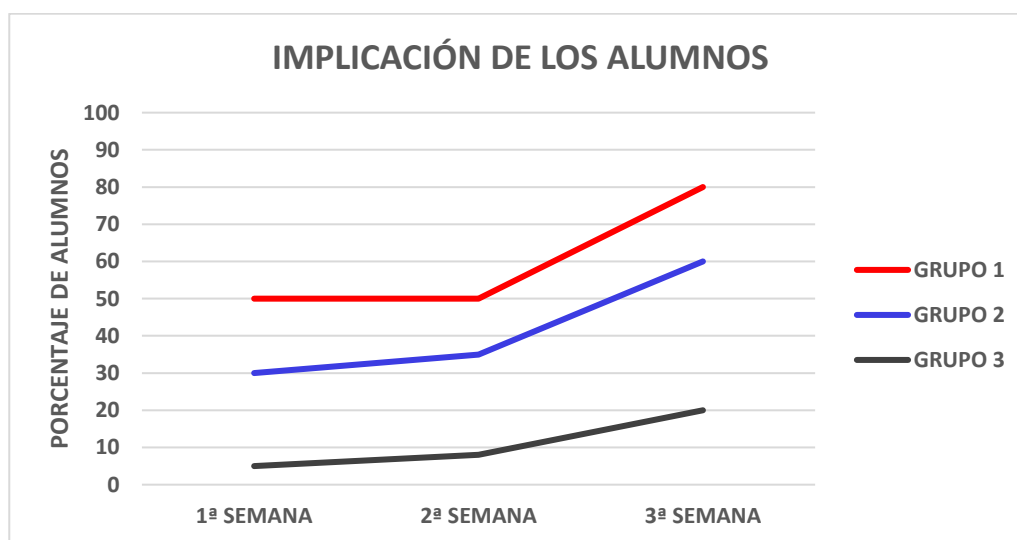


Figura 2. Grado de implicación de los alumnos

Como se observa en la figura 2, se encontraron diferencias notables entre los 3 grupos de alumnos. En primer lugar, el Grupo 1 partió de un nivel alto de implicación y trabajo, tanto individual como colectivo, posteriormente se mantuvo en este punto sin descender y en la evaluación final aumentó como consecuencia de la familiarización con el método. Por otro lado, el Grupo 2 se mantuvo prácticamente en la misma línea durante

todo el proceso y al final experimentó un aumento en el grado de implicación de los alumnos, lo cual indica que la efectividad del método es alta. Por último, el Grupo 3 partió de un nivel muy bajo en relación al resto y lo conservó a lo largo de las semanas, aunque al final elevó este dato ligeramente. La explicación podría ser que estos alumnos presentan falta de atención y concentración constante, por lo que no se implican en las actividades propuestas y muy probablemente tampoco lo hagan con los contenidos.

- **Percepción de las familias**

Como se ha destacado anteriormente, todo este proceso se realizó en colaboración con las familias, las cuales mostraron gran interés y participación en las actividades propuestas, tanto en casa como en el aula. En base a esto, decidimos realizar una encuesta para comprobar cómo había resultado esta nueva experiencia.

Como se puede observar en la figura 3, hubo familias que no conocían la metodología planteada para esta Unidad Didáctica y, por tanto, se mostraron algo reacias al cambio. Es necesario resaltar que esta fue la única pregunta que se les formuló a las familias la semana previa al inicio de la Unidad Didáctica. Este dato es relevante ya que mi intención fue comparar las opiniones previas y posteriores a la puesta en práctica para evaluar la efectividad y el recibimiento que había tenido el modelo *flipped*.

