

# I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Inversión de roles en el aula: otro modo de  
enseñanza

José María Mezquita Mezquita

Diego Vergara Rodríguez

David Pérez Esteban

Cándido Martín Baz

Ángel Cerdera Macho

Patrocinio Domínguez Andrino

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red  
iberoamericana  
de docentes



formación**ib**)))

# INVERSIÓN DE ROLES EN EL AULA: OTRO MODO DE ENSEÑANZA

José María Mezquita Mezquita<sup>1</sup>, Diego Vergara Rodríguez<sup>2</sup> y David Pérez Esteban<sup>1</sup>, Cándido Martín Baz<sup>1</sup>, Ángel Cerdera Macho<sup>1</sup> y Patrocinio Domínguez Andrino

<sup>1</sup>IES Maestro Haedo, [unmezquita@gmail.com](mailto:unmezquita@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidad Católica de Ávila

## RESUMEN

Los modelos educativos están cambiando, y con ellos el rol que el profesor juega en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En esta evolución, el papel del profesorado ha pasado de ser el elemento principal de la transmisión del conocimiento a ser un actor menos relevante, dando el protagonismo al alumnado. En los últimos años se ha popularizado el término de profesor acompañante o guía del aprendizaje del alumnado. Sin embargo ¿Y si diéramos un paso más? ¿Qué ocurre cuando un alumno tiene más conocimientos que el profesor? ¿Hay margen para la intervención educativa? ¿Puede aportar algo el profesor en este contexto?

En la presente comunicación se expone una experiencia docente en la que se ha creado una aplicación móvil (App) para un proyecto educativo de un centro de Enseñanza Secundaria. De una idea inicial y sencilla, se ha conseguido crear una aplicación plurilingüe. Este incremento en el desarrollo y complejidad de la App ha sido posible gracias al liderazgo y conocimiento de uno de los alumnos del centro, el cual ha marcado los pasos a seguir por el resto de los miembros del Proyecto. Aunque ninguno de los profesores de dicho proyecto tenía conocimientos de programación, ellos han diseñado la idea inicial y han propiciado un ambiente de trabajo idóneo para potenciar las habilidades del alumnado, logrando con esta sinergia que el proyecto alcanzase su desarrollo final.

En esta comunicación se refleja cómo es posible obtener buenos resultados de aprendizaje *intercambiando los roles* en el aula. En este intercambio el profesor pasa a un segundo plano, mostrando un papel más pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el alumno adopta un papel más activo durante dicho proceso.

## INTRODUCCIÓN

La relación entre el profesor y el alumno es uno de los elementos más importantes para contribuir al éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta relación puede variar desde modelos más tradicionales en los que el profesor es el protagonista, hacia nuevas tendencias en las que el profesor se muestra como un acompañante [1] en el proceso educador del alumno. Es frecuente aglutinar este nuevo rol del profesor bajo el concepto de *coach* educativo [2] que busca una metodología de aprendizaje centrada en el alumno [3]. Tanto en el caso de que se implante un modelo de roles tradicionales como en el que se opte por una metodología basada en el acompañamiento del alumno, siempre se parte de la premisa de que los conocimientos del profesor son superiores a los del alumno. Sin embargo, ¿Qué ocurre cuando no se cumple esta premisa? ¿Qué

papel puede llevar a cabo el profesor cuando el alumno le supera en conocimientos en un campo concreto?

A través de la presente comunicación, se expondrá una experiencia educativa en la cual el eje central de la misma es el desarrollo de un proyecto educativo liderado por los alumnos y en el que el profesor juega un papel secundario, estableciendo una idea de trabajo inicial y proveyendo a los alumnos de los medios necesarios para que estos la desarrollen en función de su criterio para obtener el mayor grado de complejidad de la misma.

## METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El entorno de trabajo es el proyecto educativo La Edad de Piedra, llevado a cabo en el IES Maestro Haedo en Zamora [4]. Este proyecto se basó en la recreación de entornos y artefactos prehistóricos para ser expuestos a través de un formato museo en la exposición llamada La Edad de Piedra. Los profesores que desarrollaron el proyecto se plantearon la posibilidad de incluir mediante códigos QR información adicional de algunas de las pinturas rupestres incluidas en una recreación de una cueva prehistórica. Esta propuesta se trasladó a un grupo de alumnos colaboradores para ellos fueran quienes llevaran a cabo esa parte del proyecto. Tras valorar la idea inicial, uno de los alumnos planteó la posibilidad que sustituir los códigos QR por una aplicación móvil (App) para smartphones y tablets. Con esta aplicación se podría mejorar considerablemente la información y servicios que se ofrecían a los visitantes de la Exposición. Los profesores, a pesar de no tener conocimientos de desarrollo de Apps, valoraron muy positivamente la iniciativa del alumno, secundada por sus compañeros de grupo de trabajo.

