



Universidad Inca Garcilaso de la Vega

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**DISEÑO Y FORMACIÓN DE UN PROYECTO DE AULA INNOVADORA EL
FLIPPED CLASSROOM (AULA INVERTIDA) EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR

MENDOZA JUAREZ ANA BEATRIZ

ASESOR

MEJIA VILCHEZ GLORIA

ELIZABETH

LIMA-PERÙ

2019

DEDICATORIA

A mis padres, por su arduo trabajo y apoyo incondicional en todos estos años, que hicieron que no declinara y lograra terminar la carrera, a mis maestros(as) porque fueron ellos una base importante, para desarrollarme y construirme profesionalmente.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
ÍNDICE	3
PRESENTACIÓN	5
RESUMEN	6
CAPÍTULO 1	8
DISEÑO Y FORMACIÓN DE PROYECTO DE AULA INNOVADOR	8
1.1. Definición de proyecto	8
1.2. Definición de innovador	8
1.3. El proyecto educativo innovador	9
1.4. Diseño de proyecto educativo	10
1.5. Características del proyecto educativo innovador	12
1.6. Requisitos para la formación de proyecto educativo innovador	14
1.7. Organizador visual	15
CAPÍTULO 2	17
EL FLIPPED CLASSROOM (AULA INVERTIDA)	17
2.1. Definición de flipped classroom	17
2.2. Fundamentos del flipped classroom	18
2.3. Importancia del Flipped Classroom	19
2.4. Características del modelo pedagógico Flipped Classroom	20
2.5. Organización de un flipped classroom	20
2.6. Criterios para la aplicación Flipped Classroom en el aula	22
2.7. Ventajas y desventajas de la aplicación de Flipped Classroom	23
2.8. Propuesta del Flipped Classroom y el aula tradicional	25
2.7. Organizador visual	27
CAPÍTULO 3	28
ÁREA DE COMUNICACIÓN	28
3.1. Fundamentación del área de comunicación	28
3.2. Selección de las capacidades del área de comunicación	29
3.3. Selección de enfoques del área de comunicación	30
3.5. Contenidos temáticos por ciclos del área de comunicación	32

3.6. Elaboración de una Sesión de Aprendizaje: Flipped Classroom (Aula Invertida) En el área de comunicación.	36
3.7. Organizador visual.....	41
.....	42
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	43
FUENTES DE INFORMACIÓN	45

PRESENTACIÓN

La utilización de las herramientas TIC en los diferentes campos de nuestra vida común y cotidiana ha traído como consecuencia para el sector educativo nuevas formas y modelos de enseñanza para así poder afrontar las situaciones comunes de nuestra vida diaria, utilizando herramientas como el proyector, el uso del ordenador, el acceso a internet, etc. Se ha visto surgir nuevas metodologías de enseñanza – aprendizaje ya que en nuestra actualidad la presencia de un docente ya no es un requisito importante y la interacción del estudiante con el docente se viene realizando en un contexto virtual.

Este presente trabajo de investigación hace el estudio del uso de una de estas modalidades la cual es llamada “Aula Invertida “o “Flipped Classroom”, la cual es un nuevo modelo de enseñanza, que a través del tiempo ha ido ganando mucha popularidad en algunas instituciones educativas, y se ha dado casos exitosos de implementación alrededor del mundo.

Por otra parte, hemos observado que en este modelo de aprendizaje se da un enfoque pedagógico en el cual la instrucción directa se realiza fuera del aula y el tiempo presencial se utiliza para desarrollar actividades de aprendizaje significativo y personalizado, algo que en una educación tradicional no podíamos encontrar, es decir, que el aprendizaje invertido da un giro a dicho método, mejorando la experiencia en el aula. El docente, ya asume un nuevo rol como guía en todo el proceso de enseñanza - aprendizaje, además el estudiante practica aplicando los conceptos claves de sus diferentes materias, mientras reciben una retroalimentación.

Finalmente, muchos de los docentes comienzan a invertir sus clases ya que pueden hacer uso de las herramientas TIC, siendo este tipo de recurso de muy fácil acceso para que los estudiantes observen en el momento y en el lugar donde les sea más conveniente y revisarlo tantas veces que ellos lo deseen y así poder llegar mejor preparados a clase.

RESUMEN

En la actualidad en nuestro sistema educativo nos hemos percatado que nuestros estudiantes no poseen un mismo rendimiento a lo largo de toda su vida académica escolar; por tal motivo este presente trabajo de investigación, en el cual uno de sus principales objetivos es la comparación entre una enseñanza tradicional contrastada con una enseñanza utilizando las herramientas que nos ofrece este mundo globalizado, es decir, las herramientas TIC, y con el poco uso que se da de este recursos en el aula, donde el docente no posee las capacidades de **innovación**, las clases se tornan largas y aburridas para el estudiante, llegando a no estimularlo ,lo cual repercute y se ve reflejada directamente en sus calificaciones.

Con esta premisa que tenemos sobre nuestro sistema de enseñanza educativa, este trabajo de investigación propone la utilización de la metodología del Aula Invertida, en la cual este modelo de enseñanza consiste en invertir los momentos de estudio, es decir, cambiar la interacción entre docente y estudiante. Por otra parte, en la utilización de esta metodología el estudiante ya posee herramientas tecnológicas que le permiten el acceso a internet y a ciertas plataformas educativas virtuales que facilitan el uso de videos, audios, Google drives, etc. El docente realizará el diseño de materiales ya específicos para dicha clase, para así poder transmitir el contenido del curso, que en nuestro caso se dará en el área de comunicación.

Además, con el uso del modelo de “Aula Invertida” el estudiante obtendrá una gran ventaja porque permitirá que controle el momento y así poder revisar el material ofrecido por el docente y al profesorado le facilitará alcanzar las competencias y capacidades en la presente sesión de clase.

Palabras clave: Aula Invertida – Herramientas TIC – Modelo de enseñanza – Área de Comunicación – Competencias y capacidades.

ABSTRACT

Currently in our educational system we have realized that our students do not have the same performance throughout their academic school life; for this reason this present research work, in which one of its main objectives is the comparison between a traditional teaching contrasted with a teaching using the tools that this globalized world offers us, that is, ICT tools, and with little use that is given of these resources in the classroom, where the teacher does not have the capacity for innovation, the classes become long and boring for the student, not stimulating them, which has repercussions and is directly reflected in their grades.

With this premise that we have about our educational teaching system, this research work proposes the use of the Inverted Classroom methodology, in which this teaching model consists of inverting the moments of study, that is, changing the interaction between teacher and student. On the other hand, in the use of this methodology, the student already has technological tools that allow access to the Internet and certain virtual educational platforms that facilitate the use of videos, audios, Google drives, etc. The teacher will carry out the design of specific materials for said class, in order to transmit the content of the course, which in our case will be given in the area of communication.

In addition, with the use of the "Inverted Classroom" model, the student will obtain a great advantage because it will allow them to control the moment and thus be able to review the material offered by the teacher and the faculty will facilitate reaching the skills and abilities in the present class session. .

Keywords: Flipped Classroom – ICT Tools – Teaching Model – Communication Area – Competences and abilities.

CAPÍTULO 1

DISEÑO Y FORMACIÓN DE UN PROYECTO DE AULA INNOVADORA

1.1. Definición de proyecto

En relación a lo referente a lo que es un proyecto, se considera necesario analizar diferentes enfoques que fundamentan su definición tales como plantea el autor Sapag N. (2005:4), quien manifestó que “un proyecto no es ni más ni menos que la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema tendiente a resolver, entre tantas, una necesidad humana” , por lo que un proyecto, se le considera como una herramienta o también se puede manifestar que es un instrumento que permite recopilar, analizar, precisar de manera sistemática como un conjunto información y antecedentes, que nos permita lograr obtener resultados propuestos.

Según la autora Valenzuela Moncada Carolina (2007) propone acerca de lo que es un proyecto lo que a continuación se precisa:

Un proyecto es una propuesta organizada, integrada y sistematizada para realizar una actividad que debe cumplirse en un lapso de tiempo determinado para lo cual se plantean coherentemente los objetivos, contenidos y las actividades que se realizan para el logro de los mismos. La elaboración y ejecución de un proyecto tiene mayor significado cuando se trabaja de forma participativa, considerando diversas alternativas de acción desde la definición de una situación problemática, la elaboración de los objetivos, los resultados que se espera alcanzar, la metodología que se pretende desarrollar y la forma de evaluar los procesos. (p: 4)

Con estas definiciones antes mencionadas podemos determinar que un proyecto no es solo una herramienta, sino que también es un programa o plan de trabajo que se origina de la necesidad o exigencia de resolver un problema de cualquier índole antes una necesidad de la persona. Para el desarrollo de este procedimiento se tendrá en cuenta que considere un orden adecuado, siguiendo una estructura. Cada uno de estos pasos estarán orientados a la búsqueda de solución y al cumplimiento de los objetivos trazados en un lapso o periodo establecido.

1.2. Definición de innovador

Según la Real Academia Española, el término innovador es todo aquello que innova, es decir, que altera algo introduciendo novedades.

“La INNOVACIÓN se concibe como la expresión social y colaborativa de la creatividad. Entendida en términos de resultado, la innovación es uno de los niveles más altos de creatividad. Integra categorías como iniciativa, inventiva, originalidad, disposición al cambio, aceptación del proceso adaptativo, pero sobre todo colaboración y disposición a compartir actuaciones conjuntas y propuestas evaluativas. La polinización de la creatividad tiene lugar a través de Proyectos de Innovación Curricular”. (Torre, 2007).

Por la definición antes mencionada, podemos integrar el término innovación en el ámbito educativa, resultando la innovación educativa que según Carbonell (2002) menciona lo siguiente:

La innovación es un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas

vigentes. La innovación no es una actividad determinada, sino un proceso, un largo viaje o trayecto, que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización en los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones, y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por ello entendemos como innovación a todo cambio, renovación, una transformación que se da de manera organizada, buscando la mejora y el progreso de lo que ya se conoce a través de nuevas tácticas y métodos. Y si hablamos de una Innovación Educativa, podemos decir que lo que busca es insertar cambios innovadores y originales para mejorar el proceso que da en el ámbito educativo que es enseñanza – aprendizaje. La innovación educativa crea cambios en varios de sus elementos, como los recursos educativos, las actividades a desarrollar o incluso también las formas de evaluación. Dichos cambios que se dan incluyen todo el proceso educativo. Uno de los ejemplos que tenemos es la Educación a distancia, instaurada en varias partes del mundo.

1.3. El proyecto educativo innovador

De acuerdo a lo referido acerca de lo que es un proyecto educativo innovador se tomarán en cuenta distintos análisis, uno de ellos lo que plantea la autora Saavedra M. (2013) quien expresa que es una planeación estratégica para lograr un propósito de cambio y renovar algunos aspectos educativos. Por ello es un plan eficaz de aprendizaje que conduce la presencia de un cambio que se ha ido buscando, planeando y progresando con una intención.

