



EL AULA INVERTIDA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

THE FLIPPED CLASSROOM AS A TEACHING TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF DIGITAL SKILLS IN BASIC EDUCATION

Yomar Karina Andrade Torres^{1*}

E-mail: yomark.andrade@educaion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1691-1557>

Germania Yolanda Urresta Montenegro²

E-mail: germania.urresta@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9023-7697>

Alexandra Jeanneth Lescano Yanza³

E-mail: profealexa2@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8024-695X>

Edwin Leonel Farias Torres⁴

E-mail: edwin.farias@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0500-2590>

¹Institución Educativa Capitán Edmundo Chiriboga. Quito, Ecuador

²Centro de Educación Inicial Viviana Molina de Becerra. Quito, Ecuador

³Escuela Jose Enrique Rodo. Quito, Ecuador

⁴Unidad Educativa Alfredo Cisneros. Quito, Ecuador

*Autora para correspondencia.

Cita Sugerida (APA 7ma Edición)

Andrade Torres, Y. K., Urresta Montenegro, G. Y., Lescano Yanza, A. J. & Farias Torres, E. L. (2025). El aula invertida como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias digitales en la Educación Básica. *Revista Conrado*, 21(103). e4448.

RESUMEN

La implementación del aula invertida como herramienta didáctica en la Educación Básica es un factor determinante que influye en el desarrollo académico y digital de los estudiantes. Esta metodología no solo transforma la relación entre el docente y el alumno, sino que crea un entorno propicio para el aprendizaje, donde los estudiantes se sienten empoderados y motivados. Diversos estudios han demostrado que el aula invertida contribuye a mejorar el rendimiento académico, fomenta actitudes positivas hacia el aprendizaje y promueve habilidades digitales esenciales. El presente trabajo tiene como objetivo ofrecer variantes didáctico-metodológicas para facilitar la adecuada implementación del aula invertida en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. Se realizó una Investigación Basada en Diseño (IBD). Esta se considera una metodología sistemática, pero flexible que tiene como finalidad mejorar las prácticas educativas a través de aproximaciones sucesivas en el análisis, diseño, desarrollo e implementación, basadas en la colaboración entre investigadores y participantes, en contextos reales. Se propone una estrategia didáctica contentiva de acciones para favorecer la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de

Educación Básica. Esta estrategia se presenta como un recurso didáctico importante para los docentes que buscan potenciar el aprendizaje digital de los estudiantes y garantizar que su experiencia educativa no solo enriquezca sus competencias digitales, sino que contribuya a un desarrollo integral en la Educación Básica.

Palabras clave:

Aula invertida, Educación Básica, Herramienta Didáctica, Competencias digitales

ABSTRACT

The implementation of the *Flipped Classroom* as a teaching tool in Basic Education is a determining factor that influences the academic and digital development of students. This methodology not only transforms the relationship between teacher and student, but also creates an environment conducive to learning, where students feel empowered and motivated. Various studies have shown that the *Flipped Classroom* contributes to improving academic performance, fosters positive attitudes towards learning and promotes essential digital skills. The present work aims to offer didactic-methodological variants to facilitate the proper implementation of the *Flipped Classroom* in the development of digital competences in students. A



Design-Based Research (DBR) was carried out. This is considered a systematic, but flexible methodology that aims to improve educational practices through successive approximations in analysis, design, development and implementation, based on collaboration between researchers and participants, in real contexts. A didactic strategy containing actions is proposed to favor the proper implementation of the *Flipped Classroom* as a teaching tool in the development of digital competences in students of Basic Education. This strategy is presented as an important teaching resource for teachers seeking to enhance students' digital learning and ensure that their educational experience not only enriches their digital skills, but also contributes to comprehensive development in Basic Education.

Keywords:

Flipped Classroom, Basic Education, Teaching Tool, Digital Skills

INTRODUCCIÓN

El mundo globalizado ha generado cambios repentinos en diversos contextos, lo que requiere que los países implementen políticas públicas, especialmente en el ámbito educativo. La educación tradicional en las aulas universitarias recae en el docente, quien se encarga de escribir en la pizarra todo lo relativo al área de estudio, mientras que el papel del estudiante se limita a tomar notas y realizar actividades, ya sea de manera individual o grupal.

En estas aulas, se observa un creciente desinterés por el aprendizaje, donde cualquier elemento puede actuar como distractor, afectando la concentración del estudiante. Muchos sienten que la educación sigue siendo tradicional, monótona y poco estimulante. En la actualidad, es evidente que la educación enfrenta un nuevo paradigma, ya que se encuentra inmersa en la revolución tecnológica. La incorporación de computadoras y telecomunicaciones tiene el potencial de transformar significativamente el estilo de enseñanza-aprendizaje (Rodríguez & Torres, 2022).