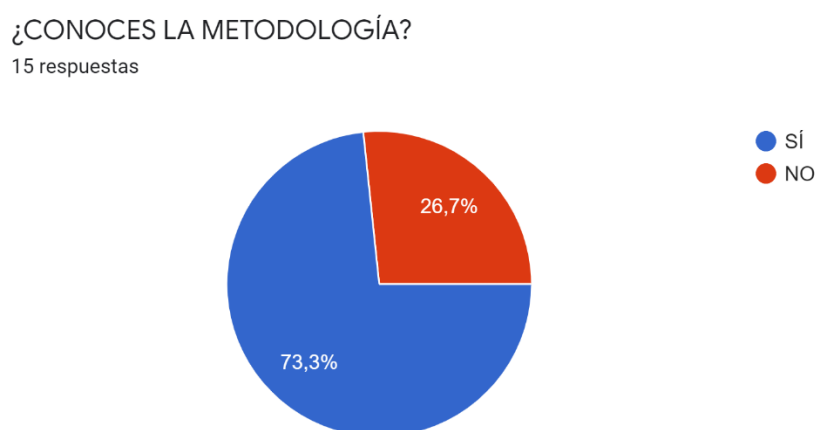


Figura 3. Encuesta a las familias. Pregunta número 1.

Con la siguiente pregunta (Figura 4), buscábamos conocer qué modo de aprendizaje les resultaba más interesante teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de sus hijos. Como era de esperar, debido a las características del centro educativo, ninguna familia

escogió la educación tradicional en su totalidad, sin embargo, un elevado porcentaje consideró que la solución no se encontraba en los extremos, sino que podría ser interesante llevar a cabo una combinación de ambas en según qué ámbitos.

¿TE DECANTAS POR UNA EDUCACIÓN TRADICIONAL O INNOVADORA?

15 respuestas

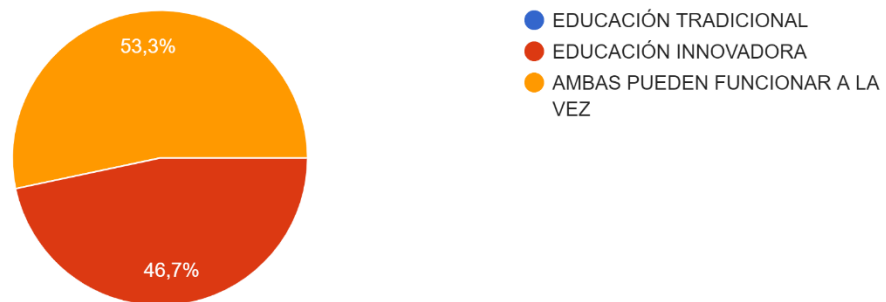


Figura 4. Encuesta a las familias. Pregunta número 2.

Al hilo de la pregunta anterior, consideramos oportuno preguntar qué opinaban acerca de un tema fundamental tanto en la etapa de Educación Infantil como en el modelo *Flipped Classroom*: Las interacciones sociales (Figura 5). De nuevo, ninguna familia defendió el trabajo individual en su totalidad ya que son conscientes que las relaciones entre iguales son muy importantes en esta etapa. No obstante, aunque la mayoría apostó por un aprendizaje plenamente cooperativo, más de un cuarto de las familias consideraron que ambos tienen cabida en la realidad del aula, dependiendo de las actividades que se estén realizando en cada momento.

¿TRABAJO INDIVIDUAL O COOPERATIVO?

15 respuestas

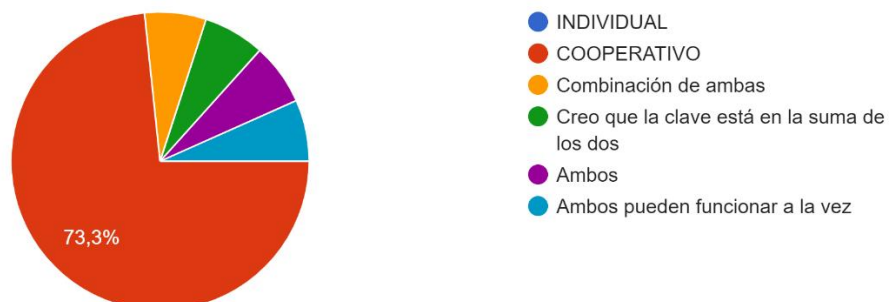


Figura 5. Encuesta a las familias. Pregunta número 3.