Uno de los principales objetivos del Proyecto de Innovación Educativa es fomentar dicha innovación en el aula. Estos se llevan a cabo en la Planificación Anual y en el Proyecto Educativo Institucional, donde son los docentes quienes seleccionan los Proyectos de Innovación Educativa. Para evaluar los proyectos se toma en cuenta si la innovación es de calidad, si toma en cuenta la tecnología, si puede ser aplicable en el aula y si mantiene el perfil de los miembros que participan en el proyecto. (Saavedra, 2013)

Así también el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana – FONDEP (2008) nos plantea la siguiente definición respecto al Proyecto Educativo Innovador, que esta es una sugerencia que está debidamente estructurada e integra varios aspectos que serán desarrollados por diversas actividades que se ejecutarán en un plazo de tiempo determinado, para ello se deben haber planteado previamente objetivos. Las etapas de este proyecto (formulación, ejecución y evaluación) tendrán mayor relevancia si esta cumple con cada paso indicado, empezando con el análisis del problema que se hará frente, el acuerdo de los objetivos, los procedimientos a desarrollarse y los mecanismos de evaluación.

1.4. Diseño de proyecto educativo

Según el artículo de Rimari, “Diseño de Proyectos” (2010), el diseño de un proyecto educativo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Datos Generales

• Título o nombre del proyecto:
 • Institución Educativa: Código Modular:
 • UGEL: DRE:
 • Dirección de la Institución Educativa:
 • Lugar: Distrito: Provincia: Región:
 • Integrantes del Comité de Gestión:

Nombres y apellidos	Cargo	Teléfono	E-mail

• Fecha de Inicio del proyecto:
 • Fecha de finalización del proyecto:

1. Descripción del proyecto de investigación: ¿En qué consiste el proyecto?

En esta primera parte del proyecto debemos explicar de qué trata nuestro proyecto, describir nuestra propuesta y explicar por qué razones es necesario introducirlo. Dando a conocer también los beneficios que trae consigo.

2. Identificación del problema: ¿Cuál es el problema que buscamos eliminar? Causas

En esta primera parte del diseño tenemos que hacer un análisis del problema real y las necesidades que se da en los estudiantes de la I.E. Para ello es necesario buscar las posibles causas que lo originaron, tomando en cuenta la opinión de los participantes de la I.E y así poder buscar una solución a corto plazo.

3. Justificación del proyecto: ¿Qué se pretende hacer?

En ella describiremos cuales son los motivos o las razones por las cuales se está planteando el proyecto. Para ello debemos responder a dos preguntas el por qué y el para qué.

- ✓ ¿Por qué se desea establecer o introducir dicho proyecto?
- ✓ ¿Para qué lo llevaremos a cabo? (cambios que generan)

4. Beneficiarios del proyecto: ¿A quién está dirigido el proyecto?

Son aquellos estudiantes que recibirán un beneficio al ejecutarse el proyecto, debemos conocer la cantidad de estudiantes y que características tienen en común, los cuales lo harán partícipes del proyecto.

5. Objetivos y resultados: ¿Qué queremos lograr?

Una vez que tengamos el problema definido podemos determinar cuáles son nuestros objetivos. Este objetivo responderá a la pregunta ¿Qué deseamos lograr con este proyecto? Para ser más preciso este objetivo responde a tres preguntas ¿Quiénes son los beneficiarios? ¿Qué capacidades van a desarrollar? ¿Como lo van a desarrollar? (Estrategias).

Los resultados constituyen a ser los objetivos una vez logrados.

6. Actividades / Cronograma/ Responsables: ¿Qué vamos a hacer para lograr los objetivos y resultados, ¿cuándo y quiénes serán los responsables? – Matriz de consistencia

Las actividades que se desarrollarán en el proyecto serán el conjunto de hechos o labores a realizar para lograr los objetivos trazados. Todo esto está determinado en un cronograma donde también señale a los responsables en cada labor a desarrollar.

7. Presupuesto: ¿Cuánto dinero necesitamos?

En el presupuesto se elaborará un cuadro donde se dé a conocer cada actividad y los costos que se generan de manera unitaria, total y el costo por actividad.

8. Evaluación y monitoreo del Proyecto

Al llegar a esta parte tenemos que realizarnos la siguiente pregunta y hacernos una autoevaluación ¿Cómo nos está yendo con el desarrollo del proyecto? Debemos saber también en qué momento se realizará la evaluación y con qué instrumento de medida lo voy a evaluar.

9. Sostenibilidad e institucionalización del proyecto: ¿Cómo hacer para que el proyecto sea sostenible y se institucionalice?

La sostenibilidad es lo que garantiza que el desarrollo del proyecto perdure aun después de haber sido concluida hasta su institucionalización, esto quiere decir, hasta que esta sea convertida en una práctica habitual educativa. Para que esto se dé en forma positiva será necesario el compromiso de todos los docentes y personal directivo con el progreso del proyecto. Así como también que estas actividades sean incorporadas en el PEI, en el plan anual de trabajo y en las programaciones curriculares.

10. Rendición de cuentas: ¿Sobre qué, cuándo y a quiénes se rinden cuentas?

En la rendición de cuentas será necesario extraer la información más importante del proyecto de innovación, como las acciones, los logros, las dificultades, los problemas, etc. Todo ello para dar a conocer los avances y obstáculos que ocurrieron en el desarrollo del proyecto. Es importante saber que la rendición de cuentas se desarrolla antes, durante y después del proyecto de innovación. (Rimari, 2010)

1.5. Características del proyecto educativo innovador

Un proyecto educativo de innovación presenta las siguientes características:

1. Enseñanza personalizada

Hoy en día los proyectos tienen que adaptarse a las distintas situaciones que se viven en el aula, muchas de ellas haciendo el uso de la tecnología y gracias a ello se puede dar un aprendizaje personalizado. El objetivo central es que el estudiante sea más participativo y

no tanto el docente, así comprenderá y asimilará los contenidos en las diversas formas de aprendizaje.

2. Implementación de nuevas metodologías

Ya que hablamos de “innovación”, el docente debe implantar nuevas metodologías de enseñanza. Un ejemplo de ello es la “Pedagogía invertida”, la cual indica que los estudiantes deban de leer los contenidos teóricos en casa y trabajar la parte práctica en el aula. El aprendizaje establecido en el proyecto también da mayor protagonismo al estudiante ya que será el actor principal en la ejecución del proyecto y este tiene que ser aprobado por el docente. Así también vemos hoy en día como se traslada la mecánica del juego al ámbito educativo. (Gamificación, “aprender como jugando”)

3. Aprendizaje activo

En un proyecto innovador se toma en cuenta el método “Aprender haciendo”, esta metodología implica cometer errores y buscar soluciones creativas para sacar un proyecto adelante. Pero no solo se trabajará la creatividad sino también el emprendimiento, la autonomía y sobre todo que el estudiante sea capaz de buscar soluciones a sus errores y problemas.

4. Uso del ambiente y las aulas

En la ejecución de un proyecto siempre es habitual la colocación de las mesas para su uso. Pero podemos cambiar esa idea y tomar cualquier espacio dentro del aula para su ejecución.

5. Uso de las tecnologías de información

Los proyectos de innovación suelen introducir las TICS en la enseñanza – aprendizaje al estudiante. Ahora no solo podemos hablar de computadoras sino también de otros dispositivos que pueden ser utilizados de manera productiva por los estudiantes para reforzar los contenidos académicos. Así tenemos las clases online, los tutoriales, los

programas informáticos, etc., todo ello haciendo usos móviles, Tablet u otros dispositivos portátiles. (Best teacher, 2016)

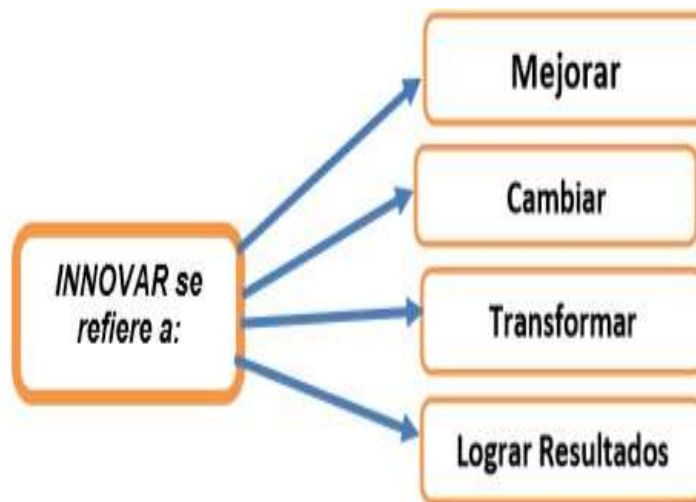
1.6. Requisitos para la formación de proyecto educativo innovador

Es imprescindible en el momento de elaborar un proyecto educativo innovador, tomar en cuenta algunos criterios para su producción, ellos son los siguientes:

1. El proyecto debe contribuir a que la experiencia del aprendizaje no solo baste con adquirir conocimiento y habilidades, sino que también se pueda aplicar en su formación para el futuro, es decir el aprendizaje debe ser vital.
2. Los métodos que se pondrán en práctica en el proyecto innovador deben enfocarse que estas sean activas, es decir, el estudiante sea partícipe de su aprendizaje y se fortalezca en las relaciones sociales.
3. Un proyecto innovador debe tener en cuenta que no solo el aula es el lugar adecuado para producir un proyecto, sino que se debe permitir que este vaya más allá, ya sea un espacio formal o informal de la actividad educativa.
4. El aprendizaje colaborativo será uno de los principales aportes para un proyecto innovador, ya que no solo el docente es quien puede dar su apoyo sino también otros participantes relevantes de la comunidad.
5. Los proyectos se crean en base a una necesidad, siendo esto así, las competencias que se irán logrando no solo deben responder a una necesidad del presente sino también a necesidades futuras que demanda nuestro actual siglo.
6. El estudiante debe aprender a través de una experiencia significativa y original, tomando en consideración sus emociones y compromiso emocional.