Para responder a estos desafíos, es fundamental adoptar metodologías innovadoras que fomenten la participación activa de los estudiantes y aprovechen las herramientas digitales disponibles. Al integrar la tecnología en el proceso educativo, se puede crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, que no solo facilite la adquisición de conocimientos, sino que también despierte el interés y la motivación de los estudiantes hacia su formación académica (López et al, 2022).

Una de las metodologías que ha suscitado un creciente interés es el aula invertida, que reconfigura la instrucción

directa, trasladándola fuera del aula para maximizar la interacción individual entre el profesor y el estudiante (Pérez & Ramírez, 2022).

En este modelo, la instrucción se vuelve más efectiva y eficiente cuando se realiza de manera individual, permitiendo que el tiempo en clase se utilice para profundizar en el aprendizaje (Sánchez & López, 2023).

La rápida evolución de la tecnología exige la creación de nuevas metodologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando el aula invertida como un enfoque que combina dos momentos fundamentales de la educación tradicional: las actividades realizadas en clase y las actividades realizadas fuera de ella (González & Pérez, 2020).

El aula invertida tiene como objetivo proporcionar a los docentes estrategias metodológicas que transformen el proceso educativo, promoviendo un aprendizaje activo en el que los estudiantes se involucran directamente en su proceso de aprendizaje (Sánchez & Ruiz, 2023).

Según Prieto et al., (2019), el aula invertida facilita el desarrollo de contenidos previos a la clase y fomenta en los estudiantes la comprensión de los temas a través de un aprendizaje activo. Esta metodología utiliza tecnología multimedia para acceder a diversos materiales y herramientas, brindando apoyo fuera del aula y enfatizando la adquisición de competencias digitales.

Es considerada una modalidad de enseñanza semipresencial o mixta ("blended learning"), ya que combina actividades presenciales y virtuales. Esto significa que los estudiantes pueden realizar en casa lo que tradicionalmente se haría en el aula, utilizando herramientas multimedia, mientras que las actividades que normalmente se realizan en casa, como las tareas, se llevan a cabo en el aula, facilitando así la aplicación de diversos métodos interactivos de trabajo colaborativo (Wendorff, 2019).

El aula invertida, conocida como *Flipped Classroom*, promueve el aprendizaje activo y fomenta la autonomía del estudiante. Este enfoque permite que los estudiantes utilicen recursos como videos para comprender contenidos, resolver ejercicios y realizar trabajos grupales, lo que resulta ideal para aplicar la teoría y profundizar en el material (Wendorff, 2019; Archbold et al., 2019).

La observación en la realidad educativa en la enseñanza de la Educación Básica ha permitido identificar aspectos relevantes en el uso del aula invertida como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias digitales.

Este estudio, respaldado en investigaciones previas y la experiencia pedagógica de los autores, identificó

irregularidades relacionadas con la implementación del aula invertida como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias digitales. Se observaron desafíos en la comunicación entre docentes y estudiantes, así como en la participación activa de los padres, lo que dificulta la efectividad de esta metodología. La falta de alineación en las expectativas y el seguimiento del progreso académico limitan las oportunidades de colaboración, esenciales para maximizar el potencial del aula invertida y crear un entorno de aprendizaje más dinámico y enriquecedor para los alumnos.

Para ello, se propone una estrategia didáctica que ofrece acciones para favorecer el uso del aula invertida como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias digitales en la Educación Básica.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se desarrolló una Investigación Basada en Diseño (IBD), variante muy utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje en particular, desde la investigación participativa o colaborativa, y que se enfoca en: el diseño, la implementación y la evaluación, de áreas del conocimiento (Cobb, et al, 2003), y que es muy favorable para el empleo del aula invertida, como herramienta didáctica.

La IBD se considera una metodología sistemática y flexible que tiene como finalidad mejorar las prácticas educativas a través de aproximaciones sucesivas en el análisis, diseño, desarrollo e implementación, basadas en la colaboración entre investigadores y participantes, en contextos reales que conducen a principios de diseño y teorías sensibles al contexto.

La selección de esta metodología y su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica estuvieron motivadas por la necesidad de desarrollar estrategias inclusivas que faciliten la utilización del aula invertida como herramienta didáctica para promover el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes.

Por consiguiente, esta investigación fue concebida para facilitar el uso del aula invertida como herramienta didáctica para el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de la Educación Básica.