Por último, al terminar la puesta en práctica de la Unidad Didáctica, las familias debían valorar todo el proceso (1: Nada interesante; 5: Excelente). Esta pregunta abarcaba tanto la experiencia de las familias con los alumnos como los conocimientos y nuevos métodos de aprendizaje que habían adquirido estos últimos. Como se puede observar (Figura 6), la mayor parte de las familias valoró positivamente la experiencia realizada.

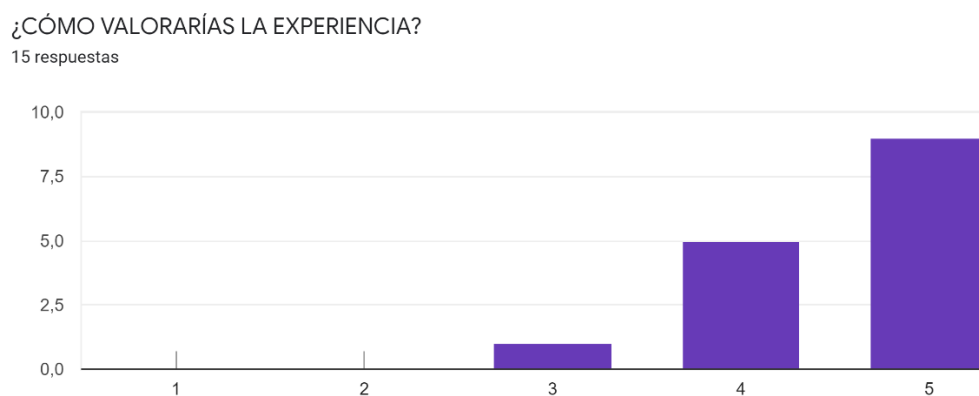


Figura 6. Encuesta a las familias. Pregunta número 4.

6. CONCLUSIONES

Desde mi papel de maestra y guía de los alumnos durante todo el proceso, he de decir que ha resultado una experiencia totalmente enriquecedora e innovadora, en la que todos, desde los diferentes roles, nos hemos ido adaptando a las circunstancias para mejorar en cada sesión. Ha supuesto mucho esfuerzo ya que se trata de una metodología novedosa y esto significa que no hay numerosos estudios al respecto que demuestren su eficacia, pero según afirman Lage, Platt y Treglia (2000) “*parece conveniente conocer su eficacia en diferentes contextos, con diferentes profesores, cursos y materias*”, por ello pensé que sería un reto interesante aplicar el método en un aula de Educación Infantil. Además, optar por este tipo de corrientes pedagógicas, significa cambiar totalmente la educación según la conocemos; renovar y crear los materiales que se ofrecen, dar la vuelta al proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentar en los alumnos competencias que aún no habían adquirido y enseñarles, que al final es el motivo por el que he realizado esta investigación, a ser autosuficientes y a experimentar e interactuar constantemente con el mundo que les rodea. Por tanto, después de haber observado grandes avances y en general, la evolución de todo el grupo y la satisfacción de las familias, he de decir que ha superado con creces mis hipótesis iniciales y que ha merecido la pena todo el esfuerzo realizado.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bergmann, J. y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Madrid: Editorial SM.
- Berzal Lorenzo, P. (2017). *El aprendizaje cooperativo en un aula de educación infantil. Propuesta de intervención*. N.p., Print.
- Comisión Europea (2012). *La enseñanza de las ciencias en Europa: políticas nacionales, prácticas e investigación*. Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa, Bruselas: EURYDICE. doi: 10.2797/90921.
- De Juanas, A., Martín R. y González, M. (2016). *Competencias docentes para desarrollar la competencia científica en educación primaria*. Bordón, Revista de pedagogía, 68 (2), 103-120. doi: 10.13042/Bordón. 2016.68207.
- Gerver, R. (2014). *Creating Tomorrow's Schools Today: Education - Our Children- Their Futures*. Londres: A&C Black.
- Lage, M. J., Platt, G. J. y Treglia, M. (2000). *Inverting the classroom. A gateway to creating an inclusive Learning environment*. The Journal of Economic Education. 31 (1). 30-43.
- López Soler, A. (2015). *Invirtiendo el aula: de la enseñanza tradicional al modelo Flipped-Mastery Classroom*. N.p., Print.
- Martín, D. y Campión, R. S. (2015). *¿Es el flipped classroom un Modelo Pedagógico eficaz? Comunicación y pedagogía. Nuevas tecnologías y recursos didácticos, (285), 29-35*.
- Prieto Martín, A. (2017). *Flipped Learning: Aplicar el Modelo de Aprendizaje Inverso*. Madrid: Narcea.
- Santiago, R. y Bergmann, J. (2018). *Aprender al revés. Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula*. Barcelona: Paidós Educación, pp. 240.