7. El proyecto debe incorporar aprendizajes que estén basados en retos, en resolución de problemas reales para que estos tengan un efecto esperado.
8. Dentro de un proyecto la evaluación es una herramienta indispensable en su elaboración, por ello se deben considerar las tres formas de evaluación: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.
9. Un proyecto de innovación tiene la necesidad de incluir una cultura digital, es decir, para poder desarrollar algunas capacidades como analizar, producir, aplicar o compartir, sería adecuado para el estudiante desenvolverse dentro de un mundo digital.
10. El proyecto debe tener una visión a que este progrese y continúe mejorando, por consiguientes la sostenibilidad es uno de los puntos importantes para que el proyecto se mantenga en pie. (Telefonica)

1.7. Organizador visual





CAPÍTULO 2

EL FLIPPED CLASSROOM (AULA INVERTIDA)

2.1. Definición de flipped classroom

Los vocablos “Aula Invertida” fueron originalmente creados por Walvoord y Johnson Anderson en 1998. Estos autores plantearon un patrón o modelo donde los estudiantes previamente a clase tienen un acercamiento con el tema que se desarrollaría posteriormente. Una vez llegada a clase se promueve a realizar la comprensión del tema realizando diversos análisis, síntesis, conclusiones, etc. Todo esto a través de ensayos o cuestionarios dados por el docente tiempo previo a la clase. Continuamente otro de los autores que dieron forma a estos términos son Lage, Platt y Treglia en el 2000, utilizaron estos términos para precisar algunas tácticas o estrategias de clase establecida en el área de economía, no obstante, hacía referencia al empleo de procedimientos parecidos o similares donde el docente pedía a sus estudiantes que estos tengan una proximidad con los temas que se desarrollarían en clase. (Flacones Navarrete)

El modelo de Flipped Classroom o aula invertida es un vocablo que ha sido popularizado por Jhonathan Bergman y Aarom Sams (EE.UU), quienes descubrieron un software para apoyar a aquellos estudiantes que no podían asistir a clases, para ello grabaron las lecciones en Power

Point y las publicaron en el internet. Dicho modelo pedagógico fue de gran aceptación y su uso se fue incrementando por múltiples docentes quienes comenzaron a enviar sus lecciones a través de videos y aprovecharon el tiempo en clase para realizar trabajos prácticos y descartar todas posibles dudas acerca del tema.

El modelo pedagógico “Flipped Classroom”, consta en invertir los tiempos y lugares de una enseñanza tradicional en la que el docente instruye, el alumno aprende y las tareas se realizaban en casa, al implantar este modelo pedagógico “Aula Invertida”, el alumno previamente adquiere conocimientos en casa del tema a desarrollar en el aula, una vez que esté en clase comparte dicha información y el docente consolida todo lo aprendido. Por ello es un aprendizaje fundamentado en la práctica y proyectos, donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y viene preparado para debatir sobre el tema.

2.2. Fundamentos del flipped classroom

Los grandes cambios que se dan hoy en la tecnología exigen una nueva forma de enseñanza, tomando en cuenta nuevos modelos de aprendizaje que los estudiantes irán adoptando con la colaboración del docente en las aulas de clase tanto en el nivel inicial, primaria y secundario. Por ello el estudiante es el actor principal en el desarrollo de estos innovadores modelos, siendo él participe de estos nuevos cambios a futuro. Si hablamos de generar grandes cambios pues uno de ellos es “Invertir la clase”, utilizando todos los medios tecnológicos que tienen a su alcance, para adquirir diversos conocimientos en el tiempo que estos crean el más adecuado, uno de ellos el hogar, así el tiempo en clase será el indicado para discutir y comentar en clase sobre lo previamente aprendido, teniendo el docente mayor espacio para aclarar dudas y realizar el trabajo práctico de acuerdo al tema investigado. (Uribe, 2014)

Este tipo de enseñanza tiene un parecido o semejanza al Constructivismo Pedagógico, que fundamenta lo siguiente: “El conocimiento no puede transferido sin más, sino que deben ser los estudiantes quienes construyan el significado de dicho conocimiento” (Weimer, 2013, p 12), siendo parte central del proceso de aprendizaje.

El Constructivismo educativo nos plantea un modelo donde el procedimiento de la enseñanza se pone en funcionamiento como si este fuese un proceso dinámico, interactivo y participativo del estudiante, por tanto, el conocimiento será verdaderamente una construcción ejecutada por la que persona que va a conocer y aprender.

Por ello esta metodología está basada en la Teoría del conocimiento del Constructivismo que como ya conocemos es una corriente pedagógica basada en el “Conocimiento Constructivista” (Jean Piaget y Lev Vygotski) que pretende otorgar a los estudiantes herramientas para que estos puedan buscar o crear procedimientos que los puedan ayudar a solucionar alguna situación problemática, por lo cual ellos irán cambiando sus ideas y por ende seguirán aprendiendo. (Contributors, 2013)

2.3. Importancia del Flipped Classroom

El dato con mayor importancia en esta nueva estrategia de aprendizaje es que utilizar con mayor productividad el tiempo en clase, ya sea con trabajos prácticos, talleres donde el estudiante pueda aplicar lo aprendido o también poder intercambiar sus conocimientos e interactuar con sus demás compañeros. El docente solo será un mediador en monitorear que el aprendizaje se esté desarrollando adecuadamente y los estudiantes a su vez pueden resolver sus dudas de manera individual. Otros de los criterios que tienen mayor relevancia en este modelo pedagógico son:

1. Contribuye a que el estudiante observe y repase contenidos académicos indicados por el docente.
2. Teniendo en cuenta el punto anterior, predispone a que no solo tenga la información, sino que la analice y comprenda para poder estar a la par de sus demás compañeros y no genere un retraso.
3. Instruye a que el estudiante sea responsable de su propio aprendizaje, esto puede conllevar a que el estudiante demuestre mayor interés y se convierta en autodidacta.
4. Cooperera para que el aprendizaje no solo se de forma individual, sino que también lo haga con sus pares o interactúe en grupo.
5. Aumenta su compromiso y su capacidad de reflexión.

2.4. Características del modelo pedagógico Flipped Classroom

Teniendo en cuenta la diversa información sobre este tema, podemos indicar algunas características de este nuevo enfoque o modelo pedagógico:

- 1. Es participativa,** esto con relación al estudiante ya que como se fue mencionando antes el estudiante es el que presenta mayor protagonismo en el proceso enseñanza – aprendizaje en el cual es participe sobre todo en la parte práctica de la sesión de aprendizaje. Cambia la idea de una enseñanza tradicional donde solo actúa como espectador de las explicaciones del docente.
- 2. Es interactiva;** ya que permite la interacción en el aula con sus demás compañeros. Dentro de esta acción el estudiante podrá debatir, intercambiar ideas u opiniones, analizar y solucionar todas sus dudas. Todo esto debe ser trabajado en grupos guiado por el docente.
- 3. Es tecnología;** porque con este nuevo enfoque se hace el uso de las TIC (Tecnología de información y comunicación), siendo lo fundamental el trabajo on line, de esta forma son los docentes quienes enviaran previamente sus clases. Los videos en línea serán de gran ayuda para el estudiante ya que este podrá observar dicho video una y otra vez hasta que logre comprenderlo.
- 4. Es flexible;** dado que este modelo se puede aplicar a los estudiantes de diversas edades, así como también se puede aplicar en diversas áreas como matemática, comunicación, sociales, etc.
- 5. Es integral;** esto conlleva a que exista un aumento de compromiso por parte del estudiante y no solo eso, sino que también se involucra con el tema a desarrollar.
- 6. Es semipresencial;** ya que el estudiante aprende todos los conceptos a través de los videos on line o también dicho videos educativos.

2.5. Organización de un flipped classroom

Existen varias formas de organización en las que se puede implementar el “flipped classroom” o aula invertida (Margulieux Majerich & McCracken, 2013). Presentaremos a continuación un modelo de un posible esquema.

1. Escoger o elaborar el material digital que vamos a utilizar, ya que si lo que deseamos es realizar un video, podemos elegir distintos sitios web donde podremos emitirlo y sea accesible al estudiante como, por ejemplo: Youtube, Dailymotion, Vimeo u otros. También se puede sugerir a los estudiantes sitios web donde encontrarán videos educativos de diversas áreas como el Khan Academy, Ted ed , entre otras. Ahora, si lo que queremos es elaborar o producir nuestro video podemos hacer uso de software de edición de video como el El windows Movie Maker, el Powtoon u otro software que se puede encontrar en la web.
2. Elaborar adecuadamente el video teniendo en cuenta que esta se comprendo lo mejor posible, Si fuese necesario se tendría que editar el video para agregar lo que fuese necesario como agregar datos relevantes o agregar preguntas (cuestionario) para que el alumno responda estas en clase.
3. Distribuir el material producido una vez que esté concluido. Hoy en día existen diversas formas en las que se puede distribuir el material ya sea por un grupo de Facebook o wasap (Que es más accesible a los alumnos) o cualquiera de las otras plataformas de distribución de video que mencionamos en el primer punto.

Estos tres primeros puntos son desarrollados fuera del aula, siendo el docente el productor y distribuidor del material educativo, a su vez evaluando si esa forma de aprendizaje sería la adecuada para sus estudiantes.

Los siguientes puntos que daremos a conocer a continuación se desarrollaran dentro del aula siendo el estudiante el personaje principal de su aprendizaje en estos cuatro momentos. El docente solo cumplirá el papel de guía en esta parte del proceso de enseñanza.

4. Introducción: El docente a cargo mostrará los contenidos que observaron sus estudiantes previamente y que continuarán trabajando en clase.
5. El docente solucionará las dudas que tengan sus estudiantes con respecto al material observado, también, si fuese el caso se podrá desarrollar el cuestionario o alguna actividad dejada en el video por el docente.
6. Actividad en el aula de clases, esta llegaría a ser la parte central ya que luego de haber observado el video y de haber resuelto todas las dudas de los estudiantes. El docente tendrá que desarrollar a través de estrategias la comprensión del tema, tomando en cuenta el aporte de cada uno de sus estudiantes y haciéndolos intercambiar ideas, puntos de vista, la corrección entre pares y la retroalimentación (Aprendizaje activo y colaborativo).
7. Cierre: El docente da a conocer las conclusiones del tema desarrollado tanto de su aporte como el de sus estudiantes. A su vez comunica y explica sobre el próximo material que difundirá. (Margulieux, 2013)

2.6. Criterios para la aplicación Flipped Classroom en el aula

Para poder aplicar este modelo pedagógico innovador se requiere de algunos requisitos para su correcta ejecución. Por ello mostraremos a continuación esos criterios en tres etapas: antes, durante y después de clase.

Antes de clase:

- El docente debe estar capacitado, conocer y utilizar las TIC, para elaborar y producir el video de acuerdo al tema que ha elegido, a su vez difundirlo a través de una plataforma.
- El docente debe definir los objetivos que desea lograr, de acuerdo a ello podrá cooperar el trabajo con el alumno exitosamente.
- El estudiante debe tener acceso a algún ordenador u otro dispositivo, por lo cual pueda visualizar el video enviado por el docente.
- Implementar un cuestionario para los estudiantes, para que estos resuelvan y respondan las preguntas respecto al video o informe enviado

Durante la clase:

- Es necesario que todos los integrantes de la clase hayan observado video, ya que, si uno de ellos no lo ha visualizado, el docente no podrá trabajar al mismo ritmo con todos sus estudiantes.
- Es necesario realizar trabajos grupales para que se pueda establecer el debate, opiniones y conclusiones respecto al tema, y así se desarrolle un trabajo cooperativo.
- El indispensable que el docente revise el desarrollo el cuestionario para conocer las dudas de sus estudiantes y poder aclararlos en clase.