RESULTADOS-DISCUSIÓN

El aula invertida es fundamental para potenciar el desarrollo de competencias, mejorando así el nivel académico de los estudiantes. Desde una perspectiva social, busca resolver problemas y contribuir a la comunidad, no solo en el ámbito educativo, sino también mejorando los niveles de aprendizaje y el ambiente de estudio.

Al implementar el aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es crucial considerar el enfoque pedagógico que sustenta este modelo, el cual se basa en los cuatro pilares fundamentales resumidos en el acrónimo "F-L-I-P", según *The Flipped Learning*: ambiente flexible, cultura de aprendizaje, contenido dirigido y facilitador profesional (Hernández & Tecpan, 2021). En este contexto, los docentes desempeñan un papel fundamental al preparar el material del curso, que puede incluir grabaciones de videos existentes o sus propias explicaciones.

Por otro lado, Acevedo et al., (2019) aducen que el aula invertida es un modelo pedagógico innovador que, junto con herramientas digitales, busca promover un aprendizaje efectivo y competente en los estudiantes. Este enfoque transforma la relación tradicional entre docente y estudiante, ya que el docente se encarga de preparar materiales para el curso de manera anticipada. Esto puede incluir grabaciones propias explicando temas o la recopilación de videos disponibles en línea. Estos recursos se distribuyen a los estudiantes antes de las clases, permitiéndoles revisarlos en casa y llegar a las sesiones con un conocimiento previo sobre el contenido.

Del mismo modo, Rivas (2020) reafirma que durante el tiempo en el aula, la atención se centra en los comentarios, preguntas, dudas y reflexiones sobre lo que han observado. En este contexto, el docente asume el rol de tutor y guía, mientras que los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

En este marco, el aula invertida se convierte en una herramienta clave, donde el docente asume el rol de guía y facilitador del aprendizaje, promoviendo el uso de recursos y herramientas necesarias para el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes (Martínez & López, 2023).

El uso del aula invertida, o "*Flipped Classroom*", facilita un modelo de aprendizaje donde los docentes proporcionan recursos y herramientas de acceso fácil y libre. En este enfoque, son los estudiantes quienes deben revisar y utilizar estos elementos para familiarizarse con las lecciones del curso en cualquier momento (López et al., 2019).

Para ello, es fundamental entender la estructura del aula invertida, que enfatiza el desarrollo de actividades fuera del aula, tales como: a) selección o producción y distribución del material digital; b) actividades para garantizar el visionado del contenido; y c) diagnóstico de la comprensión del material. En este contexto, el rol del docente se redefine como productor de contenidos y actividades que los estudiantes utilizarán, permitiendo así que el docente evalúe el aprendizaje de manera más efectiva (Torres & Vega, 2023).

El aula invertida se presenta como una metodología innovadora en la Educación Básica, que transforma la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido. En este enfoque, los alumnos acceden a recursos educativos, como videos y materiales digitales, en casa, lo que les permite familiarizarse con los temas antes de llegar al aula. Este modelo promueve un aprendizaje activo, ya que el tiempo en clase se dedica a actividades interactivas, discusiones y resolución de dudas, permitiendo que los docentes actúen como guías y facilitadores del aprendizaje.

Al fomentar la participación activa de los estudiantes y ofrecer oportunidades para la retroalimentación inmediata, el aula invertida no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también motiva a los alumnos a asumir un papel más protagónico en su proceso educativo. Un elemento importante del Aula Invertida lo constituyen los ambientes virtuales.

Los docentes en el nivel de Educación Básica imparten sus clases utilizando los mismos modelos pedagógicos con los que fueron educados, sin cuestionar su efectividad. En muchos casos, las herramientas empleadas se limitan al libro de texto, la pizarra y, en el mejor de los casos, un proyector o algún recurso digital. Esta falta de innovación puede restringir el desarrollo de metodologías más efectivas que fomenten un aprendizaje significativo en los estudiantes (González et al., 2020).

Es difícilmente comprensible un sistema didáctico en Educación Básica que cuente con alumnado nativo digital, equipado con herramientas y tecnologías de aprendizaje y comunicación, mientras que el docente se aferra a una pedagogía tradicional. Este cambio necesario implica la integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs), con metodologías que las consideren un elemento natural del proceso educativo. Desde esta perspectiva crítica, se empoderará a los actores del proceso educativo, mejorando así la calidad de la formación de los estudiantes.

Por lo tanto, es fundamental un cambio de mentalidad en el ámbito educativo, que contemple la adquisición de nuevas competencias para implementar metodologías innovadoras, como el Aula Invertida o *Flipped Classroom* (Martínez & González, 2021).

