

Capítulo 7

Las narrativas digitales como recursos de aprendizaje en la metodología Flipped Classroom para educación básica, México

*Sofía de Lourdes Sosa Ramírez
Raquel Vázquez García*

<https://doi.org/10.61728/AE20254353>



Resumen

El presente trabajo propone el uso de narrativas digitales como recurso didáctico para implementar la metodología Flipped Classroom en escuelas primarias mexicanas, en concordancia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM). A partir del análisis del nuevo modelo educativo y la revisión de estudios previos, se evidencia la necesidad de materiales de aprendizaje innovadores que respondan a los cambios curriculares recientes, especialmente ante la falta de contenidos detallados en los nuevos libros de texto gratuitos. Mediante una propuesta basada en el modelo Flipped Classroom, se diseñan actividades articulando narrativas digitales y estrategias prácticas de aula. El enfoque busca fomentar un aprendizaje activo y contextualizado, donde el alumno accede al contenido en casa y lo aplica mediante actividades significativas en clase. Se concluye que la integración de recursos de aprendizaje digitales bajo este modelo promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda capacitar a docentes en el uso de estas herramientas, evaluar continuamente su efectividad y garantizar el acceso equitativo a tecnología en las escuelas, a fin de consolidar esta propuesta como parte de una educación más inclusiva, dinámica y pertinente.

Introducción

La educación pública en México ha experimentado una serie de modificaciones impulsadas por la Secretaría de Educación Pública (SEP) en el marco de la denominada Nueva Escuela Mexicana (NEM). Estos cambios abarcan desde la reestructuración de las materias hacia los llamados Campos Formativos hasta ajustes en las metodologías para enseñar los contenidos correspondientes a cada grado escolar. En esta misma línea, la SEP también transformó los libros de texto distribuidos por la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG). En la educación primaria, estos libros dejaron de estar organizados por materias o campos formativos, y en su lugar se introdujeron cinco libros por alumno, descritos de la siguiente manera, según la SEP (2023):

- Múltiples lenguajes. Un libro que busca promover el interés por va-

riados códigos de comunicación y expresión, fomentando el hábito de la lectura, la creatividad y la apreciación artística.

- Nuestros saberes: Libro para alumnos, maestros y familias. Un libro que tiene como propósito ofrecer “contenidos disciplinares explicados para toda la comunidad” (p. 16).
- Proyectos integradores: aula, escuela y comunitario. Tres textos que guían los proyectos integradores en los diversos campos formativos: Lenguajes; Saberes y pensamiento científico; De lo humano y lo comunitario; y Ética, naturaleza y sociedades.

Asimismo, un libro dirigido a los docentes denominado *Un libro sin recetas para la maestra y el maestro*, que sirve como “pretexto para el codiseño y el establecimiento de vínculos pedagógicos, material de consulta, bibliografía e hipervínculos” (SEP, 2023, p. 16).

No obstante, el libro *Nuestros saberes: El libro para alumnos, maestros y familias* contiene poca información sobre los temas, en comparación con los libros anteriores, como los del ciclo escolar 2022-2023, por lo que se generó un debate sobre “si realmente son adecuados para garantizar una educación de calidad y acorde al contexto social y laboral actual” (Soto, 2023). Esto sugiere una falta de materiales que permitan un acercamiento a los contenidos curriculares para cumplir con los propósitos de la SEP.

En este marco, la metodología *Flipped Classroom*, junto con las narrativas digitales, surge como una propuesta para solucionar este desafío, ya que ofrece a los estudiantes recursos de aprendizaje complementarios que facilitan la comprensión de los contenidos disciplinares y que permiten aprovechar mejor el tiempo en clase. Sin embargo, la falta de materiales acordes con los nuevos contenidos curriculares limita su potencial. Si bien existen muchos recursos dirigidos a nivel primaria, existen pocos que se ajustan a las propuestas de la NEM.