Después de clase:

- Consolidar todos los conocimientos adquiridos tanto en casa como en clase.
- Motivar a los estudiantes a profundizar los temas.
- El docente puede ofrecer otros recursos adicionales en caso de que el estudiante no haya solventado todas sus dudas.

2.7. Ventajas y desventajas de la aplicación de Flipped Classroom

Actualmente, se han divulgado diversos estudios que analizan la clase invertida y la decisión de poner en práctica este modelo pedagógico en el aula. Por ello se puede aportar una serie de cambios favorables y desafíos a su vez. Como algunas de las principales ventajas expondremos los siguientes:

- Una de las principales ventajas que trae consigo la aplicación del “Aula Invertida” en los estudiantes es que dicho método desarrolla su personalidad, su pensamiento crítico, su liderazgo, descubriendo algunos talentos que ellos mismos no conocían.
- Permite que los estudiantes puedan aprender al ritmo que ellos crean conveniente, porque, al tener acceso al material digital, ellos pueden visualizarlo una y otra vez hasta llegar a su comprensión.
- Posibilita que los estudiantes sean autónomos, ya que actúan con total libertad usando su criterio para su aprendizaje.

- Establece un ambiente colaborativo y cooperativo, ya que el aula se convierte en un espacio donde se interactúa, compartiendo opiniones, ideas, realizando interrogantes y resolviendo dudas.
- Proporciona que los docentes tengan una mejor comunicación con sus estudiantes, por ello el aprendizaje es más centrado al alumno.
- Se puede conceder una enseñanza personalizada, ya que se dispone de un mayor tiempo para la resolución de los ejercicios (trabajo práctico).
- Pone a los estudiantes en un contacto más cercanos con la tecnología.
- Aumenta el compromiso del estudiante, puesto que es el que se hace responsable de su aprendizaje, a su vez permite que el alumno sea eficiente en sus labores escolares o académicos.
- De una u otra manera involucra a la familia en el proceso de aprendizaje, ya que es el hogar donde se da el inicio de este modelo de aprendizaje.

Por otra parte, frente a estos diversos beneficios que trae consigo este modelo de aprendizaje “Aula Invertida”, también ha sido de importancia algunos desafíos a las cuales nos podíamos enfrentar al pretender aplicar este modelo. A continuación, presentamos algún de ellos:

- En un aspecto principal tenemos “La brecha digital”, se podría considerar un obstáculo o barrera para aquellos estudiantes que no tienen acceso o disposición a una computadora, o simplemente si no tienen conexión a la internet.
- Los docentes deben estar capacitados o ser especialista en el uso de las TICS.
- Conlleva un mayor trabajo para el docente, ya que requieren más tiempo para la producción de los videos.

- Existe un posible riesgo de que el estudiante pase mayor tiempo frente a una pantalla no solo observando el material entregado por el docente sino con algunas distracciones que encuentre en la web.
- Requiere que todos los estudiantes se involucren, es decir tiene que ser todos los que hayan observado el material enviado por el docente, ya que, si uno de ellos no lo ha observado, no se podrá trabajar en conjunto una vez iniciado la clase.
- No es adecuado para aplicarlo en todas las áreas académicas.
- Es un método que no exige en su totalidad la investigación, ya que los videos, recursos u otros materiales que se envíe, son seleccionados por el docente para que solo el alumno lo observe y analice.
- No todos los estudiantes pueden estar preparados para este tipo de modelo de aprendizaje, para algunos de ellos va a ser un tanto complicado adaptarse a ello. (Albaladejo, 2016) (Flacones Navarrete)

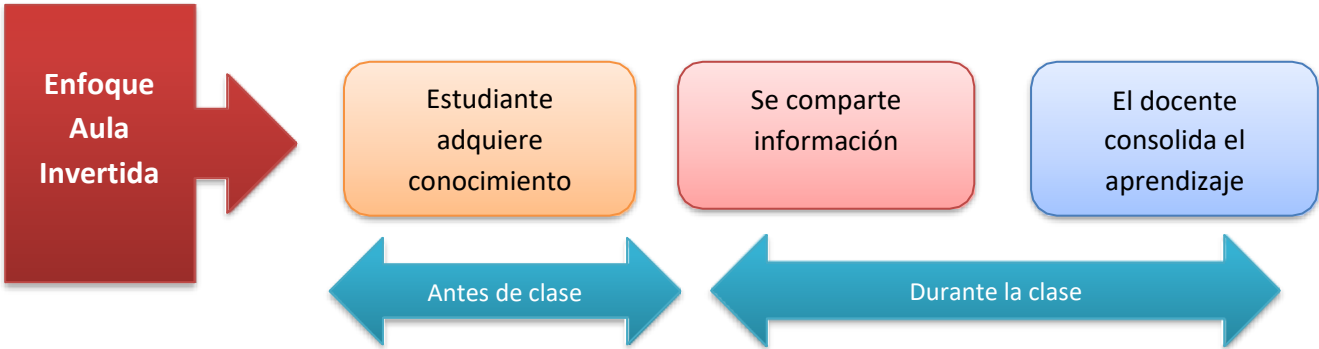
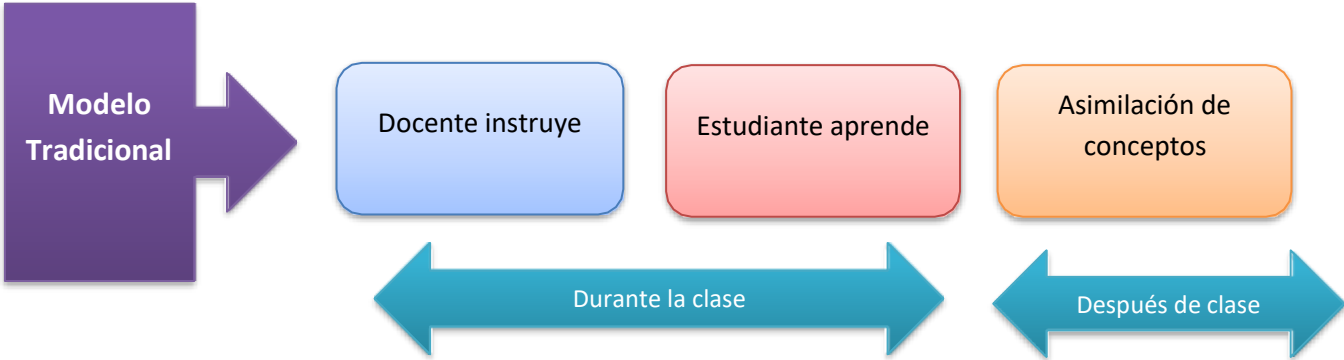
2.8. Propuesta del Flipped Classroom y el aula tradicional

La educación tradicional ha sido aún experimentada por nuestros padres o abuelos, pero muchos de nosotros aun hemos tenido esa oportunidad de conocer una educación de forma tradicional, donde solo el docente era quien participaba en su totalidad en la clase, y el estudiante solo se limitaba a escuchar y memorizar los contenidos académicos dado por el docente.

Respecto a lo que se ha ido mencionando anteriormente, conocemos ya el modelo pedagógico Aula Invertida, que es una idea opositora en tanto a los tiempos y los lugares de una educación tradicional. Por ello a continuación mostraremos un cuadro comparativo, donde se pueda observar con mayor claridad cuáles son esos puntos a favor al modelo “Aula Invertida” respecto una enseñanza tradicional.

	Enseñanza tradicional	Enseñanza con el modelo “Aula Invertida”
Antes de clase	<p>Estudiante: Se limitan a leer y resolver ejercicios.</p> <p>Docente: Prepara su clase (Teoría y práctica)</p>	<p>Estudiante: En casa, observa y analiza el material entregado por el docente.</p> <p>Docente: Adecua y habilita actividades variadas e innovadoras</p>
Comienzo de la clase	<p>Estudiante: Tiene una mínima información del tema que se va a desarrollar el docente o simplemente no cuentan con algún tipo de información del tema.</p> <p>Docente: Brinda la información del tema, dando a conocer solo lo más importante o relevante.</p>	<p>Estudiante: Inician la clase teniendo algunas interrogantes respecto al material mostrado previamente.</p> <p>Docente: Posiblemente conoce las posibles dudas de sus estudiantes y en qué parte del tema se podrían generar dificultades.</p>
Durante la clase	<p>Estudiante: Procuran llegar o seguir el ritmo al que avanza el docente</p> <p>Docente: Ejecuta su lección a lo largo de toda la sesión de clase.</p>	<p>Estudiante: Están desarrollando las competencias implantadas en la sesión.</p> <p>Docente: Guía de manera individual a cada uno de sus estudiantes, haciendo una retroalimentación.</p>
Después de clase	<p>Estudiante: Realiza los ejercicios o actividades en el poco tiempo que queda, muchas veces sin realizar una retroalimentación.</p> <p>Docente: Evalúa y supervisa las actividades del estudiante</p>	<p>Estudiante: Prosigue aplicado los conocimientos, después de haber escuchado las recomendaciones del docente.</p> <p>Docente: Continúa realizando la explicación y resolviendo dudas de sus estudiantes, promoviendo que utilice otros recursos para que despejen todas sus dudas.</p>

2.7. Organizador visual



CAPÍTULO 3

ÁREA DE COMUNICACIÓN

3.1. Fundamentación del área de comunicación

La base sobre el desarrollo del área de comunicación en los estudiantes, está en que los niños requieren desarrollar competencias comunicativas que demanda la sociedad hoy en día en distintos entornos en los que se pueda desenvolverse, ya sea en la institución educativa, en su familia, en un ámbito laboral y en la misma sociedad. Por ello es en la escuela donde el estudiante debe enriquecer el desarrollo de estas competencias comunicativas, guiadas y conducidas por el docente, quien promoverá diversas y nuevas experiencias comunicativas, para que los estudiantes sean capaces de expresar y comprender mensajes orales, escritos y audiovisuales.

De igual modo la ampliación de los medios de comunicación con los cuales los niños tienen contacto como la televisión, la radio, la prensa escrita, el internet o cualquier otro medio que divulgue información, requerirá que los niños construyan esos aprendizajes y apliquen en la práctica social.

Teniendo en cuenta todo ello demanda que los estudiantes no solo utilicen un lenguaje verbal sino también otros tipos como aquellos que impliquen imagen, sonido, movimiento, etc.

El objetivo del área de comunicación es desarrollar competencias comunicativas y lingüísticas de los estudiantes para que ellos comprendan y expresen mensajes orales y escritos

de forma competente en cualquiera de las circunstancias comunicativas, de igual manera, busca también la comprensión y producción de diversos tipos de texto, para que puedan estar debidamente informados.

