



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Percepción de la metodología Flipped learning en estudiantes del
tercer ciclo – PIURA 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Gallo Alvarado, Yhanina Ibeth ([ORCID: 0000-0002-5162-4775](https://orcid.org/0000-0002-5162-4775))

ASESOR:

Dr. Ledesma Pérez, Fernando Eli ([ORCID: 0000-0003-4572-1381](https://orcid.org/0000-0003-4572-1381))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente.

Lima – Perú

2021

Dedicatoria

A mis padres por apoyarme en todo momento, a mis hijas Camila, Nataly y Yareli por ser mi motivación de este trabajo de investigación les dedico mi investigación para obtener mi título.

Agradecimiento

Agradezco a mi asesor Dr. Fernando Elí Ledesma Pérez por asesorarme en el camino de la investigación científica, a las I.E. de Piura por permitirme realizar mi investigación y a los validadores por su confianza en el instrumento de mi tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos.....	20
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	25
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población	17
Tabla 2	Distribución de la muestra	17
Tabla 3	Ficha Técnica de la lista de cotejo para medir Flipped learning	18
Tabla 4	Relación de expertos validadores	19
Tabla 5	Niveles de la variable Flipped learning	21
Tabla 6	Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Información	22
Tabla 7	Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Colaboración.....	23
Tabla 8	Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Creatividad.....	24
Tabla 9	Operacionalización de la variable flipped learning.....	41
Tabla 10	Estadística de fiabilidad.....	16

Índice de gráficos y figuras

Figura 1	Comparación de aula tradicional y aula invertida.....	11
Figura 2	Niveles de la variable Flipped Learning	21
Figura 3	Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Información.....	22
Figura 4	Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Colaboración ...	23
Figura 5	Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Creatividad	24

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo - Piura 2021, se empleó un enfoque cuantitativo, tipo básica, de nivel descriptivo simple, con un diseño no experimental, de corte temporal de tipo transeccional, se trabajó con una población de 598 y una muestra de 206 estudiantes, los cuales fueron seleccionados de manera no probabilística de tipo intencional; se empleó la técnica de la observación y se aplicó un instrumento lista de cotejo para la variable y se obtuvo una validez por juicios de expertos con una confiabilidad del Alpha de Cronbach del ,850; los datos fueron analizados con estadística descriptiva; los resultados evidencian que el Flipped Learning muestran un 43,7 % en el nivel alto, el 42,7 % en el nivel bajo y el 13,6 % en el nivel medio, por lo que se concluyó que el mayor porcentaje de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, esto indica que la percepción de los alumnos en cuanto a la metodología puede ser eficiente y por ello se recomienda que en futuras investigaciones se desarrolle la metodología del Flipped Learning a través de diseños experimentales para un mejor aprendizaje fuera y dentro de las aulas.

Palabras clave: flipped learning, información, colaboración, creatividad.

Abstract

The objective of the research was to determine the level of perception of the Flipped Learning methodology in third cycle students - Piura 2021, a quantitative approach, basic type, simple descriptive level, with a non-experimental design, transectional type temporal cut was used. We worked with a population of 598 and a sample of 206 students, who were selected in an intentional non-probabilistic way; The observation technique was used and a quotation list instrument was applied for the variable and validity was obtained by expert judgments with a reliability of Cronbach's Alpha of .850; the data were analyzed with descriptive statistics; The results show that Flipped Learning showed 43.7% at the high level, 42.7% at the low level and 13.6% at the medium level, which is why it was concluded that the highest percentage of students was located at the high level, this indicates that the perception of the students regarding the methodology can be efficient and therefore it is recommended that in future research the Flipped Learning methodology be developed through experimental designs for better learning outside and inside the classrooms.

Keywords: flipped learning, information, collaboration, creativity.

I. INTRODUCCIÓN

El Flipped Learning (FL) es una metodología de enfoque pedagógico constructivista en la cual el estudiante es el centro del aprendizaje y el rol del profesor es guiar o asesorar al educando dentro y fuera del aula; en el momento presencial se hace énfasis en el desarrollo de actividades de aprendizaje personalizado, teniendo un objetivo educativo; en el FL la instrucción se mueve desde espacios de grupos de aprendizaje hacia espacios de aprendizaje individual, donde el espacio grupal es transformado en un ambiente dinámico e interactivo de aprendizaje en el que el educador guía al estudiante cuando éste aplica los conceptos y se involucra de forma creativa en la materia (Flipped Learning Network, 2021). Sin embargo, la percepción de la metodología FL es problemática porque el logro del aprendizaje tal como lo exige la metodología involucra una constante actualización, manejo de herramientas virtuales, responsabilidad, creatividad y conocimiento de la información pertinente para la evaluación constante que surgirá durante cada proceso del aprendizaje desde el inicio hasta el final del mismo y todo ello es traducido como un costo de carga emocional, en la que a su vez los docentes en su mayoría se resiste a este cambio y no se auto desafía en asumir este reto y de estimular a los educandos.

El FL y la comunicación están relacionados, esta relación potencia la identificación de habilidades comunicativas de acceso a entornos digitales. Pero en su ejecución se encuentran con problemas determinados por la falta de experiencia con los entornos digitales, por la presencia de distractores o por dedicarse a actividades de entretenimiento. Por su parte Aparicio y Osto (2021) afirmaron que las redes de comunicación son potenciadas mediante la pedagogía para la orientación del desarrollo de la capacidad de organización de la información y su transformación para la creación de un nuevo conocimiento. Este último es el objetivo del FL en la visión de que se involucra la creatividad.

El FL requiere el acceso a información disponible en la web. Pero, según Aguilar y Rondero (2020) el educando no identifica rutas de acceso a entornos digitales, y encontraron esta problemática con estudiantes universitarios; sin embargo, el

mismo problema ocurre en los demás niveles educativos, el estudiante ingresa de forma errónea a páginas que no corresponden a sus actividades escolares. En consecuencia, el estudiante carece de habilidades para el acceso a información disponible en la web.

El FL y la cooperación tienen una relación significativa, que se evidencia a través del reconocimiento de la responsabilidad personal para potenciar la habilidad colaborativa del alumno; Pozo Sánchez et al. (2020) evidenciaron que las habilidades más potenciadas fueron la colaboración y comunicación mediante estrategia del FL en la potenciación digital docente; Valencia Vivas (2020) también evidenció eficacia en entornos de aprendizaje colaborativo pero las estrategias digitales fueron dirigidas al educando. Sin embargo, el educando infante en Piura carece de habilidades digitales que potencien sus habilidades de colaboración e interrelación en su grupo, asimismo limita la potenciación de otras habilidades comunicativas y creativas.

En las aulas en las que se aplica la metodología FL, la interacción continua profesor - alumno y la cooperación entre los grupos genera un ambiente relajado de clase que propicia el trabajo y la creatividad (Calvillo Castro, 2014). Sin embargo, se evidencian problemas que surgen como producto de las múltiples posturas y opiniones de los educandos las cuales quedan pendientes de solución porque la intermediación del profesor resulta insuficiente o los problemas son de larga data (Elisondo, 2016); en consecuencia las interacciones entre profesor - educando y entre los grupos de educandos potencian las habilidades de creatividad pero esta habilidad se ve limitada cuando la atención y supervisión del profesor se ve sobrepasada.

En el departamento de Piura, los estudiantes, del nivel primaria tercer ciclo de las II.EE de Piura experimentan la falta de manejo y habilidades al no tener conocimientos sobre nuevas tecnologías educativas, lo cual perjudica el aprendizaje que se acentúan aún más por el contexto actual de la pandemia; se traduce como bajas calificaciones en exposiciones y participaciones orales por la falta de conocimiento en el alcance de la información eficiente que les ayude a entender los contenidos; o para generar aprendizajes a través de una pantalla, en

la cual ellos mencionan que el aprendizaje directo a través del aula con la docente es más entendible y genera confianza; la mayor parte de los alumnos se sienten limitados por el tiempo que le dan al proceso de la información y la escasa motivación directa de su docente; siendo así que los alumnos se resisten a esta metodología y no se involucran en el aprendizaje; porque se sienten más satisfechos con las clases presenciales en el aula.

En esta investigación la pregunta de investigación se redacta en los siguientes términos: ¿Cuál es el nivel de percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo - nivel primaria de Piura 2021? Las preguntas de los problemas específicos son: (1) ¿Cuál es el nivel de percepción de las habilidades de información en estudiantes del tercer ciclo - nivel primaria de Piura?, (2) ¿Cuál es el nivel de percepción de las habilidades de la colaboración en estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de Piura?, y (3) ¿Cuál es el nivel de percepción de las habilidades de la creatividad en estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de Piura?

Los objetivos de la presente investigación son: Determinar el nivel de percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo - Piura 2021. Asimismo, los objetivos específicos son los siguientes: (1) Determinar el nivel de percepción de las habilidades en la información para estudiantes del tercer ciclo, (2) Determinar el nivel de percepción de las habilidades de colaboración para estudiantes del tercer ciclo, y (3) Determinar el nivel de percepción de las habilidades de la creatividad para estudiantes del tercer ciclo.

II. MARCO TEÓRICO

Se consultaron antecedentes internacionales tales como: Petro Hernández y Alfonso Caycedo (2021) realizaron una investigación para fomentar el desarrollo de las competencias lectoras con la aplicación de un aprendizaje inverso a 15 infantes del sexto grado, con enfoque mixto y concluyeron que el modelo del aprendizaje invertido contribuyó en el desarrollo de las competencias comunicativas lectoras y la importancia del profesor que lo ubica como orientador en la función de motivar en la tarea de descubrir y construir su propio conocimiento. Pozo Sánchez et al. (2021) ejecutaron una investigación sobre la aplicación del flipped learning en el área de ciencias naturales para crear conciencia medioambiental, diseño cuasiexperimental y concluyeron que la ejecución del aprendizaje invertido genera mejor enseñanza en lo que respecta a la conciencia medioambiental. Campos-Gutiérrez et al. (2021) realizaron una investigación de la metodología del FL y la metodología tradicional en siete grupos de 1° ESO, con una muestra de 133, concluyeron que el FL es beneficioso para la práctica motriz por lo mismo que los alumnos tenían buen conocimiento sobre la información y sobre su mayor captación. Hwang et al. (2021) investigaron el empleo de una estrategia para plantear problemas basada en mapas conceptuales multinivel y contribuir con los infantes para que desarrollen las tareas emplearon el aprendizaje invertido y concluyeron que FL fue enérgico en términos de mejorar el rendimiento del aprendizaje de los infantes, especialmente para los que tienen niveles más altos de pensamiento crítico en conocimientos y prácticas personales como la lectura, y acumulan mayor información y logran generar una aceleración superior en el proceso de toma de decisiones.