Desde esta perspectiva, este capítulo busca proponer el uso de narrativas digitales, bajo el modelo *Flipped Classroom*, como herramienta que permita compensar las limitaciones de los materiales y, al mismo tiempo, enriquecer la experiencia educativa. Al integrar narrativas digitales, en formato de video, proponemos ofrecer contenidos informativos que sean atractivos e interesantes para los estudiantes. Además, este modelo se

alinea con los objetivos de la NEM al permitir que el estudiante tome un rol más activo y autónomo (Hernández Moreno, 2024).

Desarrollo

A la luz del contexto anteriormente descrito, se retoma la metodología Flipped Classroom en combinación con el uso de las narrativas digitales para el desarrollo de esta propuesta. De tal modo que pueda ser utilizada como punto de partida para futuras propuestas que impacten en la dinámica escolar y en la experiencia formativa del estudiantado.

Su implementación debe tener en cuenta un aspecto fundamental como el fomento de la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes, puesto que la información es consultada de manera individual, mientras que el tiempo en el aula se utiliza para actividades de aprendizaje que ponen en práctica lo visto previamente (Campos, 2020).

A diferencia de las metodologías tradicionales, el Flipped Classroom proporciona una alternativa basada en la motivación del aprendizaje autónomo a partir de recursos de aprendizaje como videos. No obstante, es fundamental adaptar las necesidades del contexto educativo a la metodología, de tal modo que su implementación no genere frustración o más carga a los estudiantes (Cedeño y Vigueras, 2020).

Por ello, el uso de narrativas digitales en la metodología Flipped Classroom es una oportunidad ante un escenario tan volátil, para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes al permitirles interactuar de manera más activa y atractiva con el contenido educativo, ya que las narrativas digitales pueden facilitar la comprensión de los conceptos y mejorar la adquisición del conocimiento.

Estado de la cuestión

Son diversas las convergencias que retoman las narrativas digitales y la metodología de Flipped Classroom. Sin embargo, para efecto de esta propuesta, se presenta una síntesis de los hallazgos de las investigaciones más relevantes en torno a la propuesta. Uno de ellos es el estudio de Roig-Vila et al. (2019), el cual resulta valioso por sus contribuciones en

cuanto al digital storytelling o narrativa digital, pues su objetivo principal fue evaluar esta estrategia con 21 estudiantes de grado, específicamente con docentes de formación inicial en la asignatura “Desarrollo Curricular y Aulas Digitales en Educación Infantil” de la Universidad de Alicante. Utilizaron la metodología de clase invertida (flipped classroom) para capacitar a los estudiantes que iban a implementarlo y utilizaron un cuestionario ad hoc para evaluar la experiencia educativa con base en las dimensiones de conocimientos previos, tecnológicos, de creación, expresión, motivación, didáctica y preguntas finales. De manera general, sus resultados muestran una aceptación positiva de esta estrategia, ya que el 69.9 % de los participantes la percibieron motivadora y atractiva, y destacan que el 76.6 % del alumnado concuerda en que el Digital Storytelling desarrollaba sus habilidades para planificar una obra audiovisual. Por ende, se concluye que es una estrategia valiosa que además desarrolla competencias colaborativas, tecnológicas y creativas.

Por otra parte, el estudio de Pacheco y González (2012) desarrolla la narrativa digital desde los elementos de la narratología, pues argumentan que, a diferencia de los textos descriptivos y argumentativos, las narraciones cuentan con características específicas que permiten ejercitar un cognitive play (juego cognitivo) saludable (Zunshine, 2006; Boyd, 2010, como se citó en Pacheco y González, 2012). En su investigación persiguen el objetivo de determinar los elementos que aportan al aprendizaje las narrativas digitales mediadas por video. Se desarrolla con estudiantes de educación superior por medio de un programa piloto en el que participaron 8 maestros y 200 alumnos del Instituto Tecnológico de Chihuahua, el Instituto Tecnológico de Cd. Cuauhtémoc y la Universidad Tecnológica de Chihuahua. Para evaluar dicho programa, aplicaron 200 encuestas y entrevistas a los profesores implicados. Sus resultados reflejan que los estudiantes conciben al video como un medio creativo, dinámico y llamativo. Además, refieren que cuando se cuenta con la narrativa apropiada, el video se puede aplicar en diversos niveles educativos o contextos. De tal forma que la narrativa también puede considerarse como un artefacto cognitivo que contribuye al desarrollo de la inteligencia de las personas.