El área de Comunicación es la base o núcleo en la formación de capacidades tanto como cognitivas (desarrollo de pensamiento, representación y lógica), afectivas y creativas (interacción social, autonomía, autoestima, etc.), metacognitivas (capacidad de crítica y reflexión). (MINEDU, 2000)

La ejecución del área de comunicación implica que los estudiantes desarrollen cinco aspectos que se complementan, estos son:

- Comunicación Oral
- Comunicación escrita (lectura y producción de texto)
- Reflexión sobre el funcionamiento lingüística de los textos
- Lectura de imágenes y textos icono – verbal
- Expresión y apreciación artística

3.2. Selección de las capacidades del área de comunicación

El Currículo Nacional de la Educación Básica, nos plantea tres básicas competencias (combinación de las capacidades para lograr un propósito), donde en cada una de ellas encontraremos diversas capacidades, sabiendo que las capacidades son recursos que los estudiantes pondrán en práctica para actuar de manera competente.

Competencia 1: Se comunica oralmente

Esta competencia comprende las siguientes capacidades:

1. Obtiene información de textos orales
2. Interpreta e infiere información de textos orales
3. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
5. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

6. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Competencia 2: Lee diversos tipos de textos escritos

Esta competencia comprende las siguientes capacidades:

1. Obtiene información del texto escrito
2. Infiere e interpreta información del texto.
3. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Competencia 3: Escribe diversos tipos de texto

Esta competencia comprende las siguientes capacidades:

1. Adecúa el texto a la situación comunicativa
2. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada
3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Es muy importante tener en cuenta ser “competente” no es solo lograr desarrollar las capacidades de forma individual, sino trabajarlas de manera integral.

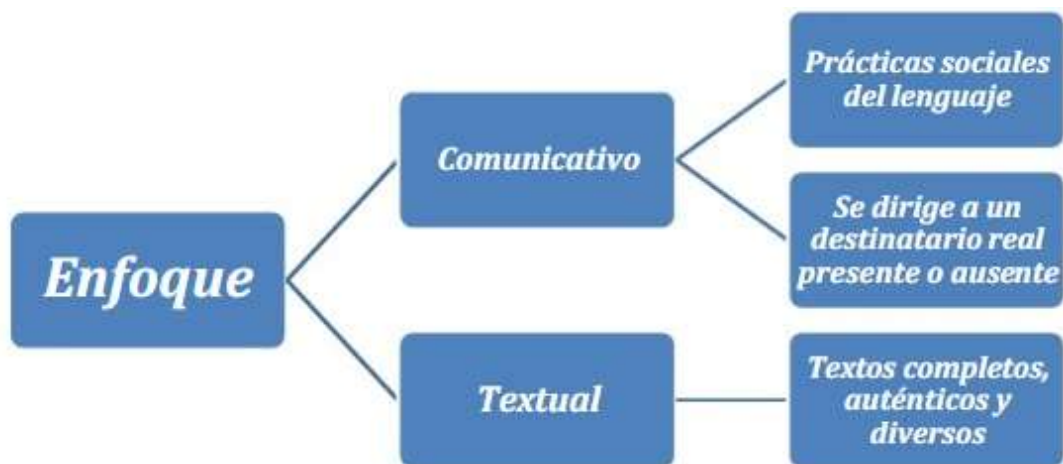
3.3. Selección de enfoques del área de comunicación

El desarrollo curricular del área de comunicación busca que el estudiante incremente sus competencias comunicativas para que este se puede expresar con creatividad y libertad, es decir que escriban y lean según la manera ellos crean conveniente, así podrá disfrutar lo que hacen considerando muchos de sus beneficios.

El Ministerio de Educación, en las Rutas de Aprendizaje nos plantea la forma de orientación, esto es, que el área de comunicación está sustentada en el Enfoque Comunicativo Textual.

1. El enfoque es comunicativo; porque se tiene en cuenta la función principal del lenguaje que es “comunicarse”, ya sea de diversas formas e interlocutores. Esto proyecta a que el estudiante elabore su texto que le servirá para “comunicarse”, conocer para que escribe y para quién lo hace. Así también leer un texto es otra de las maneras de comunicarse, pero esta vez informándose, aprendiendo o siguiendo algunas instrucciones. El estudiante consolida todo esto sabiendo que el lenguaje oral y escrito establece un intercambio de información, saberes, ideas, experiencias, etc.

2. El enfoque es textual; ya que considera una variedad de textos, en distintas situaciones comunicativas y distintos interlocutores. El niño desde sus primeros acercamientos con un texto, elabora distintas suposiciones sobre lo que observa ya sea en el título o la forma del texto. A partir de la lectura el niño construye sus propias ideas y produce sus propios textos.



3.5. Contenidos temáticos por ciclos del área de comunicación

Para que los estudiantes puedan desarrollar las diversas competencias que ha establecido el currículo nacional en el área de comunicación es necesario tomar en cuenta algunos contenidos temáticos que se desplegarán y utilizarán en cada competencia. Lo que mostramos a continuación es un ejemplo de un cartel de contenidos del área de comunicación de educación primaria, de una institución educativa desconocida.

Estos son algunos de ellos, que han sido clasificados por ciclo:

ORGANIZADOR

CICLO III		CICLO IV		CICLO V	
3º	4º	3º	4º	3º	4º
1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - La historia: Definición (LOS PARADOS EN EL CIRCO) - Personajes e ideas principales de un texto. - Secuencia de una narración: secuela - Final de El Esopo 	1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - La historia: Definición, elementos, características - Fragmento de un cuento: - Contenido del texto: personajes, escenarios, hechos, ideas, situaciones y mensaje (LA MISMA Y ANAÏLLA) - Estructura del texto narrativo: inicio, nudo y desenlace (CIUDAD PARA UNO) 	1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - El cuento: personajes, lugar, tiempo, hechos - Anticipación e inferencia - Forma del texto - Contenido del texto: secuencia narrativa, información explícita e implícita - Cuento con diálogos: análisis e solución - Cuento con elementos textuales: tema, personajes, conflicto, momentos, contextos, uso de signos ortográficos 	1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - El cuento: hechos, personajes, tiempo, lugar, mensaje (RUGOR EL DRAGÓN ENAMORADO) - Fuente del texto: ilustraciones - La leyenda: personajes, hechos, referencias geográficas (CON EL ENANITO) - Anticipaciones e inferencias - Cuentos con diálogos: inclusión de diálogos: uso de la rúbrica - Cuento fantástico: personajes, hechos, lugar, tiempo, mensaje - Forma del texto: recursos (signos de exclamación) 	1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - La historia: definición, elementos y características - El relato: estructura y características (LAS BATALLAS DE ANDRÉS) - El cuento: personajes, hechos, escenarios, secuencia narrativa (BARULLO EN EL PARQUE DE LAS LEYENDAS) - La leyenda: relato narrativo y estructura textual (LAS LAGRIMAS DEL SOL) - El fragmento de una novela (DE PRESIDENTE AL HIDALGO ALONSO QUINCE) - Cuento humorístico: recursos del humor (LA MALDICIÓN) - La Taldición (LA CALLE DE LA BANITA) 	1. TEXTO NARRATIVO <ul style="list-style-type: none"> - La historia: definición, elementos, características y propósito - El cuento: personajes, lugar, tiempo, hechos, tipo de narrador (BARROPOSAS Y CORNETAS) - El cuento de ciencia ficción: el propósito del texto, elementos de la narración, recursos narrativos, los recursos literarios (EL CAMINANTE SOLITARIO) - Contenido del texto: hechos, opiniones, sentimientos (ME HACE FALTA) - Cuento humorístico: recursos del humor (LA MALDICIÓN) - La Taldición (LA CALLE DE LA BANITA)
2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - Texto poético: Definición (ME MIRÓ EN EL ESPEJO) - Los caligramas 	2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - El texto poético: características - Forma, contenido y ritmo - Los caligramas 	2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - Forma y lenguaje del texto: versos, estrofas y lenguaje - Los caligramas 	2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - Fuente del texto: tema y aplicación (A MARGARITA) - Forma del texto: características del tipo de texto: Versos y estrofas - Lenguaje, forma y ritmo - Los caligramas 	2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje literario (LA NIÑA DE LA LAMPARILLA AZUL) - Contenido del texto: tema (TRISTITIA, HERALDOS NEGROS) - Forma del texto: versos, estrofas, ritmo, rima, lenguaje (ROMA - SOBRESA MISRAL) - Los caligramas 	2. TEXTO POÉTICO <ul style="list-style-type: none"> - Contenido del texto: tema, yo poético, forma y tema (TRISTITIA) - Los caligramas
3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia entre: <ul style="list-style-type: none"> - La intención del texto: presentar, informar y promover (UN PAÍS FANTÁSTICO) - La infografía (CHALECO SALVAVIDAS DE LA PLAYA) - El aviso (UNOS KILOCOS) - El organizador gráfico (SOBRE LOS ANIMALIOS) - La entrevista: definición y estructura (ENTREVISTA A UN CAMBURI) - El cartel (OPAN CIRCO) texto instructivo: Definición, características - Recetas de ensaladas de frutas y manualidades 	3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia entre: <ul style="list-style-type: none"> - Definición, características y elementos - Enciclopedia en CD - Periódico: reportaje y noticia - Cuento de doble entrada - Faltos turísticos - Anuncios paratextuales - Señales de tránsito - Mapa temático - El afiche: definición y características (CIUDADA PARA UNO) - La receta - La etiqueta - LAS TELEDORAS DE LOS INDIAS 	3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia periodística: propósito del texto, ideas, estructura - Texto informativo-periodístico - La infografía: propósito del texto, contenido del texto (información implícita e implícita), tema del texto (imágenes) - Texto informativo-descriptivo - El artículo periodístico: elementos, características e intención - Texto narrativo-descriptivo - Contenido del texto: hechos, ocurrencias, personajes, mensaje 	3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - La infografía - Texto informativo-descriptivo - Contenido del texto: tema, ideas principales, estructura 	3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - Encuestas paratextuales: propósito, ideas, formato (EL AVISO MAGNANIMO DE LOS NIÑOS) - Infografía: estructura, ideas, propósito, imágenes, interpretación (LA TELEFONIA MOVIL) - El artículo informativo: propósito, ideas, relaciones, imágenes (ARTICULO DE SU LOCALIDAD) 	3. TEXTO INFORMATIVO E INSTRUCTIVO <ul style="list-style-type: none"> - La infografía: contenido del texto (imágenes y datos), forma y organización del texto (tema y creatividad en su estructura) - Crónica periodística: características informativas y testimoniales (EL PAIS NUESTRO DE CADA DIA) - Forma y contenido del texto: datos, temas, estructura (LA CREACIÓN DE UNA MONEDA) - Texto narrativo-descriptivo - Contenido y lenguaje del texto - Texto periodístico-informativo (económico)
4. TEXTO DRAMÁTICO: EL CONDOMINIO DE MADRENA	4. TEXTO DRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> - Contenido y forma del texto: personajes, tiempo y diálogos 	4. TEXTO DRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> - Contenido y forma del texto: tema, personajes, escenarios, representación 	4. TEXTO DRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> - Texto dramático o teatro - Personajes, hechos, lugar, propósito - Fuente del texto: diálogos, acotaciones, etc. 	4. TEXTO TEATRAL O DRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> - Contenido del texto: propósito, hechos, personajes, escenarios - Forma del texto: recursos escénicos, diálogos (POLIFEMO) 	4. TEXTO DRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> - Personajes, escenarios, diálogos, representación

EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL

<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La presentación personal (COS PRESENTAOS) ● La presentación de un animal de tu zona 	<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <p>La presentación de sus padres</p>	<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de sus compañeros 	<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <p>La presentación a otros.</p>	<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <p>La presentación de un personaje</p>	<p>COMUNICACIÓN ORAL 1. PRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentarse y presentar a los demás ● La representación teatral
<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración de un viaje (LA RAS FABULOSO) 	<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración de fábulas (EL CONDOR) 	<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración de una experiencia (¿QUE TANTO METEN EN LA MOCHILA?) ● La narración de un hecho observado (MISTERIO EN LA CIUDAD) ● La narración de un cuento fantástico (UNA TOQUILLA DE ESTRELLA) 	<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración de un sueño ● La narración de un viaje ● La narración de un cuento fantástico ● La narración de una leyenda 	<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración ● La narración del argumento de una película ● La narración de una leyenda 	<p>2. LA NARRACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La narración de un hecho observado ● La narración de un cuento fantástico
<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La descripción de lugares (TEXTO DESCRIPTIVO) ● La descripción de una planta (LA PLANTA MAS HERMOSA) 	<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La descripción de una vestimenta (FIESTA DE DISFRACES) ● La descripción de un objeto 	<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La descripción de una persona (LA RAJARITA DE PAPEL) 	<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descripción libre 	<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La descripción de grupo 	<p>3. LA DESCRIPCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La descripción de un personaje de una obra literaria
<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La recitación de rimas (SOBRE LAS VOCALES) ● La recitación de trabalenguas (TIEMPO Y SIN DEMORA) ● La recitación de poemas (EL RATITO TITO) ● La recitación de adivinanzas (LA VACA SE VENTA) ● La conversación (EL ERIZO Y EL CONEJO) ● Expresa ideas y opiniones ● Diálogo en lugares (ELLA CALLE) ● El diálogo de riteros (VILLA SILENCIO) ● La entonación de un villancico 	<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La expresión de gustos y preferencias (LA PRIMERA FILA) ● La expresión de acuerdos y desacuerdos ● La expresión de opiniones con argumentos ● La conversación por teléfono ● Relato de un recuerdo ● La entrevista ● La justificación de opiniones ● La formulación de problemas y soluciones (HIPS Y COCOS) ● La explicación del funcionamiento de un aparato 	<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La conversación (LA MAGIA DE LOS NÚMEROS) ● Los juegos de palabras (EL CEMPEP QUE DEMORABA) ● La explicación de un juego (PALABRAS CON SENTIMIENTO) ● La expresión de información (COLÓN AGARRA VIAJE A TODA COSTA) ● La expresión de una opinión (QUEER QUE SE PUEDA) ● La expresión de emociones (SABES CARBÓN?) ● El texto publicitario (reda) (RESERVA NACIONAL - RUCAYA - SAMIRÁ) 	<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La Propuesta de soluciones (EL DÍA QUE NO HUBO CLASES) ● El texto televisivo ● La dramatización ● La explicación de conocimientos ● La argumentación ● El análisis de un tema en grupo ● La entrevista (ABORDAR AL CAMALEÓN) ● La motivación en un debate 	<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El diálogo ● El debate ● Los juegos de roles ● El video fórum ● La exposición con apoyo de gráficos (DIEZ SUGERENCIAS PARA COMBATIR EL CALENTAMIENTO GLOBAL) ● La explicación del funcionamiento de un aparato ● La declamación de un poema 	<p>4. DISCURSO ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La conversación ● La rima de ideas ● El noticiero radial ● El panel (DÍA MUNDIAL DEL FOLCLORE) ● El acróstico ● Phrasa 66 ● La exposición (LA TECNOLOGÍA NOS LLEVA A LA FAMA) ● La explicación de una entidad ● La conversación grupal ● La red de prensa ● La mesa redonda ● La pronunciación de un discurso

PRODUCCIÓN DE TEXTOS

<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La Comunicación: emisor, receptor, mensaje ● La oración: definición ● El sujeto y el predicado (LA OSA GOLDO) ● El sustantivo: común y propio ● Diferencias y aumentativos ● El artículo ● El adjetivo calificativo ● Masculino y femenino: Concordancia de género ● Singular y plural: Concordancia de número ● Pronombres personales ● El verbo: sujeto- verbo ● El verbo: Presente y pasado 	<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La Comunicación: emisor, receptor, mensaje y canal ● La oración: definición y características ● El sujeto y el predicado ● El sustantivo y el artículo ● Sustantivo: común y propio ● Femenino y masculino: Singular y plural ● El adjetivo: cualitativo y estado ● Concordancia sustantivo- adjetivo ● El Pronombre ● El verbo: sujeto- verbo ● El verbo: pasado, presente y futuro 	<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicación y lengua: emisor, receptor, mensaje, canal y código ● La oración: Definición, clases ● El sujeto y el predicado ● El núcleo del sujeto y el núcleo del predicado ● Modificadores del sujeto ● El artículo ● El sustantivo: género y número ● El adjetivo (ligado) (DARE CON QUIEN ANDAS Y TE DARE PORQUE) ● Los determinantes (poseivos) ● El pronombre personal ● El verbo: tiempos verbales, número y persona (LA TIERRA EN EL UNIVERSO) ● La conjugación (UN TEMA DE HISTORIA) ● Análisis de oraciones (CONTAR CON EL CUERPO) 	<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicación y lenguaje ● Elementos de la Comunicación: emisor, receptor, mensaje, canal, código y contexto ● El sustantivo: común, propio, concreto, abstracto, individual y colectivo ● La oración: Clases ● El sujeto y el predicado: núcleo y modificadores ● El adjetivo: género y número ● Los determinantes: poseivos, demostrativos y relativos ● Los verbos ● El verbo: tiempo, número y persona ● El verbo: Simple y compuesto ● Concordancia sujeto- verbo. 	<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La comunicación y el lenguaje ● Lenguaje formal e informal ● La oración: clases ● La oración: sujeto y predicado (EL LOBO Y EL PASTOR) ● El sujeto: núcleo y clases (LA PRINCESA ACA FALA Y LA ESTRELLA DEL MAR) ● Los modificadores del sujeto ● Análisis morfológico del sujeto (¿QUÉ NOS LO SORPRENDA?) ● El predicado: clase y estructura ● Análisis morfológico del predicado (LOS SONIDOS DE ALIMENTOS EN MAL ESTADO) ● El predicativo: atributo y predicativo (UNA FAMILIA SEMPLAR) ● El sustantivo: común, propio, colectivo, simple y compuesto (FRANZESCO, PROMESA DEL DEPORTE NACIONAL) ● El adjetivo: género y número-grato (UNA DULCE ALDEANA), (EL GIGANTE SIMPATICO) ● Los determinantes ● El artículo ● Pronombres personales ● Formas verbales: simples y compuestas ● El verbo: Modos (DISFRUTA DE LA BELLEZA DE AMAZONAS) ● El verbo: conjugación (LA CABEZA DEL DRAGON) ● El adverbio (EL CANTON MINERO) ● La preposición ● Análisis morfológico y sintáctico de la oración 	<p>1. GRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La comunicación: clases y elementos ● Lenguaje y la lengua ● Lenguaje formal e informal ● Funciones del lenguaje ● Estructura: oración y la frase ● La oración: clases ● El sujeto: clases y estructura ● Análisis morfológico del sujeto (¿QUE NO LO SORPRENDA?) ● El predicado: clase y estructura ● Análisis morfológico del predicado (LOS SONIDOS DE ALIMENTOS EN MAL ESTADO) ● El predicativo: atributo y predicativo (UNA FAMILIA SEMPLAR) ● El sustantivo: común, propio, colectivo, simple y compuesto (FRANZESCO, PROMESA DEL DEPORTE NACIONAL) ● El adjetivo: género y número-grato ● Los determinantes (LAS EXPORTACIONES PERUANA) ● Pronombres personales ● El verbo: Conjugación: Regulares e irregulares ● El verbo: accidentes gramaticales (LA JUSTICIA DEL JUEZ) ● El adverbio (EL ALACRÁN DE FRAY GOMEZ) ● La preposición y la interjección ● La conjunción ● Análisis morfológico y sintáctico de la oración.
--	---	--	---	--	--