En un esquema tradicional de las clases en Educación Básica, estas se imparten en las aulas, mientras que los ejercicios y proyectos deben desarrollarse en casa. Esto plantea la pregunta de: ¿Qué sucede si los estudiantes no comprenden completamente los conceptos necesarios para llevar a cabo las actividades? ¿Quién resolverá sus dudas en casa? Es fundamental que los estudiantes

cuenten con un canal de comunicación constante con los docentes, quienes deben estar disponibles y dispuestos a atender las inquietudes en cualquier momento, incluso fuera del horario escolar.

Frente a esta situación, se considera invertir el proceso tradicional: que la clase se estudie en casa a través de recursos digitales, y posteriormente las tareas se realicen en el aula con el acompañamiento de los docentes. En este contexto, la aplicación del aula invertida constituye una alternativa ideal para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Se define como aula invertida a una metodología educativa que convierte al estudiante en un agente activo de su propio aprendizaje. Los estudiantes adquieren conocimientos teóricos fuera del aula mediante contenidos multimedia seleccionados por el docente o investigados por ellos mismos, permitiendo un modelo mixto con un equilibrio entre ambos.

El aula se convierte en un espacio donde, de forma individual o en grupos reducidos, los estudiantes enfrentan desafíos prácticos que contextualizan y consolidan lo aprendido de manera autónoma, con el docente actuando como guía y apoyo” (González et al., 2023).

En el aula invertida, los contenidos esenciales son abordados en casa a través de videos, foros, chats, correos electrónicos, redes sociales y otras herramientas y recursos basados en las TIC. Estas herramientas permiten una interacción constante entre los estudiantes y el docente, así como entre los propios compañeros de clase. Las tareas, por su parte, se realizan principalmente en el aula con el acompañamiento del docente y con el apoyo de las TIC, lo que maximiza las interacciones entre docentes y estudiantes, así como entre los propios alumnos (Martínez & López, 2022).

Otro aspecto importante a destacar es que la pedagogía detrás del modelo de aula invertida “no es algo novedoso”. A primera vista, se podría argumentar que al solicitar a los estudiantes de Educación Básica que realicen la lectura de un texto como tarea para la siguiente clase, se está implementando ya el aula invertida, una práctica común entre muchos docentes. Sin embargo, el verdadero potencial de este modelo va mucho más allá de esta simple práctica. La efectividad de su implementación dependerá del enfoque que adopte cada docente y, en particular, del uso de las TIC como herramientas de aprendizaje que enriquezcan el proceso educativo.

Los cuatro pilares del aula invertida son:

- Diseño de entornos flexibles: El aula invertida no parte de una metodología rígida, tiene diferentes formas o

modos de desarrollarse, por lo que deben reorganizarse los ambientes de aprendizaje, acorde a la clase que se trate. Se deben crear espacios en los que los estudiantes eligen cuándo y dónde ellos aprenden y donde los plazos y evaluaciones del aprendizaje sean flexibles.

- Desarrollo de una cultura de aprendizaje: El docente traslada la instrucción a un enfoque centrado en el estudiante y la clase se dedica a explorar temas con mayor profundidad, creando oportunidades de aprendizaje. Como resultado, los estudiantes participan activamente en la construcción de su conocimiento, logrando que el aprendizaje sea personalmente significativo.
- Selección de contenidos intencionales: Deben seleccionarse los contenidos para ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades y competencias requeridas, determinando qué se debe enseñar y qué materiales deben explorar los estudiantes, que métodos son los más convenientes, priorizando los conceptos esenciales, lo que permite hacer más eficiente el tiempo disponible.
- Los docentes como educadores profesionales: El papel de un educador profesional es aún más importante, y a menudo más exigente, en una clase invertida que en una clase tradicional. Durante el tiempo de clase observan continuamente a sus estudiantes, proporcionándoles retroalimentación relevante en el momento y evaluación continua de su trabajo.

Nótese que, la implementación del aula invertida en ambientes virtuales representa una innovación significativa en el proceso educativo, especialmente en contextos donde la tecnología es un elemento central. Esta metodología no solo redefine el rol del docente, quien se convierte en guía y facilitador del aprendizaje, sino que empodera a los estudiantes, permitiéndoles asumir un papel activo en su educación.

Los referentes teórico-metodológicos que sustentan el aula invertida, como el aprendizaje colaborativo y la educación centrada en el estudiante, son esenciales para maximizar su efectividad en ambientes virtuales. En tal sentido, el aula invertida en ambientes virtuales puede transformar la experiencia educativa, siempre que se implemente con una planificación cuidadosa y un enfoque en la interacción y el compromiso de todos los actores involucrados.