Las aportaciones de Tipantuña (2019) sobre la narrativa digital como una estrategia de enseñanza permanente involucran a personas adultas.

En sus aportaciones, manifiesta la importancia de actualizar el conocimiento de los estudiantes y mejorar tanto sus cualificaciones como sus conocimientos y habilidades. Refiere que una forma efectiva de implementarla es a través de un diseño instruccional basado en el modelo ADDIE, pues permite diseñar un proceso de enseñanza formativa con actividades centradas en la comprensión, asimilación y procesamiento de la información. Propone una metodología de implementación en la que se involucran tres dimensiones: los recursos de aprendizaje, centrada en el análisis de las potencialidades educativas de una narrativa; la dimensión técnica, que es el buen funcionamiento del espacio en el que se implementará el diseño; la evaluación, la cual tiene la finalidad de implementar acciones de mejora. En sus aportes menciona que el uso de estrategias y recursos de aprendizaje digitales impulsa el aprendizaje de los estudiantes y destaca el papel tan importante del diseño instruccional en la creación de ambientes de aprendizaje.

En suma, los estudios revisados destacan el potencial de las narrativas digitales como un recurso educativo innovador. Y en conjunto con la metodología Flipped Classroom, tiene el potencial de motivar y desarrollar el pensamiento creativo, así como de fomentar las competencias tecnológicas y de trabajo en equipo. Los estudios respaldan el éxito del desarrollo de esta propuesta, siempre y cuando se tengan en cuenta las condiciones del contexto.

Flipped Classroom

La metodología Flipped Classroom es disruptiva en comparación con los métodos tradicionales, y con el tiempo ha cobrado relevancia debido a la necesidad de incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, muestra alternativas para proporcionar el contenido teórico fuera del aula y ocupar el tiempo en el aula para actividades prácticas (Aguilera-Ruiz et al., 2017; Campos, 2022).

El Flipped Classroom se sustenta en la premisa de que el aprendizaje requiere una participación activa y creativa del estudiante, facilitando así un aprendizaje significativo que se ajusta a las necesidades indivi-

duales. La preparación previa del estudiante permite que el tiempo en clase se utilice para resolver dudas y realizar actividades que refuercen y expandan el aprendizaje autónomo, promoviendo habilidades de alta demanda cognitiva (Campos, 2022).

Uno de los principales beneficios de este modelo es su capacidad para adaptarse a diferentes entornos educativos, desde la educación primaria hasta la educación superior, incluyendo la formación de adultos. Asimismo, se destaca por mejorar la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes, al invertir el enfoque tradicional de la enseñanza, donde el profesor es el centro, a uno donde el estudiante toma un papel más central y activo (Alarcón y Alarcón, 2021).

Sin embargo, la implementación del Flipped Classroom no está exenta de desafíos. Requiere una reestructuración significativa del material didáctico y una adaptación por parte de los docentes para desarrollar recursos de aprendizaje digitales apropiados. Además, tanto estudiantes como docentes deben estar dispuestos a adoptar nuevos roles dentro del proceso educativo, lo cual puede implicar una curva de aprendizaje y adaptación a las nuevas tecnologías (Aguilera-Ruiz et al., 2017).

Desarrollo de la propuesta

La siguiente propuesta retoma “The Flipped Classroom Model” (El modelo de aula invertida) de la Innovating Vocational Education [VIE] (2018) (VET, por sus siglas en inglés). La cual consta de los siguientes elementos:

- Objetivos instruccionales generales; estos son determinados por el profesor y se centran en los resultados del aprendizaje.
- Elementos de evaluación, los cuales se correlacionan con los resultados de aprendizaje y en una evaluación continua del aprendizaje.
- Aprendizaje fuera del aula: regularmente son actividades que se llevan a cabo en línea, por lo que el uso de los materiales de apoyo digitales para el aprendizaje debe ser seleccionado cuidadosamente.
- El rol del profesor, en esta perspectiva, es un facilitador del aprendizaje autodirigido, pues sus tareas principales son crear o recopilar los materiales mayormente funcionales para que el estudiante logre

alcanzar los objetivos y habilidades previamente establecidas.