<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprestamiento ● Las vocales: la Y con sonido vocálico. ● Las letras r, s, l, n. ● Las letras i, n, d, f ● Las letras s, x y las combinaciones ca, ce, ci, que, qui ● Las combinaciones ga, go, gu, que, que lebre h ● La letra j (las combinaciones ja, g, ja, so, da, de, di) ● Las letras ll, y, ñ, ch ● Las combinaciones gué, qui, las letras v, w, x ● Las combinaciones si, bi, pi, z ● Las combinaciones ci, or, g, z ● Las combinaciones tr, d, ñ, h ● El punto y la mayúscula ● La coma enumerativa ● Signos de interrogación y exclamación 	<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La mayúscula y el punto ● Palabra y sílaba tónica ● La coma enumerativa y explicativa ● La "y" y "y" ● La "y" antes de "y" y "j" ● La "y" y la "ll" ● Los signos de interrogación y exclamación ● La "y" y "y" (EL VIAJE DE MALQUÍ) ● La "y" y "y" ● La "y" antes de "y" y "j" ● La "y" y la "ll" ● Los signos de interrogación y exclamación 	<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El punto y la mayúscula en párrafos ● Palabras, según el número de sílabas. ● Sílaba tónica y sílaba átona. ● Palabras agudas ● Graves y esdrújulas ● La sílaba en palabras interrogativas y exclamativas ● La coma enumerativa y vocativa ● Uso de "y" y "y" ● Uso de "ll" y "ll" ● Uso de "y" y "y" ● Uso de la "y" ● La "y" en adjetivos ● Los dos puntos ● Palabras juntas o separadas 	<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El punto y la mayúscula en textos cortos. ● La sílaba en palabras agudas ● Casos de palabras según el acento ● La sílaba en palabras graves ● La sílaba en palabras esdrújulas ● El diptongo y el triptongo ● El hiato ● La sílaba en los monosílabos ● La coma enumerativa, vocativa y explicativa ● Uso de "y" y "y" ● Uso de "y" y "y" en verbos ● Uso de "ll" y "ll" en verbos ● Uso de "y" y "y" ● Los signos de interrogación y de exclamación. Las perífrasis 	<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de mayúsculas y el punto. ● Las reglas generales de acentuación ● Casos de palabras según el acento ● La sílaba en diptongo y en hiato ● Triptongo ● Titulación diacrítica en monosílabos ● La coma enumerativa, vocativa, explicativa y elíptica ● Homófonos con "y" y "y" ● Uso de "y" y "y" ● Uso de "ll" y "ll" ● Uso de "y" y "y" ● Uso de "y" ● Los dos puntos. Las perífrasis ● El guión y la raya ● El punto y la coma ● Los signos de interrogación. Las comillas. 	<p>2.ORTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de mayúsculas y el punto ● Escritura de números ● Las reglas generales de acentuación ● Casos especiales de acentuación ● La sílaba diacrítica ● La sílaba en interrogativos y exclamativos ● Uso de la sílaba en adverbio terminado en "mente" ● La coma enumerativa, vocativa, explicativa, elíptica y apostrofa ● El punto y coma ● Los paréntesis. Las comillas ● Uso de "y" y "y" ● Uso de "ll" y "ll" ● Uso de "y" y "y" ● Homófonos con "y" y con "y" (UN HOMBRE DE ORO) ● Los signos que cierran oraciones ● Uso correcto de algunos sustantivos ● Uso correcto de algunos verbos ● Palabras que se escriben juntas o separadas ● "Quisano" y "ta quisano" (UN CONSEJO/HONESTO)
<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La noticia ● Los mensajes ● La descripción de personas y animales ● Los anuncios ● Las historias ● La infografía ● Elaboración de instrucciones 	<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El final de un cuento ● Las rimas ● El cartel ● La anécdota ● La invitación <p>La creación de un personaje</p> <p>La asociación de una fotografía. (LA FAMILIA SINGULAR)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La explicación de un recuerdo ● El relato de un recuerdo. (JULIETA Y SU CAJA DE COLORES) 	<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La ilustración ● La historia. (UNA FESTA DE DISFRACES) ● El afiche ● La descripción de una escena (EJERCITACION MATEMÁTICA) ● El caligrama ● La descripción de un animal (EL CONDOR DE LOS ANDES) ● La narración de un cuento ● El texto instructivo (COMO HACER UN TITERE) ● La ruta de un viaje (EL PRIMER VIAJE DE COLÓN) ● La noticia ● La descripción de un paisaje (UN LUGAR PARA VISITAR) ● La narración de costumbres (LOS REYES MAGOS EN CANCHIS) 	<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La anécdota (ME ASUSTÉ) ● El cuento problema- solución (LA NIÑA QUIERE DORMIR) ● El texto dramático a partir de una narración teatral (EL TRAJE DEL GALLINAZO) ● La cartula de una revista ● La descripción de una cerámica (SON DEL PERU) ● La opinión con argumentos ● La carta ● La narración con diálogos (LA DERROTA DEL REY) ● Los Chidos ● La explicación de un proceso (LA FABRICACION DE LA MIEL) ● La infografía(CAJAMARCA) ● Poema 	<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La noticia ● La página de un diario ● La entrevista ● El retrato (ESCRIBIR UN RETRATO) ● La encuesta ● El folleto turístico (LOS NOMBRES DE LOS LUGARES) ● El texto dramático ● El afiche ● La leyenda (LAS LÁGRIMAS DEL SOL) ● El relato en primera persona ● El texto poético ● La argumentación ● La historia <p>Infografía: estructura, diagramación</p>	<p>3.REDACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Texto descriptivo-comparativo ● El relato de ciencia ficción ● La infografía ● El texto pesadístico ● La biografía (COCAHANTAS, VINCULO DE PAZ) ● La crónica periodística ● La ficha informativa ● La canción ● El cuento humorístico ● El texto argumentativo ● El relato en tercera persona (EL VUELO DE LOS CONDORES) ● El programa teatral ● El texto instructivo <p>La historieta.</p>
<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acercamiento a las TICs ● Juegos con el CD interactivo 	<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El e-mail: partes e importancia ● Las tarjetas electrónicas (postales) 	<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Búsquedas en internet: GOOGLE, YAHOO ● Redacción de un e-mail a la docente ● Decoración de trabajos usando filtros ● Elaboración de un calendario, usando una hoja de cálculo ● Elaboración de un dibujo en Paint ● Elaboración de un periódico mural con noticias de internet ● Las tarjetas electrónicas 	<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración de una línea de tiempo con información de internet ● Elaboración de folios diacríticos, empleando Word Art ● Creación de un video <p>Redacción de un e-mail a un amigo de otro colegio</p> <p>Situaciones de comunicación virtual</p>	<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Localiza una información en internet ● Realiza un resumen oral sobre un cuento leído en una biblioteca virtual ● Diseña un documento con un procesador de textos. ● Gráficos estadísticos en Excel ● Presentación en Power Point ● Crea un blog personal 	<p>4.RECURSOS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de la "y" ● Homófonos con "y" y con "y" (UN HOMBRE DE ORO) ● Uso de la "y" ● Homófonos con "y" y con "y" (UN HOMBRE DE ORO) ● Elaboración de un informe sobre un programa de radio. ● Creación de un blog temático ● Redacción de un relato gráfico empleando como electrónico. ● Creación de un álbum de fotos virtual

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS DEL AREA DE COMUNICACIÓN

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1	AREA	Comunicación.
1.2	DOCENTE	Martha Altamirano Collantes.
1.3	GRADO	Segundo. A-B-C-D-E-F.

CAPACIDADES DE AREA	CONTENIDOS
EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El diálogo: Tipos de registros. ❖ Las cualidades de la voz. ❖ La narración y descripción oral: tradiciones y costumbres. ❖ Recursos no verbales. La mímica. ❖ Giros expresivos y de entonación propias de la comunidad y región. ❖ La crónica periodística: características. ❖ El radiodrama: Características, estructura ❖ Lenguaje radial: Música y efectos sonoros. ❖ El cuento popular. ❖ El sumillado y el cuadro sinóptico. ❖ El parafraseo : Características y utilidad.
COMPRENSIÓN LECTORA.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tipos de inferencia: Significado de ironía y doble sentido. ❖ El prólogo: La introducción y la presentación. ❖ El diccionario y el contexto lingüístico : cultura y significado. ❖ Textos narrativos con estructura lineal y no lineal. ❖ Tradición : Ricardo Palma. ❖ Mitos , cuentos y leyendas del Perú e Hispanoamérica. ❖ Poesía, cuentos mitos y leyendas de la selva. ❖ Literatura infantil y juvenil. ❖ Denotación y connotación. ❖ Géneros literarios: diferencia, elementos.

PRODUCCIÓN DE TEXTOS.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conectores lógicos. ❖ Texto Teatral. ❖ El verbo. ❖ Sujeto y predicado. ❖ Sustantivos, adjetivos, determinantes. ❖ El punto y coma: Principales usos. ❖ Clases de palabras por la ubicación del acento : Los monosílabos. ❖ La tilde en letras mayúsculas. ❖ La revista manuscrita: sección y diagramación. ❖ Ilustraciones: Grafiti, infografías, caricaturas. ❖ El chat: Características del código, utilidad. ❖ Avisos publicitarios: estructura. ❖ Textos lúdicos. (rimes, acrósticos, etc) ❖ El uso de C,S, Z. ❖ El cuento sobre experiencias personales (anécdotas) ❖ El cuento sobre una experiencia de la comunidad.
-----------------------	--

3.6. Elaboración de una Sesión de Aprendizaje: Flipped Classroom (Aula Invertida) en el área de comunicación.

La forma tradicional en la que elaboramos una sesión de aprendizaje, consta de una estructura establecida por el Currículo Nacional de Educación. Asimismo, este modelo pedagógico “Aula Invertida” constituye una estructura señalada la cual está diseñada de la manera que mostraremos a continuación.

Contexto escolar

Elaboraremos una sesión de aprendizaje considerando el “Aula Invertida”, para los niños de 6to grado de primaria de la I.E “Christian Génesis”, ubicado en el distrito de Salamanca. Este centro se caracteriza porque la educación es personalizada, es decir, las aulas no sobrepasan de los doce a catorce alumnos, y como el horario de salida es 4pm, los estudiantes ya no llevan tareas a casa, siendo para mí una ventaja al poder desarrollar la sesión aplicando este modelo de aprendizaje. El tema que iremos a desarrollar será “**Tipos de texto narrativo**”, la cual lo realizaremos

teniendo en cuenta las competencias y capacidades que implanta el Currículo Nacional de Educación.

Objetivo:

Nuestro objetivo primordial es la aplicación del modelo pedagógico “Aula Invertida”, el 6to grado de primaria, como un instrumento para buscar la mejora.

Posteriormente a este objetivo también tendremos otros como secundarios, estos son algunos de ellos:

- ✓ Descubrir nuevas formas de impartir conocimiento a los estudiantes
- ✓ Conocer las fortalezas y debilidades al utilizar esta metodología
- ✓ Examinar los resultados tras la aplicación de este modelo, para verificar si es factible y conlleva el progreso educativo.
- ✓ Aumentar el compromiso y la participación del estudiante en la enseñanza

Desarrollo práctico:

Antes de promocionar e impulsar este modelo, nos reunimos con estudiantes de 6to grado para dar a conocer la metodología del aula “Invertida” y comentarles de cómo se llevaría a cabo la siguiente clase. Les comenté que se trabajaría de una manera innovadora: las explicaciones del docente serían a través de un video que ellos tendrían que observar previamente, después una vez llegados a la clase por medio de distintas actividades creativas se trabajaría el desarrollo de la práctica del tema, pidiendo de manera necesaria la participación de cada uno de ellos.

La mayoría de ellos se asombraron, ya que se preguntaron donde quedaría el uso del libro. Explicando que también sería parte de nuestra práctica sin tomar en cuenta la parte teórica del libro. Otra de sus interrogantes fue si realmente podían aprender observando un video.

Asimismo, también se hizo conocimiento a los padres de familia en una reunión previa (en caso de no ser posible se podrá dar a conocer a través de un comunicado) para que todos los estudiantes tengan el acceso a la internet, para que visualizaran los videos que serían enviados o subidos.

Para poder iniciar adecuadamente establecí que solo un día a la semana en este caso el viernes, se trabajaría de esta manera, para que así puedan visualizar el video el fin de semana, en caso de no poder observarlo, por algunos inconvenientes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Asignatura	Comunicación
Grado	6to de primaria
Fechas	19 de abril: Visualización del video 26 de abril: Aplicación práctica en el aula
Contenidos	Tipos de texto Narrativo: <ul style="list-style-type: none"> - Novela - Cuento - Fabula - Leyenda
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el concepto de texto y sus tipos - Discriminar los tipos de textos narrativos - Conocer que es la narración y para qué es necesario conocerlo
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Lee diversos tipos de texto - Escribe diversos tipos de texto
Tareas para realizar en casa	Visualización del video: El texto narrativo y sus tipos.

ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL AULA:

Los estudiantes serna distribuidos en 3 grupos, compuesto cada uno de ellos por 4 alumnos. Cada equipo tendrá que tener un nombre que los representara en las actividades a desarrollar. Se reunieron alumnos con distintas capacidades de trabajo distintos perfiles, para que así se puedan ayudar entre ellos frente a las diferentes dificultades que se podrían presentar.

