

Título: Social learning. Posibilidades didácticas de Flipgrid

Autores: Serrano Pastor, Rosa María; Casanova López, Óscar

La teoría *social learning* o aprendizaje social comenzó hace varias décadas, basada en el aprendizaje entre iguales. Comprobada su efectividad, en la actualidad a ella se le está integrando las posibilidades que ofrece la tecnología. La herramienta *Flipgrid* se presenta como una plataforma que potencia la comunicación audiovisual tanto alumno-profesor, profesor-alumno como alumno-alumno; enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el debate, la discusión y el *feedback*, especialmente fuera del aula. Igualmente puede enriquecer el proceso de evaluación al ofrecer un recurso audiovisual que permite utilizar la herramienta de rúbrica e integrar estrategias de gamificación.

- **Objetivos y contexto académico**

La experiencia ha sido planteada en el Máster en Profesorado de la Universidad de Zaragoza, en la especialidad de Música y Danza, durante el curso 2018-2019.

El objetivo es analizar las posibilidades que ofrece la herramienta *Flipgrid* en el ámbito de la educación superior.

Dicho objetivo se ha concretado en los siguientes específicos:

- Analizar las posibilidades de *Flipgrid* como herramienta favorecedora del enfoque *social learning*.
- Examinar los beneficios de *Flipgrid* para el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la perspectiva *flipped learning* o clase invertida.
- Analizar la herramienta como variante audiovisual para la evaluación de las asignaturas, estudiando las diferentes posibilidades que ofrece.
- Estudiar los componentes de gamificación que ofrece para su integración en la educación superior.
- Valorar las posibilidades que ofrece *Flipgrid* en otros niveles educativos en los que el estudiante universitario ejercerá profesionalmente.

- **Metodología docente utilizada**

Las actividades principales de los profesores han consistido, en un primer momento, en el estudio y profundización en la herramienta *Flipgrid* y el análisis de sus posibilidades didácticas en el ámbito de la educación superior. Partiendo de dicho análisis, se han diseñado diferentes actividades para integrar la herramienta en la dinámica de las asignaturas. Posteriormente se han llevado a la práctica y evaluado; analizando desde la metodología cualitativa de la investigación-acción los beneficios de las propuestas presentadas así como sus posibles mejoras, con el fin de optimizar la utilización de la herramienta *Flipgrid* con fines educativos.

Las actividades de los estudiantes han consistido fundamentalmente en la realización de todas aquellas actividades planteadas por el profesorado, tanto de realización de sus propios audiovisuales como de réplica a los de sus compañeros; así como de reflexión sobre la utilidad de la herramienta en los diferentes niveles educativos.

- **TIC en que se apoya**

Flipgrid es una plataforma online que permite proponer actividades en las que las respuestas se dan en formato de vídeo corto. La propia plataforma te ofrece la posibilidad de su grabación y envío de manera sencilla y organizada, convirtiéndose en una herramienta enriquecedora del enfoque *flipped learning*. Los

vídeos a realizar son cortos, de entre 15 segundos y 5 minutos, y pueden ser vistos por el profesorado y el resto de compañeros, quienes si se quiere pueden dar respuesta a dichos vídeos, favoreciendo el aprendizaje desde el enfoque *social learning*. Permite la evaluación mediante *feedback* sencillo o más elaborado a través de rúbrica. Incluye igualmente otras herramientas como la de reacción a un vídeo o el contador de visualizaciones, posibilitando integrarlo en dinámicas de gamificación.

Para el manejo de esta plataforma tanto profesorado como estudiantes utilizan sus ordenadores, tabletas digitales y teléfonos inteligentes, existiendo una App tanto para Android como iOS.

- **Carácter innovador por destacar**

Mejorar la calidad educativa de la educación superior, integrando metodologías activas que potencien el rol del alumnado como protagonista de su propio aprendizaje y aprovechando las posibilidades que la tecnología ofrece es una máxima en la actualidad.

La plataforma online *Flipgrid* ofrece significativas ventajas en todos estos aspectos, favoreciendo los enfoques metodológicos *social learning* y *flipped learning* e incluyendo algunas estrategias de gamificación. Con esta aplicación gratuita, intuitiva y sencilla en su manejo el proceso de enseñanza-aprendizaje así como el de evaluación se ve mejorado y ampliado al estar basado en propuestas audiovisuales.

Las posibilidades que esta plataforma ofrece en la formación inicial docente pueden ser aplicadas por los estudiantes universitarios en su futuro profesional posterior.

- **Mejoras obtenidas**

Se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas al potenciar el enfoque *social learning* desde la perspectiva de *flipped learning* apoyada en tecnología, con la inclusión de algunas estrategias de gamificación. El estudiante de esta manera participa de manera activa en su propio aprendizaje y potencia el aprendizaje de sus compañeros, aprovechando en mayor medida tanto las clases presenciales como especialmente el período intersesiones.

Se favorece igualmente el proceso de evaluación del alumnado en las diferentes asignaturas al enriquecerlo con resultados audiovisuales, que pueden ser valorados tanto por los propios estudiantes como por el profesorado. Con todo ello se desarrollan competencias transversales, destacando la competencia de aprender a aprender, la competencia social y cívica, así como la competencia digital.

- **Sostenibilidad y transferibilidad**

La experiencia es totalmente sostenible, pudiéndose mantener por sí misma ya que no requiere coste alguno. Los dispositivos empleados, ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes son los que el profesorado y alumnado disponen para su uso personal; la herramienta utilizada es gratuita. Se considera fácil su aplicación y transferibilidad a cualquier asignatura de cualquier especialidad, adaptándose a las características concretas; así como a otros niveles educativos diferentes al universitario.

- **Conclusiones obtenidas**

Como conclusión se destacan los beneficios del enfoque *social learning* desde la perspectiva de *flipped learning* apoyado en tecnología con la integración de ciertas estrategias de gamificación, para favorecer el aprendizaje y la evaluación tanto alumno-profesor como alumno-alumno. Se muestra la plataforma online *Flipgrid* como una herramienta de gran utilidad educativa para dichos propósitos. Las experiencias didácticas con tecnología vividas pueden servir de modelo a los estudiantes universitarios futuros docentes en su futura práctica profesional.