Una vez aceptada la propuesta del alumno, comenzó el intercambio de roles dentro de esa parte del proyecto. Los alumnos tomaron los mandos del desarrollo del proyecto, autogestionándose y solicitando a los profesores el material didáctico, los recursos financieros y permisos necesarios para llevar a cabo la creación y lanzamiento de la App. Tras semanas de trabajo se finalizó la primera versión de la aplicación, la cual enlazaba diez de los murales de pinturas rupestres [4] a sus explicaciones en formato escrito y en audio. Estas explicaciones se introdujeron en formato bilingüe, castellano e inglés. A esta información se podía acceder escaneando el código QR de cada pintura o insertando el número de pista asignado a cada pintura. A toda esta información se podía acceder a través de la interfaz de la aplicación (Figura 1).

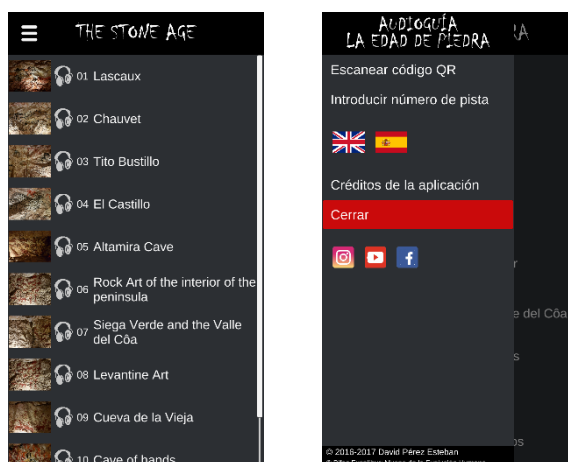


Figura 1: interfaz inicial de la App “Audio-guía La Edad de Piedra”.

Tras comprobar que la aplicación funcionaba correctamente, los alumnos decidieron lanzarla de forma pública para dispositivos Android a través de Google Play. El profesor, en este caso, quien realizó todos los trámites administrativos para conseguir la cuenta de desarrolladores de Google. De esta forma, quien asistiera a la exposición podría descargarse de forma gratuita la Audio-guía de la misma. Los alumnos decidieron seguir evolucionando la aplicación, por lo que en las siguientes versiones se introdujeron mejoras como: (i) una interfaz más atractiva, (ii) un video adicional del poema de Rafael Alberti a Altamira, (iii) demos de videos 360º de la Cueva y (iv) enlaces al resto de redes sociales vinculadas con la Exposición (Instagram y YouTube).

Por otro lado, el modo programador de Google permite contabilizar las descargas por regiones, por lo que fue interesante analizar la difusión de la aplicación, comprobándose que fue descargada por personas que no acudieron a la Exposición y de países tan diversos como Rusia o Estados Unidos (Figura 2).



Figura 2: Descargas por países de la App “Audioguía La Edad de Piedra”.

Como la intención de los alumnos es seguir mejorando, de cara al próximo curso escolar, el objetivo principal será conseguir que la aplicación sea plurilingüe, introduciendo en ella la mayor cantidad posible de idiomas, con el objetivo de difundir lo máximo posible el conocimiento generado en el centro.

## DISCUSIÓN

Una vez expuesto el cambio de roles en el aula dentro del proyecto La Edad de Piedra, resulta obligado analizar cuáles han sido las diferencias entre lo que los profesores habían previsto y el resultado final obtenido con este cambio de roles dentro del aula. Para ello se ha elaborado la Tabla 1 que muestra estos datos comparados.

Tabla 1. Expectativas vs. resultado final con el intercambio de roles.

Expectativas del profesor sin cambio de roles.	Resultado obtenido con el cambio de roles
Creación códigos QR	Creación códigos QR
Enlace códigos QR a su información	Enlace códigos QR a su información
	Integración de la información en una App
	Creación de App bilingüe

	Difundir gratuitamente la App
	Enlace de la App a otras redes sociales
	Inclusión de videos adicionales
	Inclusión de videos 360º

Como se puede comprobar, el resultado obtenido derivado del cambio de roles en el aula es un “producto” que muestra un mayor grado de complejidad frente a las expectativas previas del profesor. Por otro lado, conseguir desarrollar una App como “Audioguía La Edad de Piedra” desarrollada casi exclusivamente por parte de los alumnos exige tanto a éstos como a sus profesores salirse de su “zona de confort” realizando actividades que no suelen ser comunes en la labor docente más clásica. En la Tabla 2 se sintetizan algunas de las actividades que fueron necesarias para crear la App, mediante el cambio de roles en el aula.