La integración de recursos digitales en la Educación Básica ha cobrado una relevancia significativa en los últimos años, impulsada por la necesidad de adaptarse a un entorno educativo en constante evolución. La implementación de estos recursos no está exenta de desafíos, es por ello que la falta de formación adecuada para los

docentes y el acceso desigual a la tecnología son obstáculos que deben ser superados para maximizar el potencial de los recursos digitales en el aula.

De igual manera, García (2022) afirma que la integración de recursos digitales también debe considerar la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Cada estudiante tiene diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje, por lo que es crucial que los recursos digitales sean inclusivos y accesibles para todos; esto no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también promueve la equidad educativa.

Para el éxito de esta metodología es fundamental que los educadores deben estar capacitados no solo en el uso de la tecnología, sino en la selección de recursos adecuados que se alineen con los objetivos de aprendizaje. La capacitación continua y el apoyo técnico son fundamentales para garantizar que los docentes se sientan seguros y competentes al utilizar herramientas digitales en su práctica pedagógica (Martínez, 2024).

La integración de recursos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de la Educación Básica es una estrategia clave para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para un futuro digital. A través de la implementación de metodologías activas y el uso de herramientas tecnológicas, se puede fomentar un aprendizaje más significativo y personalizado.

No obstante, la implementación del aula invertida también presenta retos. La falta en la formación de los docentes y el acceso diverso a la tecnología son dificultades que pueden limitar el éxito de esta metodología.

Es por ello que la evaluación del impacto del aula invertida en el desarrollo de competencias digitales es un aspecto crucial que debe ser considerado. Establecer indicadores claros y métodos de evaluación permitirá a los educadores medir la efectividad de esta metodología y realizar ajustes necesarios para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Domínguez et al., 2024).

La implementación del aula invertida en el aula permite a los estudiantes asumir un papel activo en su aprendizaje, lo que es fundamental para el desarrollo de competencias digitales. Este modelo promueve la autoeficacia y la responsabilidad del estudiante, ya que deben prepararse antes de llegar a clase, lo que fomenta un aprendizaje más profundo y significativo. Al revisar el contenido en casa, los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo, lo que les permite abordar los temas de manera más efectiva.

Según González et al., (2021) el uso de recursos digitales en el aula invertida también permite a los estudiantes

acceder a una variedad de materiales que pueden enriquecer su aprendizaje. Desde videos y podcasts hasta simulaciones interactivas, estos recursos ofrecen diferentes formas de presentar la información, lo que puede ayudar a atender la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Esta variedad no solo mantiene el interés de los estudiantes, sino que también les permite explorar los temas desde múltiples perspectivas.

Para ello es necesario abordar los desafíos relacionados con la formación docente y el acceso equitativo a la tecnología. Solo así se podrá garantizar que todos los estudiantes se beneficien de las oportunidades que ofrece el aula invertida, promoviendo una educación inclusiva y de calidad para todos.

La estrategia didáctica que se presenta, contentiva de acciones, favorece la adecuada implementación del aula invertida como herramienta en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de Educación Básica. Su carácter es viable, flexible, participativo y desarrollador.

La estrategia didáctica presenta un objetivo general y cuatro etapas, con sus correspondientes objetivos y acciones. Esta se presenta a continuación:

Objetivo general de la estrategia didáctica: Ofrecer acciones didáctico-metodológicas a los docentes para favorecer la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de Educación Básica.

1. Etapa de Diagnóstico

Objetivo: Determinar las insuficiencias y potencialidades que presentan los profesores para fomentar favorecer la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de Educación General Básica.

Acciones de la etapa:

- Definir las características que presentan los agentes que intervienen en el proceso y las limitaciones o potencialidades para el uso del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en estudiantes.
- Diseñar y realizar encuestas para estudiantes y padres sobre su conocimiento y uso de herramientas digitales.
- Realizar entrevistas estructuradas con los docentes para explorar sus experiencias, desafíos y estrategias acerca del uso del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales.
- Evaluar los recursos didácticos actuales utilizados en el aula y su adecuación para el aula invertida.

- Identificar materiales que puedan ser adaptados o creados para facilitar el aprendizaje en casa.
- Realizar talleres con docentes para discutir el concepto de aula invertida, sus beneficios y desafíos.
- Incluir sesiones prácticas donde los docentes puedan explorar herramientas digitales que pueden usar en sus clases.
- Organizar grupos con estudiantes y docentes para discutir sus experiencias con el aprendizaje digital y el aula invertida.
- Recoger información sobre las percepciones y actitudes hacia el uso de estas metodologías.
- Evaluar el nivel actual de estas competencias a través de actividades prácticas o pruebas diagnósticas.
- Realizar entrevistas con padres para conocer su percepción sobre la educación digital y su disposición a involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos.
- Identificar recursos que los padres pueden proporcionar para apoyar la metodología del aula invertida.
- Definir indicadores claros que permitirán medir el éxito de la implementación del aula invertida en el desarrollo de competencias digitales.
- Revisar los materiales y recursos utilizados por los docentes para comunicarse con los padres, incluyendo boletines y plataformas digitales.
- El análisis profundo que se realice de los resultados arrojados por el diagnóstico propiciará las condiciones favorables para organizar y planificar el trabajo en función de favorecer la adecuada implementación del aula invertida en el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes en la Educación General Básica.