Zhayeh (2021) investigó sobre flipped learning como una técnica de formación innovadora para la enseñanza de los alumnos en Jordania, utilizó una investigación cuantitativa, con una muestra de 196 en el área de matemática y concluyó que el flipped learning es de fácil uso, comprensión y entendimiento para el desarrollo de las clases en los alumnos y que beneficia el aprendizaje por su flexibilidad y comunicación interactiva entre ambos personajes. Osterlie y Mehus (2020) investigaron en Noruega los efectos del FL en la educación física de una escuela secundaria, con una muestra de 206 infantes y concluyeron que existe un

cambio motivacional negativo para los infantes varones a menos que los cambios de actividad se ubicaran dentro de una justificación explicativa a través de FL, un mayor aprendizaje del conocimiento cognitivo que resultó en niveles más altos de conocimiento de aptitud física. Rengifo y Hernández (2020) investigaron la generación de habilidades cognitivo-lingüísticas a través de TIC en infantes del IV ciclo de un Cibercolegio con una metodología ABP, investigación acción, con una muestra de 27 infantes con discapacidad y concluyeron que con el uso y la intervención de herramientas se logra desarrollar las habilidades cognitivo-lingüísticas convirtiéndolo en un elemento esencial en los entornos educativos, facilitando a los infantes estrategias que permitan influenciar e incentivar en el nuevo conocimiento. López-Belmonte et al. (2020) investigaron la metodología tradicional y la innovación a través de un programa de educación sanitaria, con una muestra de 60 infantes del tercer grado de educación secundaria, diseño cuasiexperimental y concluyeron que la metodología FL favorece y proporciona una eficiente alternativa de aprendizaje a los infantes en el desarrollo de educación sanitaria, permitiendo desarrollar la colaboración, interacción, autonomía, participación y el objetivo que se requiere lograr en los infantes para su aprendizaje.

Moreno-Guerrero et al. (2020) desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue estudiar la metodología del FL en la educación secundaria y proporcionar temas a los discentes antes de iniciar sus clases, para así fomentar un aprendizaje por construcción, en 120 discentes y el efecto que tuvo esta investigación fue que el FL perfecciona los contenidos por el tiempo en que se pueden desarrollar, por su flexibilidad, la autonomía y la expresión en cómo se profundizan los temas a tratar, pero en cuanto a las calificaciones no se logró encontrar mucha significancia. Parra-González et al. (2020) investigaron los efectos del aprendizaje invertido y la gamificación como enseñanza, en infantes de secundaria con una población de 60 sujetos y en estudio experimental, como resultado se observó que las variables son eficientes ante la necesidad del aprendizaje visto de la perspectiva activa y dependen entre ellas según la prueba esfericidad de Bartlett, en conclusión las dos variables son base fundamental para el desarrollo educativo por su beneficio en los infantes en el proceso de sus logros, la motivación y la autonomía. Bejarano Bernal (2019) presentó una investigación que tenía como objetivo influenciar el

aprendizaje invertido a través de los recursos audiovisuales para facilitar el inglés como vocabulario de lengua extranjera con un nivel principiante, su muestra está conformada por 10 infantes, concluyó en su investigación desarrollar para un futuro el proyecto el In Class Flip que se destacó sobre los infantes en su enseñanza personalizada y por su contribución en la lengua extranjera. García (2019) aplicó una investigación sobre el uso de las TIC y su instauración con la metodología flipped learning en el área de inglés, siendo su objetivo fortificar las competencias comunicativas de los discentes del colegio Bilingüe Montessori de Cali, el resultado que obtuvo es que FL permite a los docentes y discentes utilizar diversas herramientas, que les permita aprender, organizar su tiempo, planificar y resolver actividades de estudio a sus propios ritmos de aprendizaje y colaboración del trabajo en equipo.

Centeno Flores et al. (2017) investigaron el impacto del FL en el desarrollo de las competencias comunicativas en alumnos de 5to grado, sin separar el lenguaje como herramienta para aprender en clase, por ello innovaron a través de un modelo de estudio de casos, con la participación de 123 alumnos, los cuales observaron una serie de videos y como resultado el impacto que generó el FL es un aprendizaje activo y diversidad en los estilos de aprendizaje TIC, a la vez que les permitió desarrollar competencias y pensamiento crítico. Blau y Shamir-Inbal (2017) remarcan el valor de la tecnología y las herramientas digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje activo individual y colaborativo autorreguladas en entornos dentro y fuera de clase, llegaron a la conclusión que un modelo rediseñado de FL, agregado de las tecnologías promueve las habilidades de pensamiento de orden superior como: aplicar, analizar, evaluar y crear durante el aprendizaje en cualquier momento. Martín y Tourón (2017) estudiaron las percepciones de los estudiantes sobre las estrategias de aprendizaje y para ello utilizan la experiencia del siglo XXI conocida como las seis C (Comportamiento, Comunicación, Colaboración, Confianza, pensamiento crítico y creatividad), concluyen que el uso de m-learning con un enfoque de aprendizaje basado en la enseñanza bien respaldado es una forma de mejorar las habilidades técnicas del siglo XXI. Santiago y Tourón (2015) estudiaron los sistemas educativos agrupando a sus infantes por edades, encontraron un resultado ineficiente en la atención a las diferencias singulares que

son importantes para atender a su desarrollo personal que se dificulta cuando se les aparta de sus grupos de edad, y concluyeron que los infantes tienen sus propias formas de aprender y según sus capacidades, varían sus intereses y el esfuerzo que le asignan a una tarea.

Dentro de los antecedentes nacionales se consultaron a: Franco y Huanca (2020) realizaron una investigación sobre la influencia e intervención de los ambientes virtuales como estrategia en la enseñanza de los infantes de primaria y su aprendizaje, con el objetivo de integrar los ambientes virtuales como facilitadores para generar colaboración, participación, creatividad digital del aprendizaje por construcción, apoyándose en tablets, computadoras, laptops, de forma que los infantes tengan el acceso adecuado a los medios de información que proporcionen y fomenten la experimentación y exploración de los saberes. Moncada Jiménez (2020) realizó una investigación sobre herramientas tecnológicas y aprendizaje en entornos virtuales en alumnos de una IE de Piura”, su finalidad fue establecer la relación que existe entre los dos componentes y el resultado que se obtuvo fue que el uso de las herramientas tecnológicas en los infantes muestra cierta delimitación y ellas se observan en el momento de edificar conocimientos y generar nuevos a través de procesos creativos. Álvarez Andrade et al. (2019) desarrollaron una investigación con el objetivo de demostrar que la competencia crítica sobre la ciencia y tecnología en el mundo se desarrolle por la ejecución del aprendizaje invertido (AI), se realizó en discentes de cuarto grado de Educación Secundaria en el distrito de San Juan de Miraflores, en conclusión la metodología del AI desarrolla en los discentes pensamiento crítico apoyado por los medios tecnológicos, revisión de materiales y todo aquello que facilite desarrollar la competencia o capacidad a evaluar. Velásquez Flores (2018) hizo una investigación para establecer el efecto del método Flipped Learning en la habilidad lectora del idioma inglés en alumnos de quinto año de la I.E.P Eiffel Schools, con una población de 29 alumnos los cuales conformaron a su vez la muestra; Se obtuvo como resultado que el método asistió a la habilidad lectora del idioma inglés en su mejor comprensión y utilidad, siendo recomendable que los docentes la ejecuten en sus clases para obtener un mayor aprendizaje y construcción de conocimientos.

Anicama (2018) investigó el enfoque del aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales integrado en el modelo Flipped Learning del área de literatura del cuarto año de secundaria en Lima, la investigación marcó que el aprendizaje colaborativo y el flipped learning influyen y se desarrollan por la interacción que se da entre los infantes para la mejora del ejercicio de los grupos y la discusión que se genera en los aprendizajes. Bernaola Calixto et al. (2017) efectuaron una investigación con una programa llamado “Flip you mind” el cual se realizó con una serie de actividades y recursos en modalidad virtual y el discente genere su aprendizaje a través de lecturas, videos y otros recursos previos a la clase en el aula, esto indicó que los conocimientos se desarrollaban fuera del aula y el mismo discente construye sus aprendizajes, por lo cual cuando llegaba al aula sólo se generaban ejercicios para la práctica, donde el docente es el guía del conocimiento e información. Quiroz (2017) investigó la aplicación de la táctica del aprendizaje con base en equipos para desarrollar procesos cognitivos en infantes de secundaria, donde concluyó que los procesos de cognición se desarrollan plenamente con la estrategia del aprendizaje basado en equipos y se pueden optimizar mediante el tiempo que se les otorga y para ello el diseño de videotutoriales y evaluaciones online ayuda a que se garantice el desarrollo de estos procesos fuera del aula. Buendía Cueva (2017) desarrolló una investigación con el objetivo de explicar el conocimiento que tienen los infantes y su relación con el uso de las tecnologías, utilizó para ello una metodología mixta, que le permitió comprender los conocimientos adquiridos por el uso de estos recursos y finalmente concluyó que la enseñanza se unifica con las TIC y genera un conocimiento eficiente, porque permite desarrollar competencias, habilidades constructivas y creativas.

Definición de Flipped learning: Blau y Shamir-Inbal (2017) definieron al FC como la enseñanza directa que se imparte fuera del aula a través de videos, y que en clase se desarrollan las discusiones sobre los temas, la colaboración entre los alumnos y la asesoría del docente; en el aula tradicional, los educadores presentan el contenido y conceptos a los estudiantes en clase, estos escuchan y toman notas; sin embargo, hay estudiantes que entienden la lección sin mayor problema, mientras que otros tienen dificultades ya sea porque no comprenden o porque pueden estar ausentes ese día. Terminada la clase, el educador asigna tareas para

que puedan practicar lo aprendido en clase, y aquellos estudiantes que no comprendieron completamente la lección tendrán dificultades para realizarlo; por lo cual surgió el Flipped Classroom (FC) que aborda la problemática del aula tradicional convirtiéndolo en desafíos que se afronta invirtiendo el lugar donde se da el aprendizaje.

Pero el FC no garantiza la enseñanza del siglo XXI, en consecuencia empieza a surgir la metodología Flipped Learning (FL) y La Academia de Artes y Ciencias del Aprendizaje Activo (AACA) estableció un marco estándar de mejores prácticas para unir a los educadores e investigadores del aprendizaje de todo el mundo, dos miembros de la AACA afirmaron que el FL tiene un impacto profundo en la vida profesional de los profesores, pero lo que es más importante, el FL afecta positivamente la vida de los estudiantes ya que permite a los maestros invertir sus aulas durante determinado periodo (uno o dos años) y luego pasan a estrategias de aprendizaje más profundas, como el dominio invertido o un modelo más basado en proyectos; la profundidad permite que se clasifique como FL; en consecuencia, el FL es la segunda iteración del aula invertida, donde los maestros van más allá del modelo básico de FC y alcanzan clases más ricas en contenido, impulsadas por la investigación y basadas en proyectos (Bergmann y Sams, 2016).

Romero et al. (2019) definieron al FL como un acercamiento metodológico en el que el alumnado es el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje; bajo este enfoque se tiene en cuenta la instrucción de contenidos, al mismo tiempo que las dinámicas creadas en el aula, el ambiente generado por todos los implicados, y el papel de los alumnos tanto en el punto de vista previo, durante y después de la parte instruccional; lo cual genera interacciones enriquecedoras que devienen en la potenciación de las habilidades creativas y de cooperación.

La comunidad Global de FL (Flipped Learning Global Initiative, 2021) define el FL en término estándar internacional como un marco que permite a los educadores llegar a todos los estudiantes a través de la técnica Flipped que invierte el modelo de aula tradicional, asimismo, Voss y Kostka (2019) en referencia a la definición del FL han sugerido que la técnica del Flipped consiste en la revisión de conceptos del curso antes de la clase el cual permite a los educadores usar el tiempo de clase

para guiar a cada estudiante mediante aplicaciones activas, prácticas e innovadoras de los principios del curso.