Webgrafía

Ministerio de Educación y Ciencia. (2008). ORDEN ECI/3960/2007. Consultado en <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf> [03/02/20]

El aula invertida. Consultada en: <https://canaltic.com/blog/?p=3045> [05/02/20]

Flipped Classroom o Clase Invertida- E-Historia. Consultada en <http://www.e-historia.cl/e-historia/flipped-classroom-o-clase-invertida/> [10/02/20]

La motivación escolar. Consultada en https://www.youtube.com/watch?time_continue=90&v=wxg8hxjm0k&feature=emb_title [20/02/20]

Flipped Classroom | Blog Agora Portals International School. Consultada en <https://www.colegioagoraportals.es/2016/01/21/flipped-classroom/> [20/02/20]

Actualidad Docente. Información y reflexión sobre educación. Consultada en <http://actualidaddocente.cece.es/hablamos-con/raul-santiago-espana-es-uno-de-los-paises-donde-mas-se-hace-flipped-classroom-y-donde-mas-interes-hay/> [20/02/20]

Ieducando | Feedforward: una oportunidad para convertir la evaluación en un espacio de aprendizaje. Consultada en <https://ieducando.com/nuestro-blog/2018/06/28/feedforward-una-oportunidad-para-convertir-la-evaluacion-en-un-espacio-de-aprendizaje-i> [05/03/20]

Sánchez-Rodríguez, J., Ruiz-Palmero, J. y Sánchez-Vega, E. (2017). Flipped Classroom. Claves para su puesta en práctica. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 6(2), 336-358. Consultado en <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2> [10/04/20]

6 problemas que te encontrarás cuando apliques el Flipped Classroom. Consultada en <https://www.theflippedclassroom.es/6-problemas-que-te-encontraras-cuando-apliques-el-flipped-classroom/> [15/04/20]

8. ANEXOS



Figura 7. CEIP Kantic@ Arroyo.



Figura 8. Aula de psicomotricidad. Circuito de calentamiento.