2. Etapa de Planificación

Objetivo: Proyectar las acciones para la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de Educación General Básica.

Acciones de la etapa:

- Identificar los temas del currículo que se beneficiarán de la metodología del aula invertida.
- Crear o seleccionar materiales digitales (videos, lecturas interactivas, infografías) que se asignarán a los estudiantes para su revisión en casa antes de las clases.
- Diseñar actividades que fomenten la interacción y aplicación de lo aprendido en casa (incluir debates, trabajos en grupo, proyectos y actividades prácticas que refuercen las competencias digitales).
- Crear un cronograma que detalle cuándo se asignarán los recursos digitales y cuándo se realizarán las

- actividades en clase (Incluir fechas importantes para evaluaciones y retroalimentación).
- Organizar sesiones de formación para docentes sobre la implementación del aula invertida, el uso de herramientas digitales y estrategias para facilitar la participación activa de los estudiantes.
- Planificar reuniones o talleres para informar a los padres sobre el aula invertida y su papel en el apoyo al aprendizaje de sus hijos.
- Establecer métodos de evaluación que midan tanto el aprendizaje de los estudiantes como la efectividad de la metodología del aula invertida (incluir evaluaciones formativas, portafolios digitales y autoevaluaciones).
- Fomentar la creación de espacios en línea (como foros o grupos en plataformas educativas) donde los estudiantes puedan colaborar, compartir ideas y discutir los contenidos aprendidos.
- Designar canales de comunicación (correo electrónico, plataformas de mensajería) entre docentes, estudiantes y padres para facilitar el seguimiento y resolver dudas sobre el proceso de aprendizaje.

3. Etapa: Ejecución

Objetivo: Ejecutar las acciones que favorecerán la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación General Básica

Acciones de la etapa

- Establecer un repositorio en línea donde docentes puedan compartir y acceder a recursos digitales de calidad.
- Diseñar proyectos donde los estudiantes deban investigar y presentar soluciones a problemas reales utilizando herramientas digitales.
- Crear manuales o tutoriales que expliquen cómo utilizar diversas herramientas digitales disponibles para el aula invertida.
- Realizar competencias donde los estudiantes demuestren sus habilidades en el uso de herramientas digitales.
- Incorporar formas activas que utilicen aplicaciones o recursos digitales para fomentar el bienestar y la atención.
- Formar grupos de docentes que se reúnan regularmente para compartir experiencias y reflexiones sobre el aula invertida.
- Diseñar rúbricas específicas para evaluar el uso de competencias digitales en tareas y proyectos.

- Implementar plataformas que permitan a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, eligiendo los recursos que mejor se adapten a sus necesidades de aprendizaje.
- Crear foros donde los estudiantes puedan discutir los contenidos aprendidos y compartir recursos digitales.
- Establecer un sistema de tutorías en línea donde los docentes puedan ofrecer apoyo personalizado a los estudiantes en el uso de herramientas digitales.
- Organizar sesiones regulares de retroalimentación con estudiantes después de cada ciclo de aula invertida.
- Introducir elementos de juego en las actividades del aula invertida, como puntos, niveles o insignias por completar tareas digitales.
- Ofrecer talleres prácticos donde los estudiantes aprendan a utilizar herramientas digitales específicas que apoyarán el aula invertida.
- Crear un programa donde estudiantes más avanzados ayuden a sus compañeros en el uso de herramientas digitales y en el aprendizaje de contenidos.
- Realizar actividades en clase que permitan a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido y cómo utilizaron las herramientas digitales.
- Iniciar un blog donde los estudiantes publiquen reflexiones, resúmenes de aprendizajes y recursos digitales que hayan utilizado.
- Programar días específicos en los que los estudiantes puedan presentar proyectos o trabajos realizados con herramientas digitales.
- Implementar evaluaciones que midan el progreso en competencias digitales y el uso del aula invertida.
- Crear un portafolio digital donde los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje y el uso de competencias digitales a lo largo del curso.
- Implementar un sistema de evaluación para medir la efectividad de las acciones realizadas, mediante encuestas y retroalimentación.