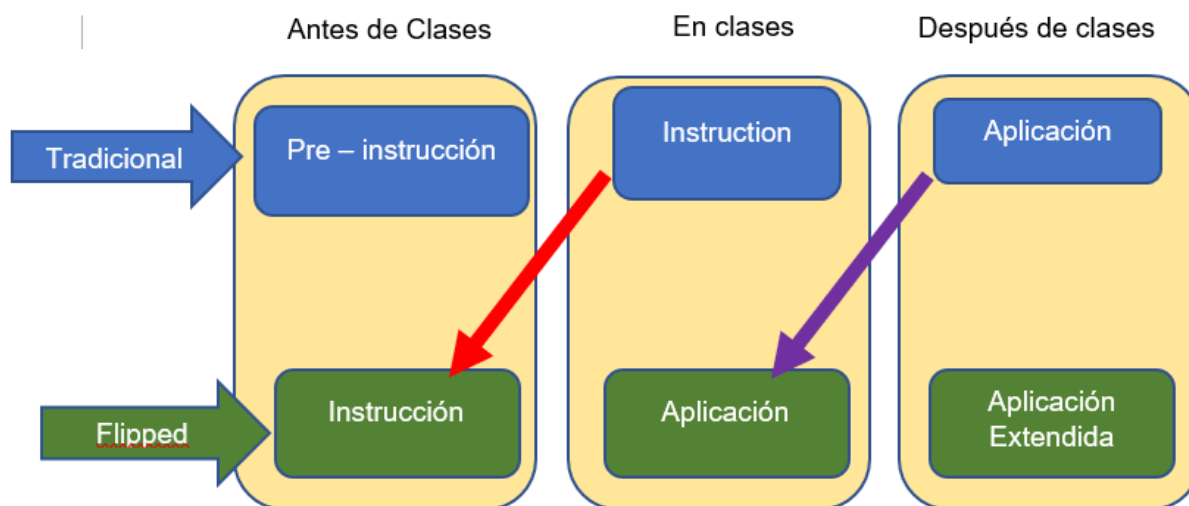
Por la forma como el educador pretende llegar a todos los estudiantes, la red de trabajo Flipped Learning internacional (Flipped Learning Network, 2014) define al FL como enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se enfoca en el aprendizaje individual dado que el aula se transforma en un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo donde el educador guía a los estudiantes a medida que aplican conceptos y se involucran creativamente en el tema en cuestión.

La definición anterior destaca el objetivo de ayudar a todos los estudiantes, así como reasignar los horarios de clase para enfocarse en el aprendizaje activo. Para el logro del objetivo respecto a la presentación del contenido de la materia instruida y la aplicación de los objetivos de la materia, entonces se invierten los momentos del aula tradicional. La Figura 1 describe la invertibilidad del aula tradicional que deviene en el concepto FL.

En la figura 1 se puede distinguir el aula tradicional y el enfoque FL, lo que sucede es un cambio en la enseñanza (Learning) mediante la inversión (Flipped) de los momentos; la instrucción impartida en el horario de clases del aula tradicional se invierte y pasa a impartirse antes de la clase bajo el enfoque FL a través o mediante apoyo de instrumentos tecnológicos o pedagógicos que el educador comparte previa instrucción; la aplicación ocurrida después de la clase en el aula tradicional se invierte y ocurre en el horario de clases bajo el enfoque FL, esto debido a que los educandos han realizado la revisión previa del contenido antes de clases para la discusión en grupo y su aplicación en el momento de la clases, en referencia a Voss y Kostka (2019).

Figura 1

Comparación de aula tradicional y aula invertida



Nota. Figura extraída de Voss y Kostka (2019, p. 4). *Flipping academic English language learning: experiences from an American university*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8657-2>.

Las definiciones de FL y FC pueden parecer para muchos investigadores un tanto confusas, por ello (Flipped Learning Network, 2014) señala que estos términos no son intercambiables; pues invertir los momentos en una clase puede, pero no necesariamente, conducir al FL; es posible que los educadores actualmente ya inviertan sus clases haciendo que los estudiantes lean texto fuera de clase, vean videos complementarios, pero para participar en el FL, los educadores deben incorporar los siguientes cuatro pilares en su práctica. Estos cuatro pilares los detalla Flipped Learning Network (2014) y son los siguientes:

(1) Entorno o ambiente flexible; el FL permite una variedad de modos de aprendizaje; los educadores reorganizan sus espacios de aprendizaje para acomodar una lección para el soporte del trabajo en grupo y el estudio independiente; los espacios son flexibles ya que los estudiantes eligen cuándo y dónde aprender. La reorganización y lo flexible permite que el educador observe y supervise continuamente a los estudiantes para hacer los ajustes necesarios (Flipped Learning Network, 2014).

- (2) Cultura del aprendizaje; el FL hace que en clase ocurra explorar temas con mayor profundidad y crear oportunidades de aprendizaje enriquecedoras, en consecuencia, los educandos participan en forma directa en la construcción del conocimiento, ya que participan y evalúan su aprendizaje de una manera que es personalmente significativa. Por ello se dice que el FL vuelve al educando en el centro del aprendizaje y conocimiento (Flipped Learning Network, 2014).
- (3) Contenido intencional; bajo el FL los educadores utilizan el contenido intencional para maximizar el tiempo en el aula con el fin de adoptar métodos de estrategias de aprendizaje activo centradas en el estudiante (Flipped Learning Network, 2014).
- (4) Educador profesional; con el FL el rol de un educador profesional es más exigente relativo al aula tradicional y FC, de este modo los educadores siguen siendo el ingrediente esencial que permite que ocurra el aprendizaje invertido (Flipped Learning Network, 2014).

Para el funcionamiento del FL, entonces es necesario su evaluación en base a logros de competencias y habilidades; las habilidades de consenso en la enseñanza del siglo XXI propuestas por la OCDE son las llamadas 5Cs (Comunicación, Colaboración, Solución de problemas complejos, Pensamiento crítico y Creatividad). Hwang, Lai y Wang (2015) por su parte trabajaron el FL para potenciar las 6Cs, y añadieron Ciudadanía a las 5Cs ya mencionadas; en tanto Blau y Shamir-Inbal (2017) evalúan y analizan la contribución del FL sobre las 5C (Comunicación, Colaboración, Creatividad, Crítico en pensamiento y solución de problemas Complejos) promovidas por la estrategia del uso de instrumentos tecnológicos para potenciar la información.

Voss y Kostka (2019) afirmaron que la enseñanza con un enfoque de aprendizaje invertido (FL) hace que los educandos aprendan a identificar las ideas principales de una lección antes de la clase, ya sea mediante el apoyo de entornos digitales, por ejemplo, viendo un video sobre la lección, o mediante la presentación de la información con lecturas organizadas que fomentan la discusión en clases; en caso de apoyo adicional sugieren la presentación de ambas herramientas (entornos digitales y folletos con información organizada). Por su parte, Santiago y Bergmann (2018) afirmaron que el educador debe dedicar la mayor parte del tiempo

y esfuerzo a la búsqueda de las últimas tendencias respecto a cómo presentar la información a los alumnos de forma creativa y novedosa tal que los educandos perciben la información como en forma cotidiana o común que les permita internalizar la información para transformarlas en un nuevo conocimiento.

Mescoco (2020) menciona que el aprendizaje invertido, en los alumnos genera experiencias colaborativas bajo un aprendizaje de interacción con sus compañeros y así puedan resolver las actividades que les presenta el docente. A la vez esta interacción debe promoverse con el mismo profesor, pues es el guía de aprendizaje y el que brinda la retroalimentación en la clase. El tiempo en que se generan las clases debe ser utilizado para que haya intercambio de conocimientos, sugerencias, discusiones y conclusiones que sirvan para el aprendizaje óptimo del alumno. Todo ello visto desde un enfoque de conocimientos y colaboración.

Uskov et al. (2018) en el contexto de FL han afirmado que los educandos usan la tecnología y los entornos virtuales para la dinámica y la participación en el trabajo colaborativo en clase; utilizaron por ejemplo, un software de sondeo para la verificación de la comprensión de los estudiantes y la retroalimentación con comentarios inmediatos tanto para el educando como para el educador; asimismo los educadores crean preguntas que los educandos responden en clase con la ayuda de sus dispositivos móviles; asimismo Bognar et al. (2018) afirmaron que mediante la virtualidad se pueden intercambiar opiniones, esto es, las preguntas y respuestas se pueden proyectar desde una computadora del aula en una pantalla para generar discusión e involucrar a los educandos en la revisión; los educandos responden a las preguntas usando la tecnología (un teléfono, tableta o computadora portátil), conocidas las respuestas correctas e incorrectas se discuten para reforzar y corregir de ser el caso; finalmente, el software de colaboración potencializa la interacción virtual que ayuda a los estudiantes a trabajar juntos en un proyecto. En tanto Roehling (2018) identificó los siguientes enfoques innovadores que contribuyen a la realización del concepto de aprendizaje inteligente: enseñanza adaptativa, análisis del aprendizaje, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en juegos; de los cuales destaca el aprendizaje colaborativo por la retroalimentación educador - educando y la participación colaborativa entre los educandos.

Santiago y Bergmann (2018) afirmaron lo importante de propiciar una cultura creativa en la educación aduciendo que los países vienen adecuando y reformando la educación pública en base a metodologías novedosas como el FL y resaltan el alcance de los objetivos en el educando tal que logren ser estimulados constantemente mediante el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación; asimismo enfatizan la utilización de las herramientas tecnológicas, tal que estas sean común uso en el aula para que los educandos sean capaces de utilizarlas y adaptarse de manera creativa; Hughes (2019) enfatizó el rol del educador para estimular a que el educando mantenga una actitud creativa ante cualquier situación al referirse a los problemas que pueden surgir al implementarse el FL, estos son parte del proceso para el alcance de los niveles cognitivos, como la creatividad.

Jorge-Vásquez et al. (2020) propone la metodología Flipped learning como entorno de aprendizaje que promueve al educando como sujeto activo de su propio conocimiento y señala algunas herramientas tecnológicas de acuerdo a su función: Blackboard, EDpuzzle, Kahoot, socrative, playposit, skype, Dropbox, google hangouts, WhatsApp, PowToon o Playpost, mencionando que el uso de estas herramientas reportan una eficiente participación y evaluación de los alumnos; siendo esta una de las ventajas que ofrece el FL por la disponibilidad del tiempo la cual se adapta a los alumnos y son de fácil acceso, e incluye animaciones, videos, audios e imágenes atractivas para los estudiantes y la obtención de sus aprendizajes.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Enfoque. La investigación tiene un análisis desde un enfoque de vista cuantitativo el cual se realiza por el empleo estadístico para lograr conseguir resultados. Hernández et al. (2018) consignaron que el enfoque cuantitativo es la asignación de estipendios numéricos que le otorgan una cuantificación a los indicadores de la investigación.

Tipo. En esta investigación se utilizó el tipo de investigación descriptiva simple, dado que se buscó recoger información a través de la observación a la muestra de estudio.

Nivel. El trabajo de investigación utilizó un nivel básico, el cual contribuyó a la variable de estudio engrandecimiento teórico. Concytec (2018) mencionó que en la investigación básica las variables de estudio no se pueden intercambiar. En el mismo sentido se expresaron Hernández et al. (2018) quienes sustentan que el análisis realizado recoge la información tal cual se da en la realidad y su propósito es elaborar epistemología y teorías y no la determinación de problemas.

Diseño. El diseño de investigación es el siguiente:

M ----- O

Donde:

M = Muestra de estudio

O = Observación de la muestra

Corte. La investigación empleó un corte temporal de tipo transeccional, puesto que el instrumento a aplicar se utilizó en un solo momento.

3.2. Variables y operacionalización

Hernández et al. (2018) define una variable como una característica observable y susceptible que se pueda modificar y adecuar en diferentes contextos a la variable respectiva.