- El rol del estudiante radica en acceder y apropiarse de la información que el facilitador proporcionó, la cual se utilizará posteriormente en clase como mero recurso de apoyo para las actividades.
- Aprendizaje en el aula: las actividades que se llevan a cabo en el aula deben dedicarse a un enfoque práctico de lo aprendido.

En ese orden de ideas, el primer paso del modelo de aprendizaje invertido sugiere desarrollar una introducción creativa que estimule el interés y fomente el pensamiento. Para efectos ilustrativos de la propuesta, se retoma un objetivo de aprendizaje de uno de los campos formativos, como se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1

Introducción a la clase

Campo formativo	Saberes y pensamiento científico
Objetivo de aprendizaje	Describe la importancia del aire, el agua, el suelo y el Sol para todos los seres vivos, a partir de representar las relaciones que establecen para su alimentación y protección.
Introducción	Imagina un mundo sin aire fresco para respirar, sin agua para saciar nuestra sed, sin suelo fértil para cultivar alimentos y sin el cálido abrazo del Sol. Este es el inicio de nuestro viaje, donde explicaremos la importancia de estos elementos para todos los seres vivos.

Nota. Elaboración propia, basada en la propuesta de The Flipped Classroom Model (VIE, 2018).

El segundo paso establece que es importante valorar la efectividad y pertinencia de los materiales educativos. Asimismo, sugiere dar respuesta a las preguntas que se presentan en la Tabla 2.

Tabla 2*Materiales de una clase*

¿Es el material efectivo y relevante para el tema presentado?	Esta pregunta considera diversos criterios para evaluar si el material es efectivo y relevante en el uso del Storytelling. Ante esto, es importante identificar los conceptos clave de las narraciones, los objetivos de aprendizaje y el uso de un lenguaje adecuado respecto al grado escolar al que está dirigido.
¿Tienen los estudiantes acceso al material?	Es crucial garantizar que los estudiantes tengan acceso adecuado al material necesario para el aprendizaje. Por ello, es importante considerar que el material esté disponible en plataformas accesibles y compatibles con los dispositivos tecnológicos que utilizan los estudiantes.
¿Los estudiantes saben cómo usar el material?	Es necesario corroborar que los estudiantes puedan utilizar correctamente el material en el que consultarán la información, en este caso, las narraciones en formato de video.

Nota. Elaboración propia, basada en la propuesta de The Flipped Classroom Model (VIE, 2018).

El tercer paso se centra en la evaluación de los aprendizajes adquiridos. Los objetivos son la guía para verificar la comprensión y demostración de nuevas habilidades. De tal forma que el profesor pueda llevar a cabo un seguimiento personalizado bajo los siguientes criterios:

- If they accessed materials outside the classroom [Si accedieron a los materiales fuera del aula].
- If they adequately understood the contents [Si entendieron adecuadamente los contenidos]
- If they are able to apply them properly in different contexts [Si son capaces de aplicarlos correctamente en diferentes contextos].
- If they are actively involved in face-to-face sessions [Si participan activamente en las sesiones presenciales].
- If they collaborate with other classmates [Si colaboran con otros compañeros de clase]. (VIE, 2018, p. 81)

Formato de planeación de una clase invertida bajo el modelo The Flipped Classroom Model.

