



recurso

GRASPS

para invertir el aprendizaje

Por *Eveling Egas Salgado*
(*eveling.e.23@gmail.com*)

Hoy en día, la realidad que viven nuestros estudiantes nos demuestra de forma permanente que el uso de las TIC es algo imperioso y natural en su cotidianidad, por lo que la mejor manera de hacer una clase activa es echando mano de la misma gama tecnológica que ellos están acostumbrados. El GRASPS es una estrategia que permite desarrollar una clase con todos los parámetros del aula invertida (*flipped classroom*), ya que aparentemente su aplicación eleva los porcentajes de aprendizaje en los estudiantes, así como la eficacia a la hora de transferir sus conocimientos para resolver problemas.

Esta estrategia facilita la planificación del maestro, dando la guía necesaria para alcanzar los objetivos de la clase o la materia que se desee impartir. Su uso es flexible a cualquier ámbito y nivel educativo, lo que la convierte en una herramienta pedagógica aplicable, en especial para hacer uso de las TIC.

Su nombre “GRASPS” viene de la abreviatura de su contenido, que significa:

Estrategia:

1. **GOAL** (meta u objetivo): El maestro plantea el objetivo a los estudiantes, el cual consiste en que se preparen en casa a través de Internet en la temática planteada. Los alumnos pueden ver videos informativos o leer información que esté sustentada. Para esto pueden acudir a Google Académico (a través del portal <https://scholar.google.es/>), cerciorándose así de que las fuentes sean académicas. Al realizar esta actividad se puede evidenciar el primer paso para la inversión del aprendizaje, pues es el estudiante, quien, con espíritu indagador, accede a las fuentes de información, apropiándose de incógnitas que serán resueltas en el proceso del GRASPS.
2. **ROLE** (rol): Distribuye a los estudiantes para generar diferentes roles, dependiendo del tema y aptitudes. Puedes asignar roles como: editores, escritores, diseñadores, artistas, etc. Con esta asignación el maestro potencializa las capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje de sus estudiantes, poniendo de manifiesto los diferentes tipos de inteligencias del grupo. En el proceso de inver-

GOAL	El objetivo dentro del escenario
ROLE	Papel a desempeñar
AUDIENCE	El público objetivo
SITUATION	Ubicación del contexto y temática
PRODUCT / PERFORMANCE AND PURPOSE	Producto o rendimiento y propósito
STANDARDS & CRITERIA FOR SUCCESS	Estándares y criterios para el éxito

sión, el estudiante se involucra de forma más activa y participativa, dejando de lado la enseñanza tradicional, donde el maestro era el único gestor del conocimiento.

3. AUDIENCIA (audiencia): El público objetivo puede variar dependiendo de la magnitud del proyecto y temática a desarrollarse. En este punto se decide si el trabajo de los estudiantes se queda en el aula o se da a conocer a la comunidad educativa. El maestro es el que pone los límites a su trabajo. Al ser una estrategia muy flexible se puede aprovechar la oportunidad para involucrar a estudiantes de otros niveles, a otros docentes y a padres de familia. La variabilidad de la audiencia potencializará la eficiencia y protagonismo de nuestros estudiantes. Se puede empezar desde el aula para pulir detalles del proyecto en cuestión, para luego pasar a la socialización dentro de la comunidad educativa, convirtiendo el proyecto de algo micro a algo macro. Las

TIC juegan nuevamente un papel fundamental en el modelo de aula invertida, pues a través de la tecnología se logra compartir con la comunidad, a través de un acercamiento que no está sujeto necesariamente a la limitación del espacio-tiempo. Se pueden utilizar herramientas como Facebook, Whatsapp, Wix, YouTube, etc, las cuales nos permiten publicar los productos de nuestros estudiantes y darlos a conocer de forma local y global.

4. SITUATION (situación): Este parámetro facilita la interdisciplinariedad, ya que el maestro motiva al estudiante a enfocarse en un contexto local que le permita relacionar la temática con su diario vivir, haciendo del aprendizaje algo significativo. Todos los temas que se abordan en la clase se pueden empatar a través del contexto del estudiante, solo se requiere que el maestro mire los temas de forma horizontal, lo que le permitirá crear las conexiones

necesarias para el aprendizaje. A través de este punto el estudiante se vuelve el protagonista de su educación.

5. PRODUCT / PERFORMANCE AND PURPOSE (producto, desempeño y propósito) : Una vez que el estudiante se ha apropiado del conocimiento, será capaz de seguir con el siguiente paso, donde creará un producto que plasme el tema desarrollado. Los productos requieren que se potencialice su imaginación, de esta forma estará cumpliendo el propósito del proceso. Dentro de los posibles productos se pueden realizar: campañas publicitarias, experimentos, feria de libros, creación de libros, galería de arte, etc. Las posibilidades son infinitas, solo se requiere de entusiasmo y organización. De igual manera, para la elaboración de estos ejemplos se puede hacer uso de las TIC. Al ser el estudiante creador de un producto palpable, cuantificable y observable, la confianza en sí mis-



El GRASPS es una estrategia que permite desarrollar una clase con todos los parámetros del aula invertida.



mo incrementará radicalmente y justificará el hecho de aprender un tema en concreto, puesto que tiene sentido ponerlo en práctica y no simplemente guardarlo en la memoria hasta rendir una prueba o examen. Nuevamente, se aplica la estrategia del aula invertida empoderando al estudiante en el centro de su propio aprendizaje.

6. STANDARDS & CRITERIA FOR SUCCESS (estándares y criterio de éxito): Finalmente, el proceso de evaluación toma un camino muy distinto al tradicional. En esta etapa, el docente podrá evaluar el resultado del aprendizaje,

alejando rotundamente el estrés de una prueba o examen. Se recomienda evaluar todo el proceso del GRASPS con diferentes técnicas, como puede ser una lista de cotejo.

El producto se puede evaluar con una rúbrica que se ha compartido previamente con los estudiantes, asegurando en ellos alcanzar los estándares planteados, lo cual brinda seguridad en el desarrollo del proyecto. Al conocer los parámetros para el producto, el estudiante genera estructuras mentales que le permiten desarrollar sus ideas. De esta manera, el docente

se convierte en un guía a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes pueden hacer uso de esta estrategia metodológica en cualquier nivel educativo. Su profundización y complejidad dependerá de la materia y temática a tratar. Se recomienda siempre guiar al estudiante, sin intervenir en su proceso creativo. Solo aplicando la metodología del aula invertida lograremos estudiantes interesados en asistir a clases y, sobre todo, felices.

En la siguiente tabla puedes desarrollar tu clase con la estrategia GRASPS de una forma sintetizada.

Construir un escenario de tarea de rendimiento utilizando GRASPS	
GOAL	<ul style="list-style-type: none"> • Tu tarea es: • El objetivo es: • El problema o desafío es:
ROLE	<ul style="list-style-type: none"> • Tú eres: • Te han pedido que: • Tu trabajo es:
AUDIENCE	<ul style="list-style-type: none"> • Tus clientes son: • El público objetivo es: • Necesitas convencer de:
SITUATION	<ul style="list-style-type: none"> • El contexto en el que te encuentras es: • El desafío implica tratar con:
PRODUCT / PERFORMANCE AND PURPOSE	<ul style="list-style-type: none"> • Crearás un: • Propuesta a desarrollar:
STANDARDS & CRITERIA FOR SUCCESS	<p>Su rendimiento requiere de:</p> <p>Su trabajo será juzgado por:</p> <p>Su producto debe cumplir los siguientes estándares:</p>