Variable. Flipped Learning

Definición conceptual

Blau y Shamir-Inbal (2017) definieron al FC como la enseñanza directa que se imparte fuera del aula a través de videos, y que en clase se generan discusiones sobre los temas, la colaboración entre los alumnos y la asesoría del docente.

Definición operacional

La variable Flipped Learning se operacionalizó en tres dimensiones: (1) información, (2) colaboración y (3) Creatividad, nueve indicadores y su medición se realizó con 27 interrogantes los que tienen alternativa de respuesta dicotómica. (ver anexo 1)

3.3. Población, muestra y muestreo

Población. En esta investigación se trabajó con una población de 598 infantes del tercer ciclo - nivel primaria, pertenecientes a las Instituciones Educativas de Piura. Hernández et al. (2018) indicaron que la población está determinada por todas las personas que reúnen las características necesarias para la medición de la variable.

Muestra. En esta investigación se empleó una muestra de 206 infantes del nivel primaria. Tamayo y Tamayo (1998) mencionaron que la muestra es una parte de la población que reúne todas sus características.

Muestreo. En esta investigación se empleó el muestreo no probabilístico, intencional, debido a las condiciones generadas por la pandemia. Hernández et al. (2018) indicaron que el muestreo no probabilístico se caracteriza porque no todos los sujetos pueden formar parte de la muestra, sino que es la intención del investigador la que lo determina.

Tabla 1

Distribución de la población

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	IE. 15023	485	82,0	82,0
	IEP San Diego	113	18,0	100,0
	Total	598	100,0	

La población de esta investigación estuvo conformada por 485 estudiantes del nivel primario de la I.E N° 15023 y 113 estudiantes del nivel inicial - primaria de la I.E.P San Diego School de Piura.

Tabla 2

Distribución de la muestra

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	IE. N° 15023	169	82,0	82,0
	IEP San Diego School	37	18,0	100,0
	Total	206	100,0	

La muestra de esta investigación estuvo conformada por 206 estudiantes del nivel primario de la I.E N° 15023 y la I.E.P San Diego School de Piura.

Unidad de análisis. Infante (Varón o mujer) de 6 - 7 y 8 años que asisten a las instituciones educativas encuestadas.

Unidad de información. Docentes de aulas del nivel primaria - tercer ciclo de las Instituciones educativas de Piura.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación a través de una lista de cotejo la cual está dirigida a la contemplación del funcionamiento de los alumnos para observar la conducta de la variable Flipped learning. Hernández et al. (2018) precisaron que la técnica de la observación es potente para el registro de conducta de los sujetos de estudio.

Instrumentos. En la presente investigación se empleó la lista de cotejo, la cual está constituida por 27 ítems de respuesta dicotómica. Hernández et al. (2018) mencionaron que el instrumento es el medio a partir del cual, empleando preguntas estandarizadas y con la misma alternativa de respuesta se recoge los datos de los sujetos de investigación. (Ver anexo 2)

Tabla 3

Ficha Técnica de la lista de cotejo para medir Flipped learning

Ficha técnica de la lista de cotejo para medir Flipped learning

Propiedades psicométricas del instrumento de medición Flipped learning

Nombre: Lista de cotejo para medir Flipped learning

Autor: Yhanina Ibeth Gallo Alvarado

Procedencia: Universidad César Vallejo

Duración: 30 minutos

Dimensiones: D1. Información, D2. Colaboración, D3. Creatividad

Finalidad: Medir Flipped learning

Escala: Nominal: No = 0, Si = 1.

Puntuación: Baja: de 0 a 9

Media: de 10 a 18

Alta: de 19 a 27

Nota. El instrumento fue elaborado por la autora.

Validez. En esta investigación se empleó la validación a través del juicio de expertos, para lo cual se recurrió a tres profesionales del área. (Ver anexo 6)

Tabla 4

Relación de expertos validadores

n.º	Grado	Apellidos y nombres	Decisión
1	Mg.	Rodríguez Córdova Vilma	Aplicable
2	Mg.	Guanilo Báez Judith Elena	Aplicable
3	Mg.	Gutiérrez Bravo Ricardo Jesús	Aplicable

Confiabilidad. En esta investigación la fiabilidad fue calculada con el coeficiente de fiabilidad Alpha de Cronbach. Hernández et al. (2018) indicaron que la fiabilidad es la garantía que un mismo instrumento aplicado a un mismo sujeto, de resultados similares; o el instrumento aplicado a sujetos similares, dará los mismos resultados. (Ver anexo 6)

3.5. Procedimientos

Se hizo la coordinación y autorización respectiva a las instituciones educativas de Piura “I.E.N°15023” Y “I.E.P San Diego School”, luego se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia de ambas instituciones de Piura con su respectiva información de la tesis y firma, posteriormente se realizó la coordinación y solicitud de apoyo a los docentes del tercer ciclo de ambas instituciones educativas y en seguida se envió las listas de cotejo a la unidad de información para así concluir con el recojo de la información obtenida de los datos en formulario y declaración al paquete estadístico.

3.6. Método de análisis de datos

En esta investigación se empleó la estadística descriptiva para el análisis de la variable y dar respuesta a los objetivos de la presente investigación.

3.7. Aspectos éticos

Se contó con autorización, consentimiento informado, se respetó la ética en la investigación, los autores consultados e incluidos en esta investigación fueron citados y referenciados.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 5

Niveles de la variable Flipped learning

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	88	42,7	42,7	42,7
	Medio	28	13,6	13,6	56,3
	Alto	90	43,7	43,7	100,0
	Total	206	100,0	100,0	

Figura 2

Niveles de la variable Flipped Learning

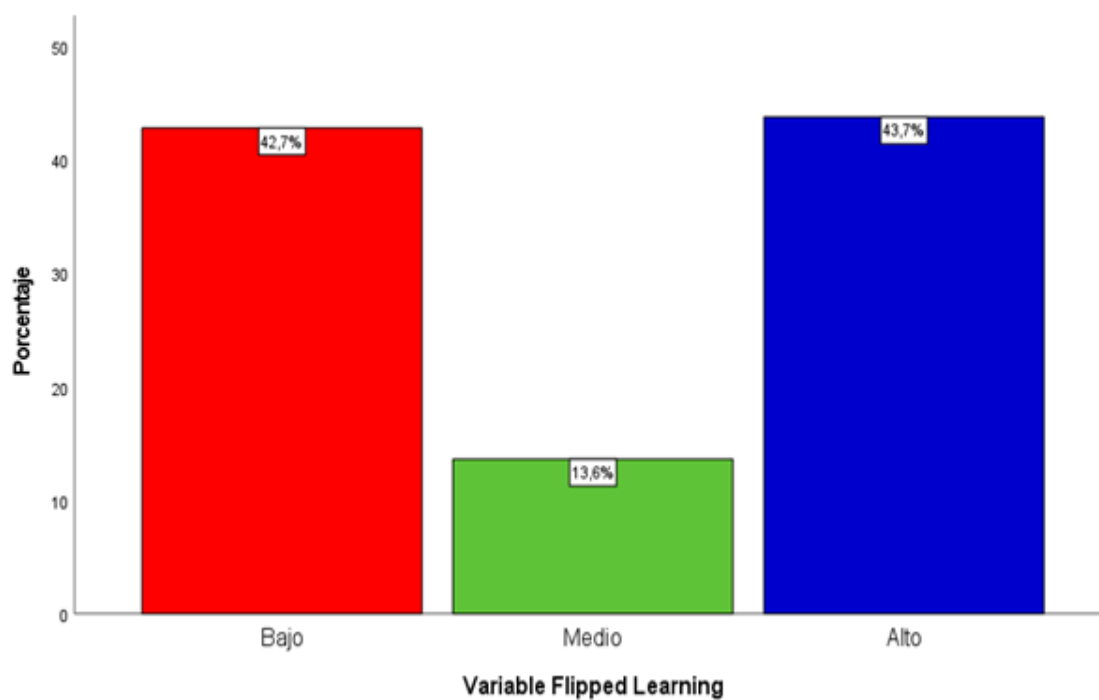


Tabla 6

Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Información

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	110	53,4	53,4	53,4
	Medio	27	13,1	13,1	66,5
	Alto	69	33,5	33,5	100,0
	Total	206	100,0	100,0	

Figura 3

Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Información

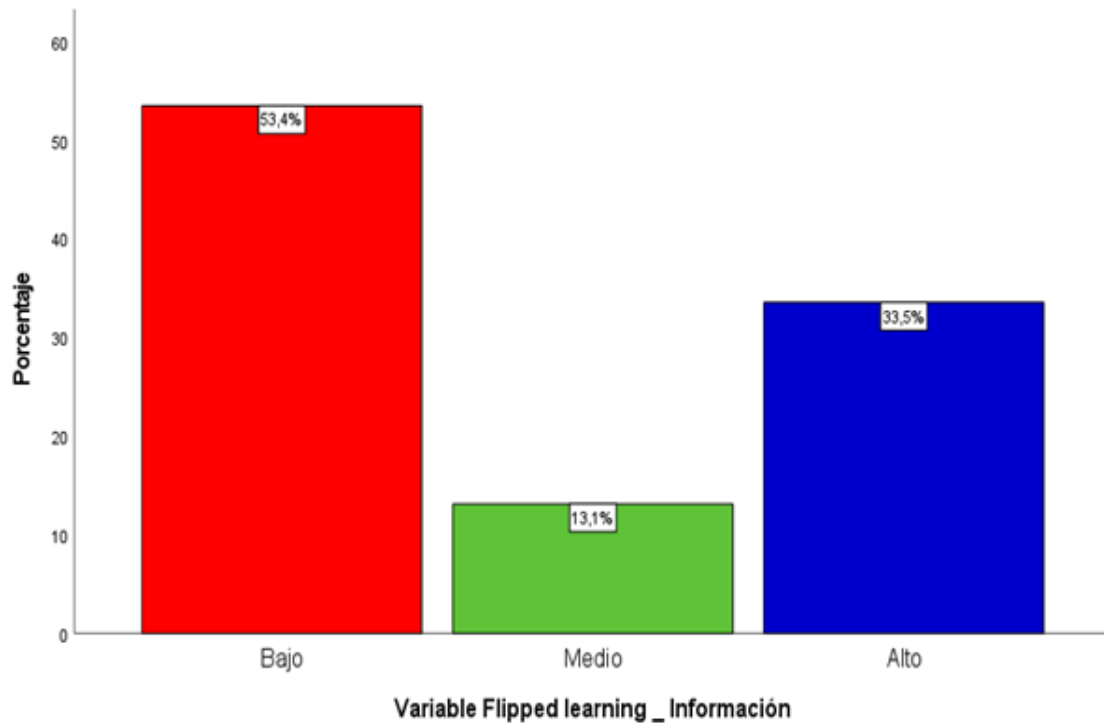


Tabla 7

Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Colaboración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	113	54,9	54,9	54,9
	Medio	22	10,7	10,7	65,5
	Alto	71	34,5	34,5	100,0
	Total	206	100,0	100,0	