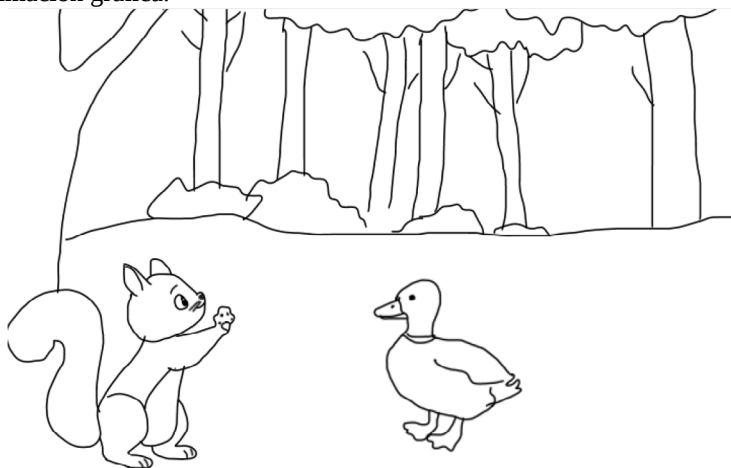
En la Tabla 3 se presenta un ejemplo de guion para una narrativa digital adaptado al contexto de una clase con enfoque invertido. A continuación, en la Tabla 4, se incluye el formato propuesto en el modelo de clase invertida [Flipped Classroom Model] (VIE, 2018, p. 84), retomado para ilustrar cómo puede integrarse una narrativa digital dentro de este modelo.

Tabla 3

Guion de narrativa para formato de video (Storyboard)

Título de la narrativa: La ardillita curiosa
Aproximación gráfica: 
Voz en off: En un hermoso bosque vivía una ardilla muy curiosa que pasaba sus días hablando con sus amigos animales. Un día, en uno de sus paseos, vio a unos patos volando y les dijo: —Ardilla: ¿Cómo hacen para volar? —Pato: Nuestras alas nos permiten hacerlo, pero el aire también es muy importante para que podamos recorrer largas distancias. —Ardilla: Entiendo. El aire es importante para las aves. —Pato: No solo para nosotras, también es importante para todos los seres vivos. —Ardilla: ¿Por qué?

Aproximación gráfica:

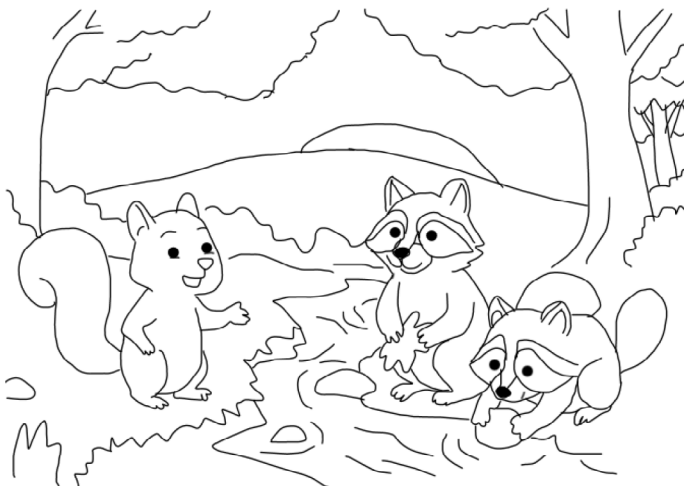


Voz en off:

—Pato: Porque el aire nos permite respirar y también es el encargado de llevar muchas semillas y polen de un lugar a otro, lo que permite que las plantas sigan naciendo.

—Ardilla: Muchas gracias, Pato. Ahora entiendo que el aire es importante para todos. La ardilla se despidió de los patos y continuó su camino.

Aproximación gráfica



Voz en off:

Unos instantes después, encontró a unos mapaches en el río. Estos se encontraban lavando sus alimentos.

—Ardilla: Hola, ¿por qué están haciendo eso?

—Mapache: Estamos lavando nuestra comida porque tiene mucha tierra, y así podemos ver si trae algo raro que nos pueda hacer daño.

—Ardilla: Entiendo. Entonces, el agua es importante para los mapaches.

—Mapache: No solo para nosotros, también es importante para todos los seres vivos.

—Ardilla: ¿Por qué?