Para aquellos estudiantes que no disfrutaban de trabajar en equipo o que simplemente no lo han hecho anteriormente, se presentaron las siguientes normas, que tendrán que respetar para trabajar adecuadamente:

- Levantar la mano si deseo participar
- Respetar la opinión de mis demás compañeros
- Mantenerme en mi lugar, con mi equipo de trabajo
- Hablar en tono adecuado sin necesidad de gritar.
- Cumplir con las tareas asignadas por el profesor(a).

Una vez indicada las normas, se procede a realizar un recuento de lo que se envió en el video, los estudiantes podrán hacer comentarios sobre el tema observado “Tipos de texto narrativos”.

Cuando los alumnos ya tengan las definiciones precisas de los tipos de textos narrativos y puedan diferenciarlos, el docente entra a la parte práctica, para ello, se ha traído diferentes recortes donde se observa los tipos de textos narrativo, entre ellos están: cuentos, fábulas, mitos, leyendas, novela.

La actividad que tienen que realizar en equipo consta en agrupar los textos narrativos según cada categoría, durante ese proceso el docente tiene que hacer hincapié de cuáles son los equipos que mejor están trabajando, para así incentivar a los demás equipos a apoyarse entre ellos. Mientras los estudiantes van realizando esa actividad, el docente tiene que ir despejando las dudas que tengan sus estudiantes al respecto.

Una vez que se haya concluido con esa primera parte, y felicitando a los equipos que lo han realizado exitosamente, continuara con la siguiente actividad que consiste en elaborará su propio texto narrativo, ya sea que produzcan un cuento, una fábula un mito o leyenda. Para ello tomaran como ejemplo los diferentes recortes entregados en la actividad anterior. Para el desarrollo de esta actividad se cuenta necesariamente con la participación de los 4 integrantes, ellos irán dando sus aportes para la creación de su texto, como ¿de qué se tratará el texto?, ¿cuáles serán los personajes?, ¿qué tipo de texto se creará? Así irán cooperando entre ellos, a su vez el docente se va acercando a cada uno de sus estudiantes en caso de requerir alguna ayuda o despejar alguna

duda para la creación del texto. Finalmente saldrán al frente a leer y dar a conocer la creación de su texto narrativo que realizaron en equipo.

El docente procede a realizar algunas explicaciones adicionales que ayuden al estudiante y una vez concluido la producción del texto, entregarán el producto final al docente, para que el trabajo sea evaluado.

La producción de texto será evaluada, tomando en consideración los siguientes ítems:

- ✓ Ortografía
- ✓ Creatividad
- ✓ Coherencia en los hechos e ideas
- ✓ Expresión de ideas claras y fluidas
- ✓ Diferencia los tipos de texto narrativos

Así también se evaluará la parte actitudinal, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Trabajo cooperativo
- ✓ Actitud frente a sus demás compañeros
- ✓ Exposición oral

RESULTADOS:

Después de haber finalizado la aplicación de este modelo pedagógico en el aula de 6to de primaria en el área de comunicación, cabe destacar algunas conclusiones o resultados una vez llevados a cabo.

Se ha podido observar que el modelo de “Aula Invertida”, ha sido beneficioso para el desarrollo de las competencias mediante las actividades que se han realizado en equipo, ya que se ha fomentado el aprendizaje cooperativo, dentro de ello han analizado, creado, intercambiaron opiniones. Y todo eso gracias al tiempo agregado que tuvieron, ya que desde el inicio de la clase se llevó a cabo la parte práctica.

Todos nosotros sabemos como docentes que aquellos estudiantes que aprenden por competencias y a que a su vez adquieren conocimientos son los que se encuentran en un proceso

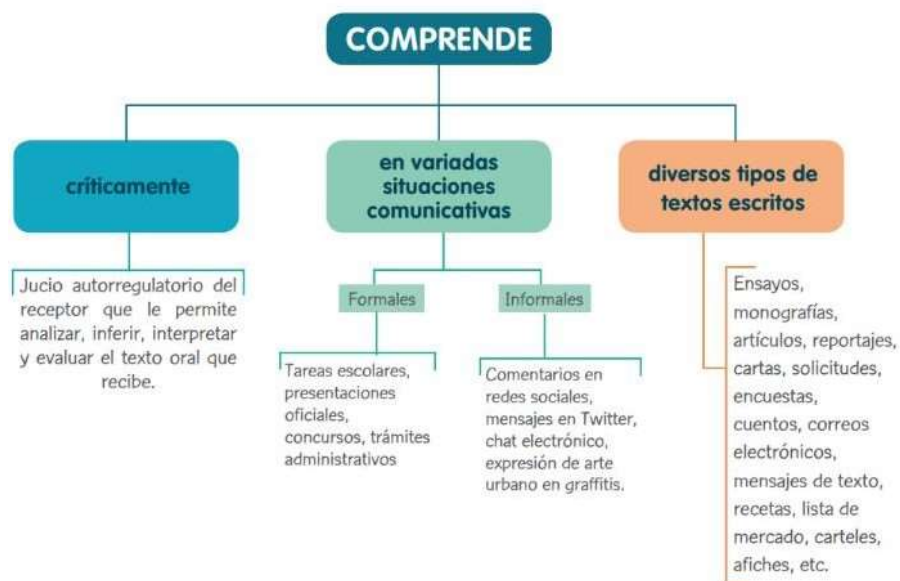
de constante aprendizaje, lo cual va a terminar siendo positivo para ellos ya que están siendo preparados para el éxito en dos entornos: el de ciudadanos y el de profesionales.

3.7. Organizador visual

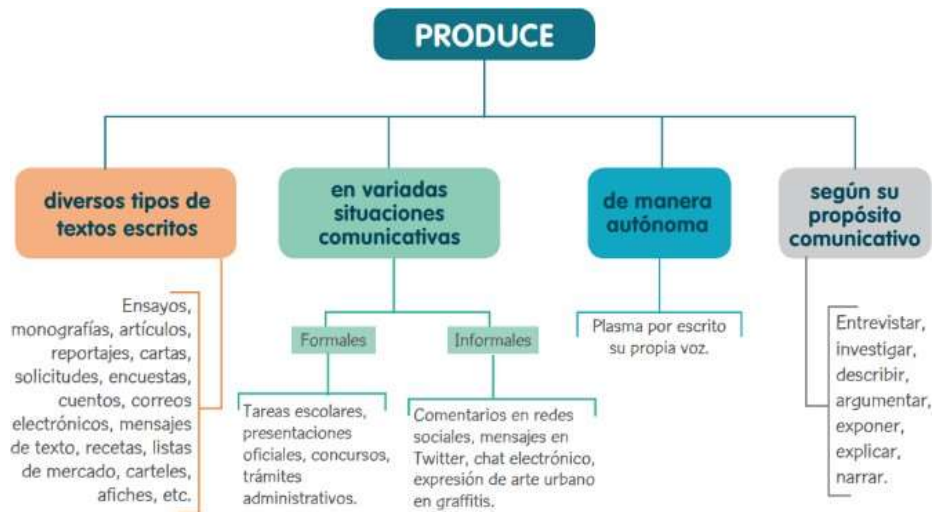
Competencia 1: Se comunica oralmente



Competencia 2: Lee diversos tipos de texto



Competencia 3: Escribe diversos tipos de textos



CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

CONCLUSIONES:

1. Los proyectos son un conjunto de actividades que se dan de forma organizada para resolver algún tipo de necesidades o problemas que se presentan en nuestra vida diaria, por ello también se puede llamar un plan de trabajo, por lo que los proyectos educativos innovadores son eficaces estrategias que tiene como primer objetivo resolver situaciones de un sistema educativo, para la mejora de la formación de los seres humanos y la construcción adecuada de sus conocimientos.
2. Es indispensable explicar a los estudiantes de qué se trata esta nueva metodología y qué se pretende lograr como resultado, así podremos impulsar y promover el sentido de la responsabilidad de su propio aprendizaje, siendo las plataformas on line de gran ayuda para aquellos estudiantes que no puedan estar presentes en clase, por ello permite la resolución de problemas en equipo, de esta forma se han fortalecido las competencias comunicativas.
3. El material producido por los docentes muestra el uso de los instrumentos tecnológicos y metodológicos, a ello los estudiantes manifiestan que este tipo de material y esta nueva forma de enseñanza contribuye en su proceso de aprendizaje. La cuantía de trabajos colaborativos y dinámicos que se desarrollan durante la clase ha permitido convertir el aula en un ambiente de aprendizaje activo, donde la intervención del estudiante es activo mas no pasivo, por ello se involucra directamente en la formación de su conocimiento.

SUGERENCIAS

1. Los proyectos son de gran ayuda para una situación problemática, por ello no solo basta con conocerlo, sino también en producirlo y ejecutarlo, por lo que se debe incentivar a los estudiantes a la realización de proyectos, para que así asistir al colegio no sea un fastidio, sino un placer al poder ser parte de la solución de ciertas necesidades que se viven en el colegio.
2. Se aplique o no este nuevo modelo de aprendizaje, es deber de los docentes incentivar a los estudiantes a ser responsables en sus deberes escolares, si no es con esta alternativa puede ser buscando otras estrategias que se adecúen a los estudiantes.
3. Para aplicar este nuevo modelo de aprendizaje es necesario que los estudiantes cuenten con un dispositivo o un ordenador para la visualización de los videos, de no ser así es recomendable que el docente busque otro tipo de material educativo.
4. Debemos asegurarnos que los docentes estén debidamente asesorados en los conocimientos de estos nuevos modelos pedagógicos, para dejar de lado una educación tradicional, buscando la participación total del alumno en su aprendizaje.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Albaladejo, C. B. (2016). Acerca de la utilidad del Aula invertida.
2. Best teacher. (2016). Obtenido de <https://www.bestteacher-formacion.com/single-post/2016/09/02/%C2%BFQu%C3%A9-son-los-proyectos-educativos-innovadores>
3. Contributors, E. (2013). Constructivismo (Pedagogía). Obtenido de [https://www.ecured.cu/index.php?title=Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)&oldid=2064435](https://www.ecured.cu/index.php?title=Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa)&oldid=2064435)
4. Educacion, M. d. (2017). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima: MINEDU.
5. Flacones Navarrete, E. (s.f.). Diseño de una guía didáctica con enfoque al aula invertida.
6. Margulieux, M. (2013). Diseño de una Guía Didáctica Invertida.
7. MINEDU. (2000). Programa Curricular Básico. Lima: Ministerio de Educación .
8. Rimari, W. (2010). Diseño de Proyectos. Lima: San Marcos.
9. Saavedra, M. (2013). Proyecto de Innovación Pedagógica. Lima: S/E.
10. Telefonica, F. (s.f.). Decálogo de un proyecto innovador. Obtenido de https://docs.wixstatic.com/ugd/91fc02_d78e336e30c44342ab90b044a113c378.pdf
11. Torre, S. d. (2007). Innovación Educativa. Dykinson.
12. Uribe, P. (2014). Scielo. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-40262014000300001