Figura 4

Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Colaboración

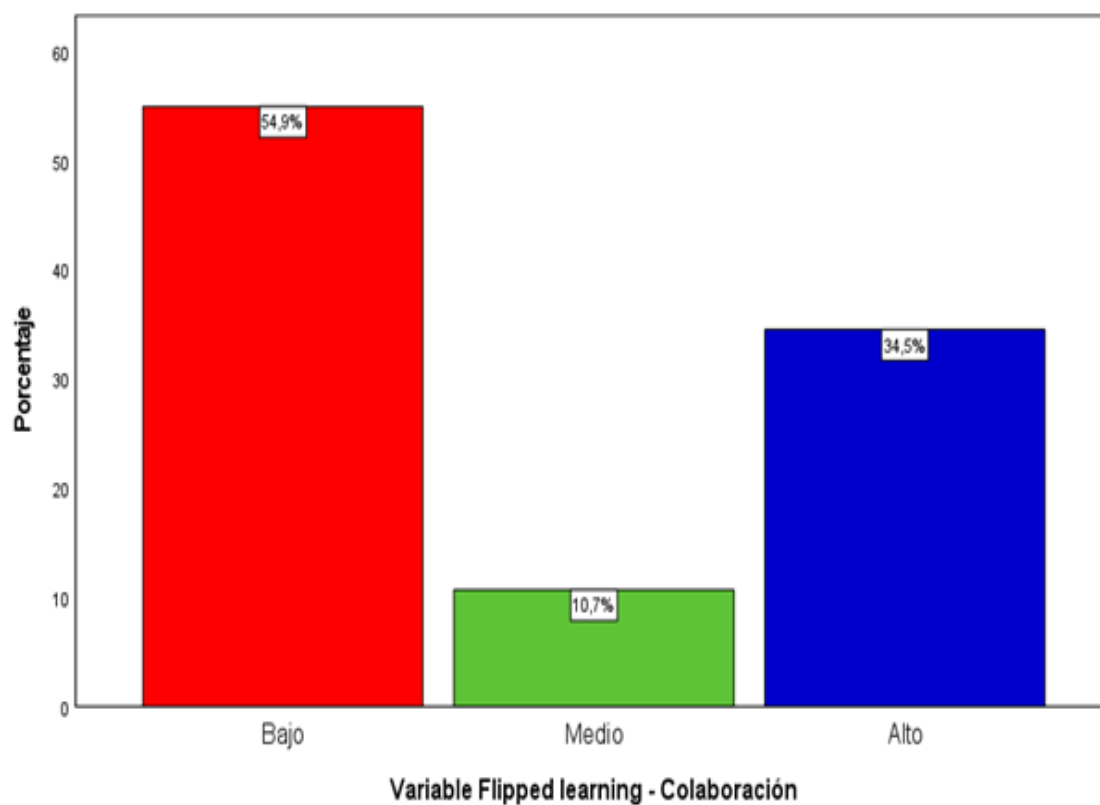


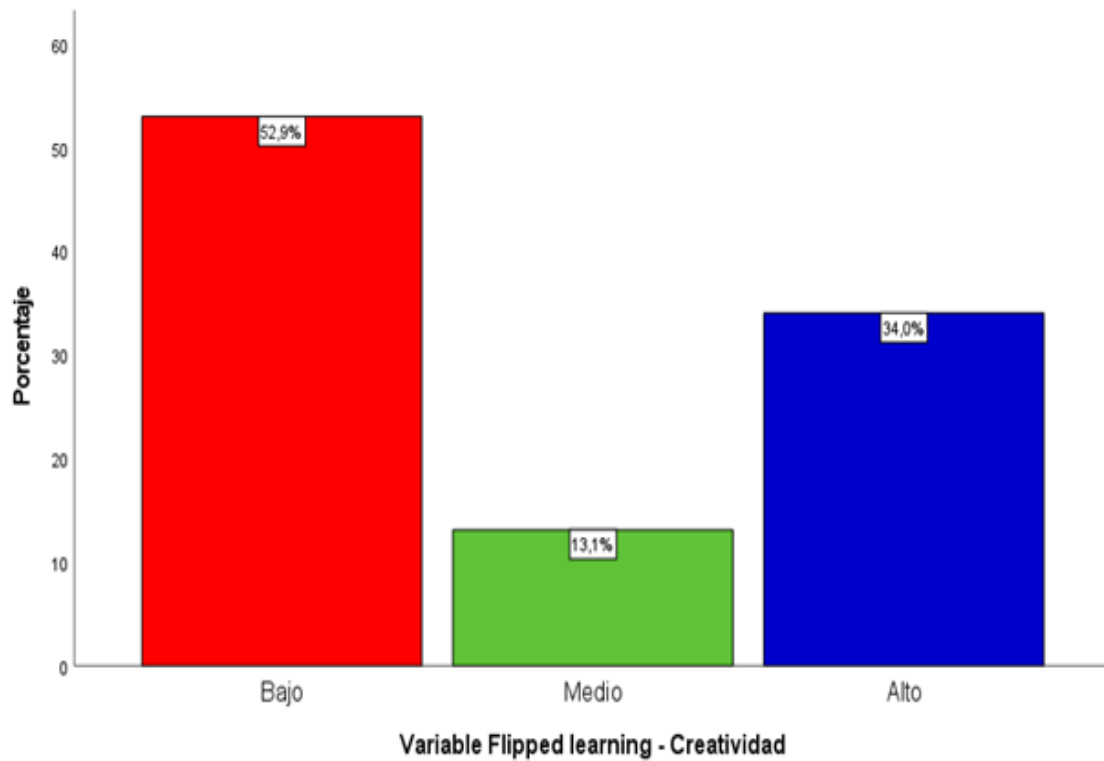
Tabla 8

Niveles de la variable Flipped learning en la dimensión Creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	109	52,9	52,9	52,9
	Medio	27	13,1	13,1	66,1
	Alto	206	34,0	34,0	100,0
	Total	206	100,0	100,0	

Figura 5

Niveles de la variable Flipped Learning en la dimensión Creatividad



V. DISCUSIÓN

Se determinó que en el nivel de percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo - Piura 2021, el 43,7 % se ubicó en el nivel alto, el 42,7 % en el nivel bajo y el 13,6 % en el nivel medio. Los resultados de esta investigación son similares a los de Petro Hernández y Alfonso Caicedo (2021) quienes realizaron una investigación para el fomento el desarrollo de las competencias lectoras a través de la aplicación del aprendizaje inverso que se ejecutó en un colegio municipal con infantes del sexto grado, con enfoque mixto, paradigma interpretativo y diseño cuasiexperimental con 15 sujetos y concluyó que el modelo del aprendizaje invertido se usó para contribuir en el desarrollo de las competencias comunicativas lectoras y la importancia del profesor que lo ubica como orientador en la función de motivar al infante en la tarea de descubrir y construir su propio conocimiento, pero en la medida en que los educadores no transformen las enseñanzas de la lectura ello no se transformara. Así mismo, los resultados de esta investigación son semejantes a los de Pozo Sánchez et al. (2021) quienes ejecutaron una investigación sobre la aplicación del flipped learning en el área de ciencias naturales para crear conciencia medioambiental en comparación con la clase tradicional, de nivel explicativo, diseño cuasiexperimental, con 60 alumnos y encontró que la ejecución del aprendizaje invertido genera mejor enseñanza en lo que respecta a la conciencia medioambiental, que una clase tradicional, desarrolla aspectos actitudinales, interés, colaboración y creatividad por medio de la interacción del profesor y alumno, beneficiando el tiempo de trabajo en el aula. Del mismo modo, los resultados de esta investigación son parecidos a los hallazgos de Campos-Gutiérrez et al. (2021) quienes realizaron una investigación de la metodología del FL y la metodología tradicional y encontraron un resultado bajo en cuanto a la significancia con respecto al aprendizaje, pero con respecto a la parte motriz que demanda el curso el FL tuvo mayor beneficio que el tradicional, concluyeron así que el FL es beneficioso para la práctica motriz por lo mismo que los alumnos tenían buen conocimiento sobre la información y sobre su mayor captación en cuanto a los videos realizados por los docentes y la motivación y la colaboración por parte de ellos para lograr el aprendizaje motriz del curso.

En los resultados de la variable, se encuentran coincidencias con el trabajo de Hwang et al. (2021) quienes investigaron el empleo de una estrategia para plantear problemas basada en mapas conceptuales multinivel, y así contribuir con los infantes para que desarrollen las tareas con la utilización del aprendizaje invertido, los resultados mostraron que FL fue enérgico en términos de mejorar el rendimiento del aprendizaje de los infantes, especialmente para los que tienen niveles más altos de pensamiento crítico en conocimientos y prácticas personales como la lectura, y pueden acumular mayor información y logran generar una aceleración superior en el proceso de toma de decisiones. En el ámbito nacional, en el mismo sentido están los resultados de Franco y Huanca (2020) quienes investigaron la influencia e intervención de los ambientes virtuales como estrategia en la enseñanza de los infantes de primaria y su aprendizaje, con el uso de tablets, computadoras, laptops, de forma que tengan el acceso a los medios de información que proporcionen y fomenten la experimentación y exploración de las enseñanzas, para el logro del emprendimiento digital. Sin embargo, estos resultados son diferentes a los encontrados por Moncada Jiménez (2020) quien realizó una investigación sobre herramientas tecnológicas y aprendizaje en entornos virtuales, enfoque cuantitativo con una muestra de 29 infantes y un muestreo no probabilístico aplicándose y encontró que un 82% se ubicó en el nivel medio y concluyó que el uso de las herramientas tecnológicas en los infantes muestra ciertas limitaciones las que se observan en el momento de edificar conocimientos y generar en ambientes virtuales.

Se determinó que, en el nivel de percepción de las habilidades en la información para estudiantes del tercer ciclo, el 53,4 % se ubicó en el nivel bajo, el 33,5 % en el nivel alto y el 13,1 % en el nivel medio. Estos resultados son similares a los encontrados por Osterlie y Mehus (2020) quienes investigaron en Noruega cómo la introducción de FL en la educación física de la escuela secundaria afectó la motivación del infante y el conocimiento de aptitud física relacionada con la salud; con una muestra de 206 sujetos, diseño cuasiexperimental, los principales resultados mostraron un cambio motivacional negativo para los infantes varones a menos que los cambios de actividad se ubicaran dentro de una justificación explicativa a través de FL, un mayor aprendizaje del conocimiento cognitivo que

resultó en niveles más altos de conocimiento de aptitud física tanto entre niñas y niños. Sin embargo, los resultados de esta investigación son diferentes a los encontrados por Zhayeh (2021) quien realizó una investigación sobre flipped learning como una técnica de formación innovadora para la enseñanza de los alumnos en Jordania, con una muestra de 196 sujetos del área de matemática y encontró que el 50% calificó adecuado, el 60% bueno y el 70% excelente y concluyó que el flipped learning es de fácil uso, comprensión y entendimiento para el desarrollo de las clases y beneficia el aprendizaje por su flexibilidad y comunicación interactiva. Estos resultados son diferentes a los de Rengifo y Hernández (2020) quienes desarrollaron una investigación sobre cómo las TIC generan habilidades cognitivo-lingüísticas en infantes del IV ciclo, investigación acción, con una muestra de 27 infantes con discapacidad y concluyeron que con el uso y la intervención de esta herramienta (FL) se logra desarrollar las habilidades cognitivo-lingüísticas convirtiéndolo en un elemento esencial en los entornos educativos.