Aproximación gráfica



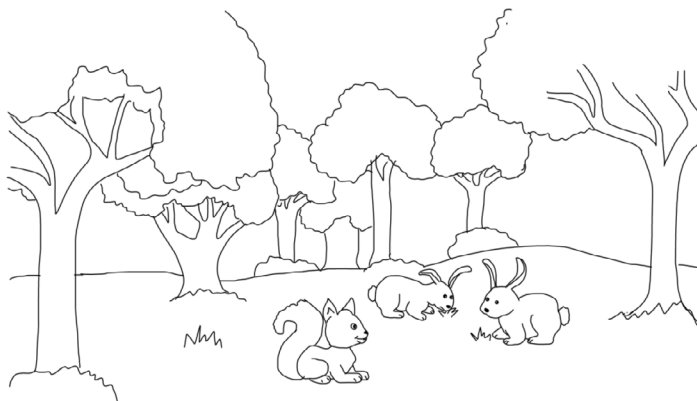
Voz en off:

—Mapache: Porque el agua nos ayuda a mantenernos hidratados y a limpiarnos. También es necesaria para que las plantas crezcan. Y no solo eso, en el agua viven muchos animales e insectos que podemos cazar para alimentarnos. Además, esos mismos animales ayudan a los ríos, lagos y mares a mantenerse limpios y tener mucha vida en ellos.

—Ardilla: Muchas gracias, Mapache. Ahora entiendo que el agua es importante para todos.

La ardilla, después de beber un sorbo de agua y despedirse, continuó su camino.

Aproximación gráfica



Voz en off:

Luego, la ardilla se encontró con unos conejos que estaban escarbando el suelo.

—Ardilla: ¡Hola! ¿Qué están haciendo?

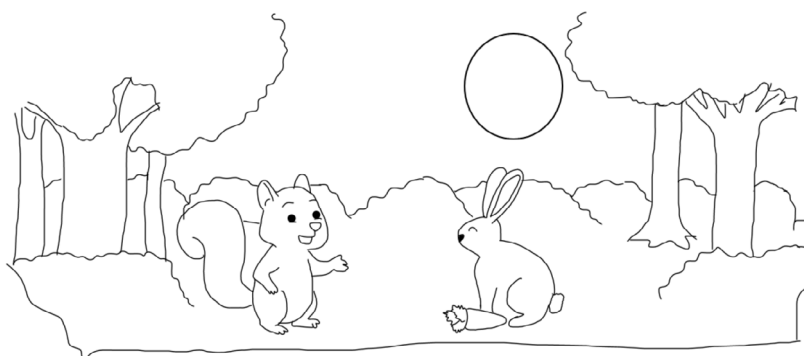
—Conejo: Estamos escarbando el suelo en busca de zanahorias para comer.

—Ardilla: Entonces, ¿ustedes solo comen zanahorias?

—Conejo: No siempre. También comemos otras plantas que crecen en el suelo.

—Ardilla: Entiendo. Entonces el suelo debe ser muy importante para los conejos.

Aproximación gráfica



Voz en off:

—Conejo: No solo para los conejos, sino para todos los seres vivos. El suelo, además de tener alimentos, es muy importante para que las plantas tengan dónde crecer y obtener nutrientes. Además, nos brinda refugio y nos permite tener dónde jugar.

—Ardilla: Muchas gracias, Conejo. Ahora entiendo que el suelo es importante para todos.

La ardilla se despidió agradecida del conejo y, como ya se acercaba la puesta del sol, regresó a casa con su familia.

Aproximación gráfica



Cuando llegó a su casa, ya era tarde. El sol se había ocultado y la oscura noche cubría todo el bosque. Al entrar a su hogar, su madre la regañó molesta:

—Mamá ardilla: Llegas tarde. Recuerda que debes llegar antes de que se ponga el sol.

—Ardilla: Sí, mamá. Te pido una disculpa, no volverá a ocurrir. Pero, ¿por qué debemos estar en casa cuando se mete el sol?

—Mamá ardilla: Porque en la noche salen algunos animales que intentarán comernos, y nosotras no podemos ver tan bien como ellos en la oscuridad.

—Ardilla: Entiendo. Entonces, el sol es importante para las ardillas.

—Mamá ardilla: No solo para las ardillas, querido, sino para todos los seres vivos.

—Ardilla: ¿Por qué?

Aproximación gráfica



Aproximación gráfica



Voz en off:

—Mamá ardilla: Porque el sol nos permite ver durante el día, nos da calor para estar bien y hace que las plantas crezcan fuertes. Gracias a eso, tenemos aire limpio para respirar y comida para alimentarnos.