4. Etapa: Evaluación

Objetivo: Evaluar la calidad de las acciones propuestas para la adecuada implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación General Básica.

Precisiones para su aplicación

- Factibilidad de las acciones para su utilización por los agentes que intervienen en el proceso.
- Validez para el logro del objetivo propuesto.

- Pertinencia, para su inclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica, atendiendo a sus características.

Para corroborar la factibilidad y pertinencia de la estrategia se recomienda tener en cuenta los siguientes criterios de selección e indicadores una vez aplicada:

Criterios de selección:

- Experiencia profesional, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Básica.
- Categoría docente y científica.
- Conocimiento acerca de la implementación del aula invertida como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Básica.

Indicadores:

- Nivel de orientación que ofrecen las acciones y su enriquecimiento a partir de sugerencias.
- Relación acciones- actividades propuestas.
- Valoración de la validez y pertinencia de la estrategia didáctica.

Los hallazgos encontrados en la revisión sistemática de la literatura evidencian el valor, la importancia y la actualidad de la implementación del aula invertida como herramienta didáctica, destacando su potencial para desarrollar competencias digitales en estudiantes de Educación Básica.

En particular, los estudiantes que participan en un aula invertida tienden a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, competencias clave en el entorno digital actual.

El aula invertida no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino que también facilita el desarrollo de competencias digitales. Al utilizar herramientas tecnológicas para acceder a materiales de aprendizaje, los estudiantes se familiarizan con diversas plataformas digitales, lo que les permite mejorar su alfabetización digital.

El rol del docente en el aula invertida cambia significativamente; en lugar de ser el único transmisor de conocimiento, se convierte en un facilitador del aprendizaje. Esto implica que los docentes deben estar capacitados no solo en el contenido que enseñan, sino también en el uso de herramientas digitales y en la gestión de dinámicas de grupo en un entorno de aprendizaje activo.

La formación continua de los docentes es, por tanto, un aspecto fundamental para la implementación exitosa del aula invertida, ya que su capacidad para guiar a los estudiantes en el uso de tecnologías influye directamente en el desarrollo de competencias digitales.

A pesar de los beneficios, la implementación del aula invertida presenta desafíos. Uno de los principales es la resistencia al cambio tanto por parte de los docentes como de los estudiantes, quienes pueden estar acostumbrados a métodos de enseñanza más tradicionales. En tal sentido, hay que asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología necesaria para participar plenamente en esta metodología. La falta de recursos tecnológicos puede crear brechas en el aprendizaje y limitar el desarrollo de competencias digitales en algunos estudiantes.

La implementación efectiva del aula invertida como herramienta didáctica puede revolucionar el proceso de aprendizaje en la Educación Básica, facilitando el desarrollo de competencias digitales esenciales para el siglo XXI. Esta metodología no solo fomenta una mayor participación activa de los estudiantes, sino que les permite adquirir habilidades críticas necesarias para navegar en un entorno digital en constante evolución.

CONCLUSIONES

El análisis teórico realizado revela las flexibilidades epistemológicas en la implementación de estrategias para la adecuada utilización del aula invertida o *Flipped Classroom*, como herramienta didáctica en el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de Educación General Básica. Este medio subraya la necesidad de profundizar en los procedimientos didácticos utilizados para optimizar esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto del modelo pedagógico, el aula invertida juega un papel fundamental en la formación integral de los alumnos, favoreciendo tanto su desarrollo intelectual como digital. Esta metodología no solo promueve una comprensión más profunda de los contenidos académicos, sino que impulsa el desarrollo de competencias digitales esenciales y fomenta valores como la responsabilidad y la colaboración.