Del mismo modo, en la dimensión información, hay diferencias con los hallazgos de López-Belmonte et al. (2020) quienes desarrollaron una investigación que se centra en la metodología tradicional y la innovación, la cual a través de un programa de educación sanitaria, con una medición posttest por una sola vez, con un diseño cuasiexperimental, con una muestra de 60 infantes del tercer grado de educación secundaria y concluyeron que la metodología FL favorece y proporciona una eficiente alternativa de aprendizaje a los infantes en el desarrollo de educación sanitaria, permitiendo desarrollar la colaboración, interacción, autonomía, participación y el objetivo que se requiere lograr en los infantes para su aprendizaje. En el ámbito nacional, estos resultados son diferentes de los de Álvarez Andrade et al. (2019) quienes realizaron una investigación cuantitativa, experimental, con grupos no equivalentes, para demostrar que la competencia posición crítica sobre la ciencia y tecnología se mejora con el uso de FL y concluyeron que la metodología del FL desarrolla en los alumnos pensamiento crítico, bajo la premisa de los medios tecnológicos, revisión de materiales y todo tipo de material que facilite a los estudiantes desarrollar la competencia o capacidad a evaluar. Estos resultados son diferentes a los de Velásquez Flores (2018) quien realizó una investigación para establecer el efecto del método Flipped Learning en la habilidad lectora del idioma

inglés en alumnos de quinto año, diseño pre-experimental, con una muestra de 29 alumnos, los resultados mostraron que el método FL auxilió a la habilidad lectora del idioma inglés en su mejor comprensión y utilidad en los alumnos.

Se determinó que, en el nivel de percepción de las habilidades de colaboración para estudiantes del tercer de nivel primaria, el 54,9 % se ubicó en el nivel bajo, el 34,5 % en el nivel alto y el 10,7 % en el nivel medio. Los resultados de esta investigación son coincidentes con los de Moreno-Guerrero et al. (2020) quienes ejecutaron una investigación para estudiar la metodología del aprendizaje inverso en la educación secundaria, investigación con dos grupos experimentales de control – postest, en una muestra de 120 alumnos en cuatro grupos y se encontró que el FL perfecciona los contenidos por el tiempo en que se pueden desarrollar, por su flexibilidad, la autonomía y la expresión en cómo se profundizan los temas a tratar, pero en cuanto a las calificaciones no se logró encontrar mucha significancia. Así mismo, estos resultados son similares a los de Bejarano Bernal (2019) quien investigó la influencia del aprendizaje invertido partiendo de recursos audiovisuales para facilitar el inglés como vocabulario de lengua extranjera con un nivel principiante y concluyó que In Class Flip se destacó sobre los infantes en la enseñanza de una forma más personalizada contribuyendo en auxiliar al infante en cualquier dificultad a través de sus videos o canciones, obteniendo un aprendizaje eficiente. En el ámbito nacional, esta investigación es coincidente con los hallazgos de Bernaola Calixto et al. (2017) quienes investigaron la aplicación del programa llamado “Flip you mind” el cual se ejecutaba bajo una serie de actividades y recursos en modalidad virtual y el alumno genere su aprendizaje a través de lecturas, videos y otros recursos previos a la clase en el aula, esto indicó que los conocimientos se desarrollaban fuera del aula y el mismo alumno era el constructor de su aprendizaje y concluyeron que en la aplicación de la metodología Flipped Learning no había diferencias en los resultados pretest y postest.

Sin embargo, para la dimensión habilidades de colaboración, se encontró diferencias con el trabajo de Parra-González et al. (2020) quienes realizaron una investigación sobre los efectos del aprendizaje inverso y la gamificación como

enseñanza, en infantes de secundaria con una población de 60 y encontraron que las dos variables son eficientes ante la necesidad del aprendizaje visto de esta perspectiva activa y dependen entre ellas según la prueba esfericidad de Bartlett, llegando a la conclusión de que las dos variables son base fundamental para el desarrollo educativo por su beneficio en cuanto a la educación de los infantes en el proceso de sus logros, la motivación y la autonomía. Así mismo estos resultados son diferentes a los de García (2019) quien investigó sobre el uso de las TIC y su instauración con la metodología flipped learning en el área de inglés y encontró en los resultados que el flipped learning permite que los profesores y los alumnos utilicen diversas herramientas, que les permita aprender, organizar su tiempo, planificar y resolver actividades de estudio, enlazados a sus propios ritmos de aprendizaje. En el ámbito nacional, estos resultados son diferentes a los de Anicama (2018) quien investigó el enfoque del aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales integrado en el modelo Flipped Learning del área de literatura en estudiantes del cuarto año de secundaria en un colegio particular en Lima y concluyó que la inclusión de las dos variables es segura para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en línea por la interacción que se da entre los alumnos para la mejora del ejercicio de los grupos y la discusión que se genera en los aprendizajes; en cambio el modelo tradicional no aporta más efectividad en el desarrollo de las habilidades de la colaboración.

Se determinó que, en el nivel de percepción de las habilidades de la creatividad para estudiantes del tercer de nivel primaria, el 52,9 % se ubicó en el nivel bajo, el 34 % en el nivel alto y el 13,1 % en el nivel medio. Estos resultados son parecidos a los de Santiago y Tourón (2015) quienes investigaron los sistemas educativos a través de la agrupación de los alumnos por edades, encontraron un resultado ineficiente en la atención a las diferencias singulares de los alumnos que son importantes para atender a su desarrollo personal y concluyeron que los infantes tienen sus propias formas de aprender y según sus capacidades, la motivación, varían sus intereses y el esfuerzo que le asignan a una tarea, asimismo, un modelo de escuela que promueve un currículo igual para todos, con el mismo nivel de reto y dificultad y la misma velocidad de desarrollo ofrece escasas oportunidades para la diferenciación, particularmente si la actividad de la escuela se centra en la

enseñanza directa del profesor, que limita la atención a las singularidades de los infantes. Sin embargo, los resultados de esta investigación son diferentes a los de Centeno Flores et al. (2017) quienes investigaron el FL como una solución a la implementación e impacto que podría generar en el desarrollo de las competencias comunicativas de los alumnos de quinto grado de educación primaria y concluyeron que la ejecución del FL genera aprendizajes activos en ellos como en sus estilos de aprendizaje y en la forma de cómo se desenvuelven en las TIC, generando llamar la atención de los alumnos y de que observen cuál es su función dentro de sus conocimientos y a la vez desarrollen competencias y pensamiento crítico por la misma información que se genera por parte del asesor. Estos resultados son diferentes a los de Blau y Shamir-Inbal (2017) quienes destacaron el valor de la tecnología y las herramientas digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje activo individual y colaborativo y concluyeron sugiriendo un modelo rediseñado de aprendizaje invertido para analizar el valor agregado de las tecnologías y promover las habilidades de pensamiento de orden superior, estas son: aplicar, analizar, evaluar y crear durante el aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Estos resultados son diferentes a los de Martín y Tourón (2017) quienes investigaron las percepciones de los estudiantes sobre las estrategias de aprendizaje educativo en relación con el proceso de aprendizaje previo y concluyeron que las diferencias fueron significativas en todas las áreas, y en cada caso se avanzó para apoyar el método experimental. Decidimos que el uso de m-learning con un enfoque de aprendizaje basado en la enseñanza con un enfoque bien respaldado es una forma de mejorar las habilidades técnicas del siglo XXI, especialmente el llamado 6C.

En el ámbito nacional, para habilidades de creatividad, se encontró diferencias con los resultados de Quiroz (2017) quien aplicó la táctica del aprendizaje con base en equipos para desarrollar los procesos cognitivos en los estudiantes de secundaria y concluyó que los procesos cognitivos se desarrollaron plenamente con la estrategia del aprendizaje basado en equipos, estos procesos se pueden optimizar mediante el tiempo que se les otorga y para ello el diseño de videotutoriales y evaluaciones online ayuda a que se garantice el desarrollo de estos procesos cognitivos fuera del aula de clases, antes de las sesiones presenciales, y así poder disponer de mayor tiempo para dedicarlo al desarrollo del proceso cognitivo crear

por ser el de mayor grado de complejidad y se divide en tres fases: generar, planificar y producir, sin embargo Buendía Cueva (2017) describió el conocimiento que tienen los infantes acerca de las TIC y en qué grado son motivadores para la enseñanza formando parte de la cultura digital, llegó a la conclusión de que conocen, adaptan y disfrutan del aprendizaje que les brindan las herramientas tecnológicas y por lo cual recomienda que se realicen investigaciones de este tipo para la mejora de la enseñanza de los infantes de cinco años, porque ellos se encuentran ya en una era digital y el profesor debe siempre actualizarse y ser creativo a la hora de la planificar con el uso de estas herramientas.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Se concluyó que en los niveles de la variable Flipped learning indicaron que el 43,7 % se ubicó en el nivel alto, el 42,7 % en el nivel bajo y el 13,6 % en el nivel medio.

Segunda

Se concluyó que en los niveles de la variable Flipped learning en la dimensión habilidades en la información, se encontró que el 53,4 % se ubicó en el nivel bajo, 33,5 % en el nivel alto, el 13,1 % en el nivel medio.

Tercera

Se concluyó que en los niveles de la variable Flipped learning en la dimensión habilidades de colaboración, se encontró que el 54,9 % se ubicó en el nivel bajo, el 34,5 % en el nivel alto y el 10,7 % en el nivel medio.

Cuarta

Se concluyó que en los niveles de la variable Flipped learning en la dimensión habilidades de la creatividad se encontró que el 52,9 % se ubicó en el nivel bajo, el 34 % en el nivel alto, el 13,1 % en el nivel medio.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se sugiere que en futuras investigaciones se desarrolle la metodología del Flipped Learning en el área de educación física.

Segunda

Se recomienda que en futuras investigaciones se realicen estudios no sólo descriptivos sino experimentales para determinar la influencia de la metodología Flipped Learning en estudiantes de primaria.

Tercera

Se recomienda que en futuras investigaciones se ejecute un programa de Flipped Learning a zonas rurales para determinar la influencia en el aprendizaje en los alumnos.

REFERENCIAS

- Aguilar, R. I. y Rondero, E. O. (2 de octubre de 2020). *La competencia digital es una necesidad permanente*. (Publicación de blog). Instituto tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/competencia-digital-una-necesidad-permanente>
- Alvarez Andrade, M. R., Arrieta Muñoz, C. C., Olivas Aranda, C. B., Rojas Gutiérrez, D. M., & Torres Torres, R. M. (2019). *Aplicación del enfoque pedagógico aprendizaje invertido para el desarrollo de la competencia construye una posición crítica sobre la Ciencia y la Tecnología en la sociedad en los estudiantes de 4TO grado A de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública “La Inmaculada” del distrito de San Juan de Miraflores perteneciente a la UGEL 01*. Instituto Pedagógico Nacional Monterrico. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1249>
- Anicama Fripp, J. I. (2018). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo Flipped Learning en el curso de Literatura para alumnos del cuarto año de Educación Secundaria* (Tesis doctoral). Pontificia Universidad Católica del Perú. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12499/FRIPP_ANICAMA_APRENDIZAJE_COLABORATIVO_EN_ENTORNOS_VIRTUALES_APLICADO_CON_EL_MODELO_FLIPPED_LEARNING_EN_EL_CURSO_DE_LITERATURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aparicio-Gómez, O.-Y., & Ostos-Ortiz, O.-L. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 11–36. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>
- Aydin, M., Okmen, B., Sahin, S., & Kilic, A. (2021). The Meta-Analysis of the Studies about the Effects of Flipped Learning on Students' Achievement. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 22(1), 33–51.
- Bejarano Bernal, E. R. (2019). *Enseñanza de vocabulario cotidiano en inglés utilizando recursos audiovisuales por medio de la metodología del Aprendizaje Invertido en grado primero en el colegio Antonio Nariño*. Universidad Libre de Colombia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10901/15755>.