—Ardilla: Eso es increíble. El sol también es importante para todos. Mamá, hoy aprendí que el sol, el suelo, el agua y el aire son necesarios para que podamos alimentarnos, tener refugio, respirar, limpiarnos y también jugar.

—Mamá ardilla: Así es, pequeño. Todo es importante y, por eso, debemos cuidarlos mucho.

—Ardilla: Estoy de acuerdo, mamá. Si no los cuidamos, no podremos vivir como vivimos.

—Mamá ardilla: Es verdad. Ahora vamos a dormir, que también necesitamos descansar para poder seguir aprendiendo y jugando mañana. Buenas noches, hijito.

—Ardilla: Buenas noches, mamá. Hasta mañana.

Fin.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4
Adaptación lesson plan elements

Tiempo	Partes de la lección	Métodos	Forma de trabajo	Herramientas	Notas o comentarios
15 minutos	En casa. Observar el material (narrativa digital).		Individual o en grupos.	Dispositivo que permita la visualización de la narrativa.	Los estudiantes pueden tomar nota de aquello que consideren relevante de la narrativa para su posterior revisión en clase.
10 minutos	En clase. Revisar lo que han aprendido de los materiales de enseñanza.	Preguntas y respuestas.	Grupo.	Lápiz y papel.	Los estudiantes previo a la clase presencial, consultaron la narración “la ardillita curiosa” y la persona a cargo de la clase, les pregunta sobre la importancia del sol, el aire, la tierra y el agua para cada personaje. Se sugieren las siguientes preguntas: ¿Qué personaje habló sobre este elemento?, ¿Por qué era importante para él?

Tiempo	Partes de la lección	Métodos	Forma de trabajo	Herramientas	Notas o comentarios
50 minutos	En clase. Elaboración de un ecosistema.	Actividad práctica.	Divide a los estudiantes en tres grupos. Entrega a cada grupo una hoja grande de papel o cartulina y materiales para dibujar. Asigna a cada grupo el dibujo de un ecosistema diferente: bosque, mar y selva. Menciona que en el dibujo deben incluir al menos 3 animales de cada ecosistema y representar el sol, el aire, el suelo y el agua.	Papel o cartulina grande. Lápices de colores.	Se sugiere orientar a los estudiantes en la elaboración de su dibujo. Recuérdales qué especies se encuentran en el ecosistema que deben de dibujar para que puedan hacer estas asociaciones.

Tiempo	Partes de la lección	Métodos	Forma de trabajo	Herramientas	Notas o comentarios
15 minutos	Presentación del trabajo realizado.		Cada grupo presenta su ecosistema al resto de la clase. Durante la presentación, los estudiantes explican los animales que han representado en su ecosistema y los elementos (aire, agua, tierra, aire) que necesitan para sobrevivir ahí.		Los demás equipos retroalimentan el trabajo de los compañeros que están presentando.

Tiempo	Partes de la lección	Métodos	Forma de trabajo	Herramientas	Notas o comentarios
20 minutos	Evaluación de la actividad y del trabajo realizado.		Después de todas las presentaciones, guía una discusión en clase sobre las diferentes especies y ecosistemas mostradas, y su relación con el agua, suelo, sol y aire. Fomenta preguntas como: ¿Qué pasa si uno de estos recursos falta en este ecosistema?, ¿También son importantes para nosotros? , ¿Qué nos pasaría si no tuviéramos uno de estos elementos o si estuvieran contaminados?		El docente escucha atentamente las respuestas de los alumnos y guía la discusión de acuerdo al objetivo de aprendizaje.

Nota. Elaboración propia basado en la propuesta de The Flipped Classroom Model (VIE, 2018).

Como se mencionó anteriormente, la Tabla 4 incluye el formato propuesto en el modelo de clase invertida, para ilustrar un ejemplo de planeación que incorpora las narrativas digitales. Sin embargo, las actividades posteriores a la visualización de las narrativas por parte de los estudiantes pueden ser las propuestas por los libros de proyectos integradores de la SEP.