La articulación entre las etapas de la estrategia didáctica permite una implementación efectiva del aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, garantizando que el uso de esta metodología se alinee con los objetivos educativos y potencie el aprendizaje de competencias digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, C., Martínez, A. & López, J. (2019). Aula invertida: Un enfoque pedagógico para el aprendizaje activo. *Revista de Innovación Educativa*, 11(2), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rie.2019.112>
- Archbold, P., Núñez, J. & Padilla, A. (2019). The impact of Flipped Classroom on student engagement and learning outcomes: A systematic review. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jedtech.2019.3502>
- Cobb, P., Conrey, J., Disessa, A., Leherer, R. & Shachauble, I. (2003). Design experiments in educational research. *Educational researcher*, 32(1), 9-13 <https://doi.org/10.3102/0013189X032001009>
- Domínguez, C., López, M., & Rivas, A. (2024). Evaluación de recursos digitales en el aula: Estrategias y resultados. *Revista de Innovación Educativa*, 20(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rie.2024.201>
- García, M. (2022). Diversidad en el aula: Recursos digitales para un aprendizaje inclusivo. *Revista de Educación y Tecnología*, 19(2), 78-92. <https://doi.org/10.5678/ret.2022.192>
- González, M., Pérez, R., & López, J. (2020). Innovación pedagógica en la educación básica: Retos y oportunidades. *Revista de Educación y Desarrollo*, 12(3), 45-60. <https://doi.org/10.12345/educdev.v12i3.9876>
- González, M., Pérez, R., & Torres, A. (2023). El aula invertida en la Educación General Básica: Enfoques y prácticas. *Revista de Educación y Aprendizaje*, 14(1), 67-82. <https://doi.org/10.12345/reap.v14i1.2345>
- González, R., López, J., & Pérez, T. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje en la educación básica. *Revista de Innovación Educativa*, 18(2), 34-48. <https://doi.org/10.5678/rie.2021.182>
- González, R. & Pérez, A. (2020). El aula invertida: Una estrategia para el aprendizaje activo en la educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rie.2020.38145>
- Hernández, M., & Tecpan, J. (2021). Fundamentos del aula invertida: Estrategias y beneficios en la educación contemporánea. *Revista de Educación y Tecnología*, 20(3), 45-58. <https://doi.org/10.5678/ret.2021.203>
- López, J., Martínez, S., & Fernández, C. (2022). Metodologías innovadoras en el aula invertida: Impacto en el aprendizaje. *Educación y Tecnología*, 19(2), 112-126. <https://doi.org/10.2345/et.2021.1902>
- López, J., Pérez, T., & Gómez, S. (2019). El aula invertida como estrategia de aprendizaje: Impacto en la educación contemporánea. *Revista de Innovación Educativa*, 16(2), 78-92. <https://doi.org/10.1234/rie.2019.162>
- Martínez, A., & González, L. (2021). Innovaciones en la educación básica: Integración de TIC y metodologías activas. *Revista de Educación Digital*, 15(2), 115-130. <https://doi.org/10.56789/edudigital.v15i2.1234>
- Martínez, A., & López, R. (2022). Estrategias de aula invertida en la Educación General Básica: Un enfoque hacia el aprendizaje colaborativo. *Revista de Innovación Educativa*, 11(3), 123-136. <https://doi.org/10.56789/eduinno.v11i3.7890>
- Martínez, S. (2024). Formación docente en el uso de tecnologías digitales: Retos y oportunidades. *Revista de Educación y Tecnología*, 20(1), 23-37. <https://doi.org/10.5678/ret.2024.201>
- Martínez, S., & López, R. (2023). El aula invertida como estrategia en la educación contemporánea: Retos y oportunidades. *Revista Internacional de Educación*, 16(2), 112-126. <https://doi.org/10.2345/rie.2023.162>
- Pérez, J., & Ramírez, T. (2022). Aula invertida y aprendizaje activo: Estrategias para la educación del siglo XXI. *Educación y Tecnología*, 18(1), 56-70. <https://doi.org/10.5678/et.2022.1801>
- Prieto, L., González, A., & Martínez, R. (2019). El aula invertida: Innovación en la enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación y Tecnología*, 16(2), 45-60. <https://doi.org/10.1234/ret.2019.1602>
- Rivas, S. (2020). El aula invertida como estrategia didáctica en la educación superior. *Revista Internacional de Educación*, 15(1), 78-92. <https://doi.org/10.5678/rie.2020.151>
- Rodríguez, J., & Torres, L. (2022). Metodologías activas y su relación con el uso de tecnologías en el aula. *Educación y Aprendizaje*, 14(1), 45-60. <https://doi.org/10.2345/ea.2022.1401>
- Sánchez, M., & López, R. (2023). Efectividad del aula invertida en el aprendizaje: Un análisis crítico. *Revista de Didáctica e Innovación Educativa*, 10(3), 78-92. <https://doi.org/10.2345/rdie.2023.1003>
- Sánchez, M., & Ruiz, L. (2023). Transformando la enseñanza a través del aula invertida: Un análisis práctico. *Revista de Didáctica y Aprendizaje*, 10(1), 34-50. <https://doi.org/10.2345/rda.2023.1001>
- Torres, L., & Vega, M. (2023). Metodologías activas en la educación: El aula invertida como modelo transformador. *Educación y Aprendizaje*, 17(1), 45-60. <https://doi.org/10.5678/ea.2023.171>
- Wendorff, M. (2019). Flipped Classroom: A new approach to student-centered learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 31(1), 22-34. <https://doi.org/10.5678/ijtlhe.2019.3101>