- Bernaola Calixto, S. S., Gutierrez Sanchez, A. N., Hernández Flores, D. S., Leon Rey, A. K., & Ramon Huaman, W. E. (2018). *Metodología Flipped Learning para incrementar el nivel de la competencia comunicativa del Idioma Inglés en los estudiantes de primer grado B de Educación Secundaria de la IE Aplicación IPNM, UGEL 07–Santiago de Surco*. Instituto Pedagógico Nacional Monterrico. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1214>
- Blau, I., y Shamir-Inbal, T. (2017). Re-designed flipped learning model in an academic course: The role of co-creation and co-regulation. *Computers & Education*, 115, 69–81. https://www.researchgate.net/publication/318831616_Re-designed_flipped_learning_model_in_an_academic_course_The_role_of_co-creation_and_co-regulation
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.07.014>
- Bognar, B., Sablić, M., & Škugor, A. (2018). Flipped Learning and Online Discussion in Higher Education Teaching. *Didactics of Smart Pedagogy*, 371–392. Doi:10.1007/978-3-030-01551-0_19
- Buendía Cueva, G. I. (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años*. Pontificia Universidad Católica del Perú. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9343/Buend%C3%ADa_Cueva_Conocimiento_ni%C3%B1os_TIC1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calvillo Castro, A. J. (2014). *El modelo Flipped Learning aplicado a la materia de música en el cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria: una investigación-acción para la mejora de la práctica docente y del rendimiento académico del alumnado*. Universidad de Valladolid. <https://core.ac.uk/download/pdf/211092689.pdf>
- Campos-Gutiérrez, L.M., Sellés-Pérez, S., García-Jaén, M., & Ferriz-Valero, A. (2021). Aula invertida en educación física: aprendizaje, motivación y tiempo de práctica motriz. *Revista Internacional De Medicina y Ciencias De La Actividad Física y Del Deporte*, 21(81), 63-81. <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2021.81.005>
- Centeno Flores, G., Alcaraz Montaña, A. L., González Herrera, O. R., Oropeza Endoqui, K. S., & Ramírez García, G. (2017). El lenguaje, una herramienta para aprender

mediante el modelo de gestión Aprendizaje Invertido, un estudio de caso en alumnos de 5º de primaria. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (59), a353. <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.59.756>

Elisondo, Romina, & Donolo, Danilo (2016). Determinaciones y relaciones de interacción en el triángulo constituido por preguntas, creatividad y aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (51),1-17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54748503008>

Flipped Learning Network (FLN). (2014) The Four Pillars of FLI.P™ <https://flippedlearning.org/definition-of-flipped-learning/>.

Flipped Learning Global Initiative, (2021). <https://www.flglobal.org/>. https://www.flglobal.org/international_definition. Consulta Marzo 2021.

Franco Baraybar, L. K., & Huanca Gonzales, D. N. (2020) D. N. *Ambientes virtuales como estrategia de enseñanza-aprendizaje tecnológico en el nivel primario (enseñanza y aprendizaje con tecnología en el nivel primario)*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653839>

García Sarasty, F. (2019). *Propuesta didáctica para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés mediante el método activo "Flipped Learning" en los estudiantes de grado sexto y séptimo del Colegio Bilingüe Montessori, Cali*. [Proyecto Aplicado o Tesis, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/25562>.

Hughes, C. (2019). The Effects of Flipping an English for Academic Purposes Course. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, 11(1), 26-41. <http://doi.org/10.4018/IJMBL.2019010103>

Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal*

of *Computers in Education*, 2(4), 449-473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>

Hwang, G., Chang, S., Song, Y., & Hsieh, M. (2021). Powering up flipped learning: An online learning environment with a concept map-guided problem-posing strategy. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(2), 429–445. <https://doi.org/10.1111/jcal.12499>

Jorge-Vázquez, J., Nández-Alonso, S.L., Sanz-Bas, D., Chivite-Cebolla, M.P. (2020). Nuevas tecnologías educativas al servicio del enfoque pedagógico Flipped Learning. En REDINE (Coord.), *Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social*. (pp. 102-111). Eindhoven, NL: Adaya Press. Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila, España. <http://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2020/09/contec11.pdf>

López-Belmonte, J., Pozo-Sánchez, S., Fuentes-Cabrera, A., & Romero-Rodríguez, J. M. (2020). EFICACIA DEL APRENDIZAJE MEDIANTE FLIPPED LEARNING CON REALIDAD AUMENTADA EN LA EDUCACIÓN SANITARIA ESCOLAR. *Journal of Sport & Health Research*, 12(1). Universidad Internacional de Valencia. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/58938/Lopez-Eficacia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martín R., D., & Tourón, J. (2017). El enfoque flipped learning en estudios de magisterio: percepción de los alumnos. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 187. doi:10.5944/ried.20.2.17704

Mescoco, E. C. (2020). Hacia una mirada antropológica del aprendizaje invertido. *Educación*, 25(2), 143-148. Universidad Femenina del Sagrado Corazón. DOI:10.33539/educación.2019.v25n2.2042

Moncada Jiménez, Y. A. (2020). *Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa*, Piura, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48313>

- Moreno-Guerrero, A. J., Romero-Rodríguez, J. M., Lopez-Belmonte, J., & Alonso-García, S. (2020). Flipped learning approach as educational innovation in water literacy. *Water*, 12(2), 574. <https://doi.org/10.3390/w12020574>
- Osterlie, O., & Mehus, I. (2020). The Impact of Flipped Learning on Cognitive Knowledge Learning and Intrinsic Motivation in Norwegian Secondary Physical Education. *Education Sciences*, 10(4), 110. doi:10.3390/educsci10040110.
- Parra-González, M. E., López Belmonte, J., Segura-Robles, A., & Fuentes Cabrera, A. (2020). Active and emerging methodologies for ubiquitous education: Potentials of flipped learning and gamification. *Sustainability*, 12(2), 602. <https://doi.org/10.3390/su12020602>
- Petro Hernández, E. A., & Alfonso Caycedo, L. D. (2021). *Aprendizaje invertido: Modelo para el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes del grado 605 de la Institución Educativa Departamental Miguel Antonio Caro de Funza*. Universidad Cooperativa de Colombia. <http://hdl.handle.net/20.500.12494/33863>
- Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., Fuentes-Cabrera, A., & López-Núñez, J. A. (2021). Aplicación trietápica del flipped learning en el área de las ciencias. (Spanish). *Campus Virtuales*, 10(1), 35–47. Universidad de Granada, España
- Pozo Sánchez, S., López Belmonte, J., Moreno Guerrero, A. J., & Hinojo-Lucena, F. J. (2020). Flipped learning y competencia digital: Una conexión docente necesaria para su desarrollo en la educación actual. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 23(2), 127–141. <https://doi.org/10.6018/reifop.422971>
- Quiroz Bravo, J. (2017). *Aplicación de la estrategia del aprendizaje basado en equipos en el modelo educativo de la clase inversa para desarrollar los procesos cognitivos en los estudiantes de educación secundaria* (Tesis de Maestría en Educación con Mención en Teorías y Práctica Educativa). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Rengifo Blanco, B., & Hernández, H. J. L. (2020). Habilidades cognitivo-lingüísticas que desarrollan estudiantes del grado cuarto de Primaria Incluyente del Cibercolegio UCN, mediante el uso de las TIC. *Revista Reflexiones y Saberes*, (13), 84-88.

- Roehling, P. V. (2018). *Flipping the college classroom*. Cham, Switzerland: Palgrave.
- Romero V., Romero M., Toala F., Castro J., Pin A., Campozano Y., y Gruezo O. (2019). El flipped learning, el aprendizaje colaborativo y las herramientas virtuales en la educación. *Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L.* <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2019/03/El-flipped-learning-el-aprendizaje-colaborativo-y-las-herramientas-virtuales-en-la-educación.pdf>
- Santiago, R. & Tourón, J. (2015). El modelo flipped learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de educación*. Obtenido de <http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-deeducacion/articulos368/el-modelo-flipped-learning-y-el-desarrollo-del-talento-en-la-escuela.pdf?documentId=0901e72b81e9f56f>
- Santiago R. y Bergmann J. (2018). *Aprender al revés: Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula* (Spanish Edition). Grupo Planeta. ISBN: B07F1ZKTNG. <https://book.lat/book/11904165/0babb4?id=11904165&secret=0babb4>
- Uskov, V. L., Bakken, J. P., Penumatsa, A., Heinemann, C., & Rachakonda, R. (2018). Smart pedagogy for smart universities. In V. L. Uskov, R. J. Howlett, & L. C. Jain (Eds.), *Smart education and e-learning 2017* (pp. 3–16). Cham, Switzerland: Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-59451-4>
- Valencia Vivas, G. M. (2020). Herramientas Web. 2.0 y su influencia en el rendimiento académico en entornos de aprendizaje colaborativo: un estudio empírico. CISTI (Iberian Conference on Information Systems & Technologies / Conferencia Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información) Proceedings, 1–4.
- Velásquez Flores, C. H. (2018). *Efecto del método Flipped Learning en la habilidad lectora en el idioma inglés en los alumnos del 5to secundaria de la I.E.P. Eiffel Schools, Trujillo 2018*. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/33651>
- Voss E, Kostka I. (2019) *Flipping academic English language learning: experiences from an American university*. Springer, Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8657-2>.

What is Flipped Learning?. https://www.flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf

What is Flipped Learning?. <https://sites.google.com/site/flippedlearninggtu/what-is-flipped-learning>

Zhayeh, S. M. M. A. (2021). Acceptance Model Of E-Flipped Learning for Students in Jordan Schools. *Ilkogretim Online*, 20(3), 491–500. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.03.49>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable

Tabla 9

Operacionalización de la variable flipped learning

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala y niveles
Flipped learning	<p>La enseñanza directa que se imparte fuera del aula a través de videos, y que en clase se generan las discusiones sobre los temas, la colaboración entre los alumnos y la asesoría del docente.</p> <p>Blau y Shamir-Inbal (2017)</p>	<p>La resolución de problemas se medirá a través de las dimensiones la información (tres indicadores), la colaboración (3 indicadores) y la creatividad (3 indicadores) a través de una lista de cotejo de 27 ítems en escala dicotómica</p>	Información	<p>1. Identifica habilidades de acceso a entornos digitales.</p> <p>2. Organización de la información.</p> <p>3. Transformar y crear nuevo conocimiento</p>	si/no
			Colaboración	<p>1. Reconoce la responsabilidad personal y social.</p> <p>2. Participación y colaboración.</p> <p>3. Interacción virtual e intercambio de opiniones.</p>	
			Creatividad	<p>1. Actitud creativa ante cualquier situación.</p> <p>2. Se adapta rápido o innova partiendo de lo ya creado.</p> <p>3. Se adapta y propicia cultura de pensamiento creativo.</p>	

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo que mide el Flipped Learning

Datos generales

Apellidos y nombres: _____ Edad: ____

Lugar y fecha de nacimiento: _____ Sexo: ____

Teléfono: _____ E- mail: _____

Nombre del evaluador:

Fecha de evaluación:

INSTRUCCIONES: En la siguiente guía de observación, se presenta un conjunto de preguntas sobre Flipped Learning, cada uno tiene dos posibles alternativas de repuestas, se deberá marcar con una (X) la alternativa observada.

A continuación, usted encontrará una lista de cotejo que consta de 27 preguntas.