Conclusiones y recomendaciones

La implementación de la metodología Flipped Classroom en conjunto con las narrativas digitales en las escuelas primarias mexicanas tiene el potencial de ser una estrategia educativa motivadora y sumamente útil para la optimización del tiempo utilizado dentro y fuera del aula. Esta combinación facilita un aprendizaje más activo y autónomo, alineado con los objetivos de la SEP.

Por una parte, los estudiantes se benefician de una preparación en casa con las narrativas digitales que hacen el contenido más atractivo y accesible, mientras que en el aula se aprovecha más el tiempo en clase para trabajar en los temas a través de actividades prácticas y proyectos integradores propuestos por la SEP que refuerzan la comprensión y aplicación del conocimiento.

Los hallazgos de investigaciones realizados en torno a las narrativas digitales y el Flipped Classroom alientan el uso de estas estrategias para fomentar habilidades cognitivas superiores como la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico, desde la etapa de desarrollo de educación básica.

No obstante, es crucial considerar aspectos como el contexto, condiciones y habilidades tecnológicas de los estudiantes para que su implementación no se vea obstaculizada. Y en caso de alguna inconveniencia, se sugiere adaptar los recursos que se utilizan fuera del aula, en caso de que el acceso a estos sea complicado para los estudiantes. De no ser posible la visibilidad de los videos propuestos por falta de acceso a internet o a dispositivos electrónicos, los docentes podrían implementar estrategias como: entrega anticipada de las narraciones de forma impresa, así como la reproducción de los videos en clases previas. A pesar de que esta última opción no mantiene la esencia del modelo, permite que los estudiantes se

acerquen al contenido antes de las actividades. Lo importante es mantener el propósito: aprovechar el tiempo disponible en el aula para desarrollar actividades prácticas, incluso en contextos con recursos limitados.

En este sentido, es esencial que se promueva una mayor inversión en infraestructura tecnológica dentro de las escuelas, para permitir el acceso a los diversos recursos de aprendizaje que ofrece la tecnología. Asimismo, la retroalimentación de los docentes y estudiantes es indispensable para garantizar una mejora continua de los materiales utilizados, permitiendo, así, una evolución constante de la práctica educativa.

Referencias

- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M., y Casiano, C. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v4.1055>
- Alarcón, D. y Alarcón, O. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje. *Revista Conrado*, 17(80), 152-157. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1823>
- Campos, H. (2022). Flipped classroom como un modelo pedagógico en el proceso enseñanza y aprendizaje. *Pol. Con.*, 7(8), 558-576. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4409>
- Cedeño, M. R. y Viguera, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dom. cien.*, 6(3), pp. 878-897. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539749>
- Hernández Moreno, M. V. (2024). *La Nueva Escuela Mexicana y su impacto en la sociedad*. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/La-NEM-y-su-impacto-en-la-sociedad.pdf>
- Innovating Vocational Education (VIE) (2018). Flipped Classroom in practice. Erasmus+. European Comission. <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/17061004-3280-44bc-81ca-463b3f329b5d/Flipped%20Classrom%20in%20Practice%20EN.pdf>
- Pacheco, A. y González, P. (2012). *Narrativas digitales: potenciando el*

- aprendizaje a través del uso de medios electrónicos y redes sociales* [Ponencia] Procesos de educomunicación y la integración de la TIC en la educación. Chihuahua, México. http://cie.uach.mx/cd/docs/area_02/a2p1.pdf
- Roig-Vila, R. (Coord.), Martínez, J., Carreres, A., L. y Buades, N. (Eds.). (2019). *Memorias del Programa de REDES-I3 CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria*. Convocatoria 2018-19. UNIVERSITAT D'ALACANT. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99952/1/Memories-Xarxes-I3CE-2018-19-076.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (2023). La Nueva Escuela Mexicana y los Libros de Texto Gratuitos. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/08/La-Nueva-Escuela-Mexicana-y-los-Libros-de-Texto-Gratuitos.pdf>
- Soto, D. (2023, 21 agosto). *Libros de texto 2023: errores, información confusa y sin continuidad*. ADNPolítico. <https://politica.expansion.mx/mexico/2023/08/21/libros-de-texto-2023-que-dicen>
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4), 29-40. <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>