

FLIPGRID & PADLET: HERRAMIENTAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL AULA VIRTUAL.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

Hasta hace un tiempo parecía que el único espacio de aprendizaje del alumnado era el espacio delimitado por las paredes del aula. Ahora bien, el proceso de enseñanza-aprendizaje no resulta exclusivo de un espacio concreto. Por este motivo en los últimos años han ido apareciendo múltiples herramientas (Artal-Sevil, 2019a), aplicaciones y diferentes técnicas que presentan una nueva forma de aprender. De este modo algunas herramientas permiten fomentar la comunicación entre los estudiantes, otras en cambio permiten compartir información, fomentar el trabajo colaborativo, o simplemente intercambiar diferentes conocimientos, formas de pensar y razonamientos (Artal-Sevil, 2019b). En este documento se presentan dos herramientas *FlipGrid* y *Padlet* que permiten desarrollar un nuevo espacio de aprendizaje de manera sencilla o servir al mismo tiempo de complemento a otras plataformas LMS (*Learning Management System*), como *Moodle* o *Google Classroom*. Se tratan de recursos muy polivalentes que, en función de la necesidad del docente, proporcionan unas soluciones eficaces e interesantes. Ambas herramientas tienen gran sencillez de manejo, de modo que no requieren de mucho trabajo por parte del profesor, mientras que los estudiantes se encuentran motivados gracias a su interface dinámica y atractiva.

FlipGrid es una herramienta online relativamente sencilla, accesible y gratuita que permite proponer actividades educativas de discusión u opinión, y donde los estudiantes realizan la grabación de pequeños *video-selfies* como respuesta. Su funcionamiento es muy intuitivo. Se puede acceder a la aplicación en la dirección <https://flipgrid.com>. De este modo partiendo de una cuestión inicial o *topic* planteado en el grupo de clase, los estudiantes puedan expresar su opinión y puntos de vista mediante la grabación de un video breve de una forma amena y divertida. Estos *topic* son personalizables, es posible colocar una imagen, título, video o explicaciones de la actividad académica propuesta. Para poder grabar un video sólo resulta necesaria una cuenta de Google o Microsoft. Además los estudiantes pueden responder a sus compañeros de forma directa, fomentando así la interacción entre el alumnado. El organizador de la actividad requiere crear una cuenta en la aplicación "*Educator Sign up*", e iniciar la sesión mediante "*Educator login*". Sin embargo, los estudiantes y participantes no necesitan registro, simplemente se reincorporan con el "*Join Code*" proporcionado por el profesor. A su vez, el organizador puede configurar la máxima duración del video de respuesta (*recording time*), desde 15 segundos hasta 10 minutos. Esto obliga al estudiante a plantear un ejercicio de síntesis en su exposición o argumentación y al mismo tiempo conlleva a fomentar la claridad de ideas. Esta actividad es el resultado de la aplicación de la técnica "*elevator pitch*" dentro del aula virtual. De esta forma es posible programar la duración de la actividad, cambiar su estado (activo, congelado y oculto), así como generar subtítulos sobre la grabación, etc.

Actualmente, en el ámbito educativo existen múltiples tecnologías de foro o chat, aunque en la mayoría el intercambio comunicativo se limita a escribir texto y además no todos los estudiantes participan. En este contexto podemos definir a *FlipGrid* como una aplicación para foros de discusión basada en vídeos. La principal ventaja que ofrece este recurso docente es que permite

interactuar a profesores y estudiantes mediante videos, fomentando la capacidad de comunicar. Esta herramienta permite involucrar a todo el alumnado. El diseño de su interface posee un marcado carácter visual, que también motiva a los distintos usuarios a editar, publicar y grabar sus videos. Por otra parte los videos quedan alojados en un entorno cerrado y no son públicos. Este recurso diferencia la parte del profesor y la del estudiante o participante. De este modo la herramienta puede ser utilizada para que los estudiantes expliquen de manera oral y atractiva ciertos contenidos o la presentación del resultado final de una tarea académica. Con respecto a la evaluación de los videos existen varias opciones, desde enviar un comentario privado al autor, hasta grabar un video de respuesta o poner nota mediante una rúbrica personalizada.

Padlet es una herramienta online gratuita que permite desarrollar un espacio colaborativo en la nube donde pueden presentarse ideas de una forma visual. Su utilización a modo de muro virtual permite que los estudiantes incorporen diferentes recursos multimedia, hipervínculos, documentos, posters, audios y videos, imágenes, etc. relacionados con alguna tarea académica. *Padlet* es un recurso muy versátil y nos permite efectuar una experiencia de aprendizaje bastante enriquecedora. La herramienta requiere el registro del profesor, mientras que los estudiantes acceden por medio de la dirección y contraseña proporcionada por el docente. Se puede acceder a la herramienta a través de la dirección <https://padlet.com>. La aplicación resulta muy fácil de utilizar y es accesible desde cualquier navegador web. Así el profesor plantea un tema en el muro virtual, configurando al mismo tiempo el link específico, y los estudiantes acceden al recurso para subir su información. Debido al formato tan flexible es posible encontrar múltiples usos educativos a este recurso, como por ejemplo compartir actividades realizadas, debatir sobre un tema académico, recopilar información para elaborar un proyecto, construir un portafolio digital, presentación de ideas, etc. Otras aplicaciones alternativas similares son *Evernote*, *Trello* o *Pinterest*, aunque la simplicidad de *Padlet* aumenta el nivel de participación de los estudiantes. Además incorpora un cierto grado de *feedback* mediante elementos de valoración como "me gustas", "estrellas", "corazones" o "votos", así es posible destacar los trabajos mejor valorados o las opiniones más comentadas o controvertidas, contribuyendo a la motivación general del grupo. El profesor por su parte puede incorporar comentarios y proporcionar un *feedback* significativo.

Para la creación del espacio virtual es posible utilizar diferentes plantillas de organización. Algunas posibilidades son muro (tipo paquete de contenidos), *Canvas* (formato mapa mental), secuencia (tipo *Blog*), rejilla (organizado en filas de cuadros) o estantería (contenido separado por columnas). A su vez cada plantilla te permite crear tantos "*posts*" como se desea. No obstante antes de empezar a utilizar esta herramienta resulta necesario marcar unas pautas claras para que la información incorporada por los estudiantes no sea presentada de una forma abrumadora, caótica y desorganizada. De este modo su uso para la presentación de contenidos permite la participación activa de los estudiantes al mismo tiempo que les permite exponer los razonamientos individuales o en grupo y fomentar el debate, dando lugar a un aprendizaje colaborativo.

- Artal-Sevil, J.S. (2019a). "Just-in Time Teaching. Herramientas que facilitan su implementación en el aula". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019; pp.: 271-284.
- Artal-Sevil, J.S. (2019b). "Application of Interactive ICT tools in the Classroom: for a handful of dollars". 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI19. IATED Digital Library. Seville (Spain), November 2019; pp. 9281 to 9292. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2246>