Nro.	ITEM	Respuestas	
		(0) No	(1) Si
	DIMENSIÓN 1: Información		
1	El estudiante muestra interés por el aprendizaje en entornos digitales		
2	El estudiante interactúa a través de los entornos digitales		
3	El estudiante utiliza diferentes recursos digitales		
4	El estudiante utiliza mapas gráficos para la organización de la información		
5	El estudiante subraya ideas importantes en un texto según su criterio		
6	El estudiante revisa los contenidos para la organización la información		

7	El estudiante muestra iniciativa para la creación de nuevos conocimientos		
8	El estudiante crea mediante ejemplos conocimientos nuevos		
9	El estudiante apropia el conocimiento y le da un nuevo sentido		
	DIMENSIÓN 2: Colaboración		
1	El estudiante muestra preocupación en los trabajos de equipo		
2	El estudiante opina y orienta a su equipo de trabajo		
3	El estudiante asume su culpa cuando un trabajo está mal realizado		
4	El estudiante expone en clase sus dudas y aportaciones		
5	El estudiante toma decisiones que ayudan a su equipo		
6	El estudiante expresa emociones positivas cuando participa		
7	El estudiante participa en las clases virtuales		
8	El estudiante comparte opiniones con sus compañeros		
9	El estudiante debate con sus compañeros		
	DIMENSIÓN 3: Creatividad		
1	El estudiante busca soluciones para ayudar a sus compañeros		
2	El estudiante elabora un plan para desarrollar temas complicados		
3	El estudiante utiliza palabras adecuadas para participar		
4	El estudiante expresa oralmente con ejemplos nueva información		

5	El estudiante utiliza videos para crear información		
6	El estudiante muestra autonomía por su aprendizaje		
7	El estudiante muestra actitud positiva ante situaciones difíciles		
8	El estudiante se adapta a situaciones nuevas		
9	El estudiante utiliza nuevas formas para su aprendizaje		

Anexo 3: Autorización de aplicación de instrumentos

AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

ASUNTO: Permiso para aplicar instrumento de encuesta para tesis de titulación en educación.

Director: LUIS ENRIQUE AGRAMONTE LOPEZ

De la Institución Educativa N°15023 - Buenos aires

Yo, Yhanina Ibeth Gallo Alvarado, identificada con DNI 43908276, con el debido respeto, realizo la siguiente solicitud.

Le escribo para requerir el permiso para aplicar el instrumento de encuesta a los alumnos de "1ero - 2do" grado de nivel primaria y profesoras de dichos grados. Por motivo de estudios en la UCV – LIMA NORTE programa de titulación para Licenciada en educación primaria. Ejecutando la tesis de "Percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo de educación primaria – Piura 2021".

Sin más que agregar me despido con el debido respeto y esperando su pronta respuesta.

Gracias

Piura, 03 de abril del 2021



Luis Enrique Agramonte López
Director (D)

Director: Luis E. Agramonte López

DNI: 03334295

AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

ASUNTO: Permiso para aplicar instrumento de encuesta para tesis de titulación en educación.

Directora: Gisela Florinda Flores Gonzales

De la I.E.P SAN DIEGO SCHOOL

Yo, Yhanina Ibeth Gallo Alvarado, identificada con DNI 43908276, con el debido respeto, realizo la siguiente solicitud.

Le escribo para requerir el permiso para aplicar el instrumento de encuesta a los alumnos de "1ero - 2do" grado de nivel primaria y profesoras de dichos grados. Por motivo de estudios en la UCV – LIMA NORTE programa de titulación para Licenciada en educación primaria. Ejecutando la tesis de "Percepción de la metodología Flipped Learning en estudiantes del tercer ciclo de educación primaria – Piura 2021".

Sin más que agregar me despido con el debido respeto y esperando su pronta respuesta.

Gracias

Piura, 02 de abril del 2021



Directora: Gisela F. Flores Gonzales

DNI: 03691284

Anexo 4: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN EN EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Evelyn Paola Galvez Nizama

Identificada con DNI 44733320, domiciliada en Calle G8 – mz GD 12 – VI Etapa - Urb. Santa Margarita II, con teléfono 948451629 y correo: evygn_096@hotmail.com, Piura. Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información, sobre la investigación científica “Percepción de la metodología Flipped learning en estudiantes del III ciclo de educación primaria – PIURA 2021”, que ejecuta la Universidad Cesar Vallejo, Programa de Titulación en Educación.

Autorizo mi participación en la referida investigación, así mismo, autorizo al autor o autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación para mejorar los procesos de la gestión educativa.

El investigador me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y el investigador me ha permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Piura 30 de marzo de 2021

Evelyn Gálvez Nizama

DNI: 44733320

Fecha: 30 de marzo del 2021

Anexo 5: Certificados de validación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el Flipped Learning

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias/Observaciones
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Dimensión 1: Información		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	El estudiante muestra interés por el aprendizaje en entornos digitales	x		x		x		
2	El estudiante interactúa a través de los entornos digitales	x		x		x		
3	El estudiante utiliza diferentes recursos digitales	x		x		x		
4	El estudiante utiliza mapas gráficos para la organización de la información	x		x		x		
5	El estudiante subraya ideas importantes en un texto según su criterio	x		x		x		
6	El estudiante revisa los contenidos para la organización la información	x		x		x		
7	El estudiante muestra iniciativa para la creación de nuevos conocimientos	x		x		x		

8	El estudiante crea mediante ejemplos conocimientos nuevos	x		x		x		
9	El estudiante apropia el conocimiento y le da un nuevo sentido	x		x		x		
Dimensión 2: Colaboración								
1	El estudiante muestra preocupación en los trabajos de equipo	x		x		x		
2	El estudiante opina y orienta a su equipo de trabajo	x		x		x		
3	El estudiante asume su culpa cuando un trabajo está mal realizado	x		x		x		
4	El estudiante expone en clase sus dudas y aportaciones	x		x		x		
5	El estudiante toma decisiones que ayudan a su equipo	x		x		x		
6	El estudiante expresa emociones positivas cuando participa	x		x		x		
7	El estudiante participa en las clases virtuales	x		x		x		
8	El estudiante comparte opiniones con sus compañeros	x		x		x		
9	El estudiante debate con sus compañeros	x		x		x		
Dimensión 3: Creatividad								

1	El estudiante busca soluciones para ayudar a sus compañeros	x		x		x	
2	El estudiante elabora un plan para desarrollar temas complicados	x		x		x	
3	El estudiante utiliza palabras adecuadas para participar	x		x		x	
4	El estudiante expresa oralmente con ejemplos nueva información	x		x		x	
5	El estudiante utiliza videos para crear información	x		x		x	
6	El estudiante muestra autonomía por su aprendizaje	x		x		x	
7	El estudiante muestra actitud positiva ante situaciones difíciles	x		x		x	
8	El estudiante se adapta a situaciones nuevas	x		x		x	
9	El estudiante utiliza nuevas formas para su aprendizaje	x		x		x	



Mg. Vilma Rodríguez
Cordova
DNI: 02643675

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el Flipped Learning

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias/Observaciones
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Dimensión 1: Información		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	El estudiante muestra interés por el aprendizaje en entornos digitales	x		x		x		
2	El estudiante interactúa a través de los entornos digitales	x		x		x		
3	El estudiante utiliza diferentes recursos digitales	x		x		x		
4	El estudiante utiliza mapas gráficos para la organización de la información	x		x		x		
5	El estudiante subraya ideas importantes en un texto según su criterio	x		x		x		
6	El estudiante revisa los contenidos para la organización la información	x		x		x		
7	El estudiante muestra iniciativa para la creación de nuevos conocimientos	x		x		x		

8	El estudiante crea mediante ejemplos conocimientos nuevos	x		x		x		
9	El estudiante apropia el conocimiento y le da un nuevo sentido	x		x		x		
Dimensión 2: Colaboración								
1	El estudiante muestra preocupación en los trabajos de equipo	x		x		x		
2	El estudiante opina y orienta a su equipo de trabajo	x		x		x		
3	El estudiante asume su culpa cuando un trabajo está mal realizado	x		x		x		
4	El estudiante expone en clase sus dudas y aportaciones	x		x		x		
5	El estudiante toma decisiones que ayudan a su equipo	x		x		x		
6	El estudiante expresa emociones positivas cuando participa	x		x		x		
7	El estudiante participa en las clases virtuales	x		x		x		
8	El estudiante comparte opiniones con sus compañeros	x		x		x		
9	El estudiante debate con sus compañeros	x		x		x		
Dimensión 3: Creatividad								

1	El estudiante busca soluciones para ayudar a sus compañeros	x		x		x	
2	El estudiante elabora un plan para desarrollar temas complicados	x		x		x	
3	El estudiante utiliza palabras adecuadas para participar	x		x		x	
4	El estudiante expresa oralmente con ejemplos nueva información	x		x		x	
5	El estudiante utiliza videos para crear información	x		x		x	
6	El estudiante muestra autonomía por su aprendizaje	x		x		x	
7	El estudiante muestra actitud positiva ante situaciones difíciles	x		x		x	
8	El estudiante se adapta a situaciones nuevas	x		x		x	
9	El estudiante utiliza nuevas formas para su aprendizaje	x		x		x	


 Nombre y apellido: Ricardo Gutiérrez Bravo
 DNI. 44035811

Ricardo Jesús Gutiérrez Bravo
 Mag. En Educación

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el Flipped Learning

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

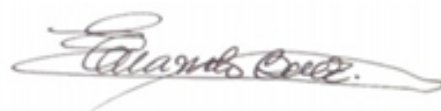
3 Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias/Observaciones
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Dimensión 1: Información		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	El estudiante muestra interés por el aprendizaje en entornos digitales	x		x		x		
2	El estudiante interactúa a través de los entornos digitales	x		x		x		
3	El estudiante utiliza diferentes recursos digitales	x		x		x		
4	El estudiante utiliza mapas gráficos para la organización de la información	x		x		x		
5	El estudiante subraya ideas importantes en un texto según su criterio	x		x		x		
6	El estudiante revisa los contenidos para la organización la información	x		x		x		
7	El estudiante muestra iniciativa para la creación de nuevos conocimientos	x		x		x		
8	El estudiante crea mediante ejemplos conocimientos nuevos	x		x		x		

9	El estudiante apropia el conocimiento y le da un nuevo sentido	x		x		x		
Dimensión 2: Colaboración								
1	El estudiante muestra preocupación en los trabajos de equipo	x		x		x		
2	El estudiante opina y orienta a su equipo de trabajo	x		x		x		
3	El estudiante asume su culpa cuando un trabajo está mal realizado	x		x		x		
4	El estudiante expone en clase sus dudas y aportaciones	x		x		x		
5	El estudiante toma decisiones que ayudan a su equipo	x		x		x		
6	El estudiante expresa emociones positivas cuando participa	x		x		x		
7	El estudiante participa en las clases virtuales	x		x		x		
8	El estudiante comparte opiniones con sus compañeros	x		x		x		
9	El estudiante debate con sus compañeros	x		x		x		
Dimensión 3: Creatividad								
1	El estudiante busca soluciones para ayudar a sus compañeros	x		x		x		

2	El estudiante elabora un plan para desarrollar temas complicados	x		x		x		
3	El estudiante utiliza palabras adecuadas para participar	x		x		x		
4	El estudiante expresa oralmente con ejemplos nueva información	x		x		x		
5	El estudiante utiliza videos para crear información	x		x		x		
6	El estudiante muestra autonomía por su aprendizaje	x		x		x		
7	El estudiante muestra actitud positiva ante situaciones difíciles	x		x		x		
8	El estudiante se adapta a situaciones nuevas	x		x		x		
9	El estudiante utiliza nuevas formas para su aprendizaje	x		x		x		



Nombre y Apellido: JUDITH ELENA GUANILO BAEZ
DNI:09283948

Anexo 6: Tabla de validez y confiabilidad

Tabla 10

Estadística de fiabilidad

Flipped Learning

<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>N de elementos</i>
<i>,850</i>	<i>27</i>

Se observó que la fiabilidad de Cronbach en la lista de cotejo es fuerte para la variable de Flipped Learning, con un resultado de 850, lo cual es aceptable para la investigación.