Tabla 2: Actividades necesarias en el cambio de roles

Actividades para el profesor	Actividades para los alumnos
Solicitud de medios para que los gestionen los alumnos.	Solicitud de recursos al centro.
Trabajar bajo la coordinación de los alumnos.	Gestión de recursos del centro.
Aprender de los conocimientos de los alumnos.	Autogestión del trabajo en equipo.
Adaptar la planificación en función de las demandas del alumnado.	Coordinar a profesores y alumnos.
Responsabilidad indirecta en la ejecución del proyecto.	Transmitir conocimientos al profesor.
	Responsabilidad directa en la ejecución del proyecto.

En resumen, este cambio de roles exige un mayor grado de responsabilidad y compromiso por parte del alumnado y una mayor capacidad de delegación por parte del profesor.

## CONCLUSIONES

En la presente comunicación se ha expuesto una experiencia docente encuadrada dentro de un proyecto educativo y cuya principal novedad es el *intercambio de roles entre el profesor y el alumno*. El alumno, con más conocimientos sobre un aspecto concreto es quien debe -desde un papel principal- gestionar los recursos y marcar los pasos a seguir, mientras que el profesor es quien debe -desde un papel secundario- conseguir que los alumnos desarrollen todo su potencial.

En el caso concreto del intercambio de roles de esta experiencia educativa, el resultado obtenido se considera muy positivo, ya que ha resultado beneficioso tanto para los alumnos y el profesorado como para el centro educativo, e incluso para la sociedad (visitantes de la exposición llevada a cabo en el Proyecto Educativo “La edad de Piedra” [4]). Para el caso del alumnado, se trata de un estímulo motivador ya que: (i) ven cómo sus conocimientos sobre programación -en muchos casos no reglados- tienen una gran relevancia dentro del centro educativo y (ii) trabajan en una temática que les gusta y de la que tienen amplios conocimientos. Por otro lado, el alumnado adquiere un mayor

compromiso y responsabilidad, ya que se sienten una pieza clave del proyecto educativo, lo que hace que trabajen con más constancia.

Los beneficios de esta metodología se definen en un doble sentido para el profesorado. Por un lado, en el profesional, ya que esta metodología es una manera muy efectiva de conseguir hábitos de trabajo y desarrollo competencial del alumno (competencia de aprender a aprender) y, por otro lado, en el personal, ya que permite aprovechar como formación personal los conocimientos de sus alumnos.

Del mismo modo, para el centro educativo los beneficios también se muestran en una doble vertiente: (i) en una mejora de la calidad del proyecto educativo La Edad de Piedra al proporcionarle su propia audioguía bilingüe y (ii) en el incremento de un alumnado más identificado y comprometido con la filosofía del centro de realización de proyectos y exposiciones.

Por último, en el caso de la sociedad el beneficio aportado por esta forma de trabajar se ha traducido en este caso concreto en el desarrollo de una aplicación educativa gratuita que fomente la difusión de la cultura de una forma más innovadora.

Esta experiencia de cambio de roles que ha resultado tan positiva en este proyecto, aunque pueda ser algo puntual, merece ser tenida en cuenta de cara al futuro, sobretodo en temáticas relacionadas con el desarrollo de nuevas tecnologías, donde los nativos digitales pueden enseñar mucho a sus profesores.

## REFERENCIAS

1. García-Pérez, Á., & Mendía, R. (2015). Acompañamiento educativo: El rol del educador en Aprendizaje y Servicio solidario. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 42-58.
2. Terrón, F. J. M. (2011). Coaching educativo y académico: un nuevo modo de enseñar y aprender. *Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 24, 49-66.
3. Peña, A. O. (2006). Aprendizaje centrado en el alumno: metodología para una escuela abierta, 176. *Narcea Ediciones*.
4. Mezquita, J.M., Vergara, D., Martín, C., Cerdera, A., & Domínguez, P. (2018). *La Edad de Piedra: Recreación de entornos reales para fomentar el aprendizaje y la curiosidad del alumnado*. Actas del I Congreso Iberoamericano de Docentes, Algeciras.