

Título: *EDpuzzle* y *PlayPosit*: Aplicaciones para llevar la *Flipped Classroom* al aula universitaria

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

Se presentan las aplicaciones *EDpuzzle* y *PlayPosit* como herramientas útiles, fácilmente manejables y beneficiosas para la puesta en práctica de la metodología *Flipped Classroom* en el aula universitaria.

- **Objetivos y contexto académico**

El objetivo de la propuesta ha sido la de integrar dichas aplicaciones, *EDpuzzle* y *PlayPosit*, en el proceso educativo universitario y analizar sus posibilidades como facilitadoras de la metodología *Flipped Classroom* y sus beneficios para todos los implicados, alumnos y docentes.

Se ha llevado a cabo durante el curso 15/16 en las asignaturas Diseño curricular, Contenidos disciplinares y Diseño, organización y desarrollo de actividades, en la especialidad de Música y Danza del Máster en Profesorado; y con un grupo de estudiantes de la asignatura Fundamentos de Educación Musical del Grado en Magisterio en Educación Primaria, y otro grupo del Grado en Magisterio en Educación Infantil, ambos de tercer curso.

- **Metodología docente utilizada**

La metodología utilizada para su aplicación ha sido el enfoque *Flipped Classroom*. Desde este enfoque, las aplicaciones *EDpuzzle* y *PlayPosit* han permitido alojar, previo a las sesiones presenciales, una serie de vídeos y maquetarlos con sus comentarios, audios y preguntas con ellos relacionados, de manera que debían ser visionados y contestados por el alumnado antes de acudir al aula. Este trabajo previo sobre los contenidos de las asignaturas era aprovechado en las clases presenciales, que eran destinadas a la revisión, profundización y ampliación de conocimientos, así como a la realización de otras tareas más prácticas y colaborativas. El visionado y contestación a las preguntas ha sido valorado con un porcentaje de la calificación de la evaluación continua.

- **TIC en que se ha apoyado**

Las TIC manejadas han sido las aplicaciones *EDpuzzle* y *PlayPosit* que permiten, entre otras utilidades, manipular vídeos para insertar comentarios educativos y preguntas y colgarlos en la propia aplicación, registrando el seguimiento de los mismos por parte de los alumnos, así como los datos de las contestaciones a las preguntas insertadas. Realizan la corrección automática de las preguntas de contestación múltiple, ofreciendo un *feedback* inmediato al alumno.

- **Carácter innovador a destacar**

El carácter innovador de la propuesta reside especialmente en la facilitación del trabajo online que estas aplicaciones ofrecen, potenciando de este modo la aplicación de la metodología *Flipped Classroom*. Favorecen el trabajo activo y autónomo del alumno fuera del horario presencial de las asignaturas, guiado por el docente. Permiten su uso tanto previo a las

sesiones presenciales como posterior a ellas, pudiéndose utilizar todas las veces que cada alumno necesite, desde cualquier lugar y dispositivo y en cualquier momento. Para el docente favorece la organización del tiempo presencial y simplifica el trabajo tanto de explicación como de corrección y sistematización de los resultados del alumnado. Por todo ello, las aplicaciones utilizadas pueden considerarse muy útiles en el ámbito de la docencia universitaria por sus significativas posibilidades didácticas.

- **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Entre las mejoras obtenidas se destaca la gran utilidad y fácil manejabilidad tanto para el alumnado como para el docente. El 99% de los estudiantes acogidos a la evaluación continua han visionado todos los vídeos y contestado a las preguntas en ellos insertos, con calificaciones medias de las clases superiores al 7,5 sobre 10. Además de estos elevados resultados, este trabajo ha repercutido en el desarrollo presencial de la asignatura ya que los contenidos abordados, tanto teóricos como prácticos y didácticos, han permitido una mayor profundización y ampliación de contenidos y la disponibilidad de mayor tiempo para el debate o el trabajo colaborativo, entre otros. El alumnado resalta entre los beneficios para su propio aprendizaje, la accesibilidad a la información, pudiéndola visionar en todo momento y lugar y el feedback instantáneo recibido.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La sostenibilidad de la propuesta es total ya que son aplicaciones gratuitas tanto para el profesorado como para el alumnado, que permiten importar vídeos desde una gran cantidad de plataformas tales como *YouTube* o *Vimeo* o grabados por uno mismo y los almacena, así como registra y guarda las contestaciones a las preguntas, igualmente de manera gratuita. Tanto alumnado como docentes accede a ellas desde sus propios dispositivos, bien sea desde ordenadores, como tabletas y móviles, lo que permite una utilización en cualquier momento y lugar, adaptándose a las necesidades de cada persona. Su transferibilidad, tanto a otras asignaturas dentro de la especialidad de música, como de otras áreas, es completa, ya que su versatilidad en el ámbito educativo es absoluta y su manejo muy sencillo e intuitivo.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Las aplicaciones *Edpuzzle* y *PlayPosit* potencian la aplicación de la metodología *Flipped Classroom* en el aula universitaria, al permitir el trabajo previo, autónomo y adaptado a las necesidades del estudiante, fuera de las sesiones presenciales. Se trata de aplicaciones gratuitas y de fácil manejo que permiten su utilización a través de cualquier dispositivo conectado a internet. Se valora positiva su integración en el proceso educativo universitario.