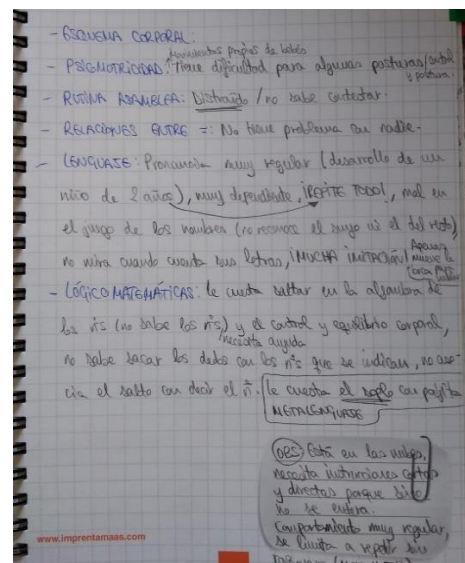
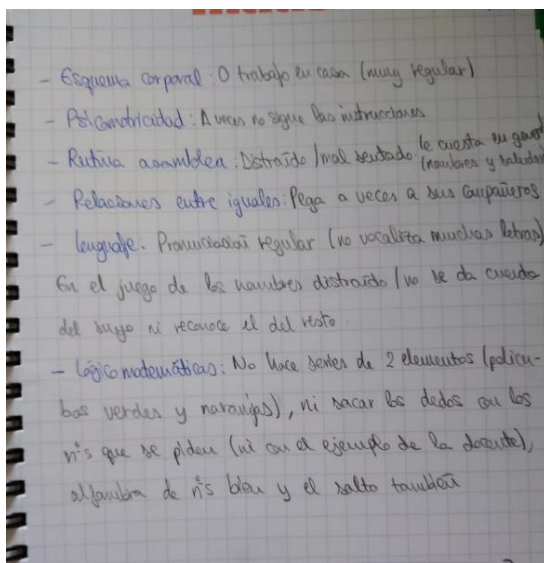


Figura 9. Cuaderno de campo (docente)

Tabla 8. Entrevista previa a la aplicación del método. (Ejemplo alumno 1)

<u>NOMBRE DEL ALUMNO/A:</u> ALUMNO 1	
<u>FECHA</u> (dd/mm/aa): 23/04/20	
<u>PREGUNTAS</u>	<u>RESPUESTAS</u>
1. ¿CONOCES ALGUNA PARTE DEL CUERPO? SI ES ASÍ, NÓMBRALA.	<i>“Sí, conozco las manos, los pies y la cara”.</i>
2. ¿ PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR NUESTRO CUERPO?	<i>“Para ir a casa de los abuelitos con papá”.</i>
3. ¿CÓMO TE MUEVES CUANDO JUEGAS?	<i>“Yo juego en la alfombra de los coches [...], sentado en mi habitación”.</i>
4. ¿CÓMO ESTÁ EL CUERPO CUANDO DESCANSAMOS?	<i>“Dormido [...], tumbado en la cama”</i>
<u>OBSERVACIONES:</u>	
<p>Los conceptos relacionados con el esquema corporal son muy escasos y generales. Analizando las respuestas, considero que el alumno 1 carece de experimentación con el medio. Falta mucho trabajo y juego más allá de lo básico.</p>	

Tabla 9. Entrevista posterior a la aplicación del método. (Ejemplo alumno 1)

<u>NOMBRE DEL ALUMNO/A:</u> ALUMNO 1	
<u>FECHA</u> (dd/mm/aa): 15/05/20	
<u>PREGUNTAS</u>	<u>RESPUESTAS</u>
1. ¿CONOCES ALGUNA PARTE DEL CUERPO? SI ES ASÍ, NÓMBRALA.	<i>“El corazón, la nariz, los pulmones, “atrás” (la espalda), los pies y los huesos”.</i>
2. ¿ PARA QUÉ PODEMOS UTILIZAR NUESTRO CUERPO?	<i>“Para correr, respirar después del patio, andar como los animales, y bailar mucho”.</i>
3. ¿CÓMO TE MUEVES CUANDO JUEGAS?	<i>“Juego a bailar así (demostración) y también al pilla-pilla con mis amigos”.</i>
4. ¿CÓMO ESTÁ EL CUERPO CUANDO DESCANSAMOS?	<i>“Hay que respirar mucho y después tenemos que soplar despacito para que el corazón descanse cuando venimos de jugar en el patio”</i>
<u>OBSERVACIONES:</u>	
<p>Después de la puesta en práctica, he observado un aumento significativo en la cantidad y calidad de los conocimientos acerca del cuerpo humano por parte del alumno. Además, se pueden observar ciertos aspectos muy concretos (órganos, proceso de respiración) ya afianzados e integrados en su rutina diaria en el aula.</p>	



Figura 10. *Actividades en el aula. Afianzamiento de conocimientos.*



Figura 11. *Implicación de las familias en las actividades del aula.*

