

# E-LEARNING EN CONTABILIDAD Y FINANZAS: USO DE LA PLATAFORMA FLIPGRID

**Nuria Reguera Alvarado; Elena Moreno Ureba; Antonio Blanco Oliver**

*Profesora Titular de Universidad. Universidad de Sevilla; Profesora Ayudante Doctora. Universidad de Sevilla; Profesor Titular de Universidad. Universidad de Sevilla*

## 1. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual los métodos de enseñanza han evolucionado a un ritmo vertiginoso. Tradicionalmente, la lección magistral era el eje central de cualquier clase, sin embargo, el extendido uso de las tecnologías ha provocado la implementación de diferentes métodos, dando lugar al concepto de educación digital, la cual se define como el acto de enseñar y aprender a través de las tecnologías digitales. El uso de la tecnología digital no solo ha crecido por la irrupción de la tecnología en nuestro día a día, sino por las restricciones de movilidad sufridas por la pandemia COVID- 19, pues ha supuesto un antes y un después en la relación entre profesores y alumnos (Albort-Morant y Perea, 2022). Habitualmente puede existir una brecha generacional entre ambos, pues los alumnos han crecido usando medios digitales y, por tanto, son proclives al uso de tecnología, ya que utilizan a diario medios digitales y redes sociales, mientras que algunos profesores deben familiarizarse con estos procedimientos, pues presentan perfiles tecnológicos más bajos (Liu y otros, 2016). Sin embargo, el futuro de la docencia converge en el uso de estas técnicas porque con ellas los estudiantes desarrollan más un pensamiento reflexivo y crítico en comparación con las actividades escritas que se centran más en describir (Stoszkowski y otros, 2020; Stoszkowski y Collins, 2015). Además, es crucial que los docentes propicien tareas de autorreflexión ya que ayuda a los alumnos en su desarrollo profesional, el pensamiento crítico y el compromiso (Kiles y otros, 2020).

En este proyecto apostamos por el uso de la plataforma Flipgrid, la cual es una herramienta de aprendizaje relativamente nueva, pues fue desarrollada en 2014 por el profesor Charles Miller en la Universidad de Minnesota (Grayson, 2018), que posteriormente fue adquirida por la compañía Microsoft. Esta herramienta se basa en vídeos y audios que propician debates, reflexiones, presentaciones, aprendizaje sobre el terreno y muchos otros usos. Todos los usos generales de Flipgrid rodean la base de la comunicación no basada en texto para los estudiantes. Así pues, se convierte en una plataforma útil para facilitar el aprendizaje social, potenciar las habilidades de creación de contenido de vídeo y

para crear comunidad en el aula (Green y Green, 2018; Stoszkowski, 2018). Actualmente, aunque su uso está muy extendido, la mayoría de la literatura es descriptiva y se limita a describir estrategias para utilizar la plataforma en contextos específicos (Green y otros, 2021).

Desde su creación, Flipgrid ha ido alcanzando una posición relevante en la literatura de pedagogía (Bartlett, 2018; Miskam y Saidalvi, 2019; Saçak y Kavun, 2020). Se ha descubierto que su uso aumenta el compromiso y la comunicación de los estudiantes (Johnson y Skarphol, 2018). La creación de videos ayuda a los estudiantes a desarrollar importantes habilidades lingüísticas (Dettinger, 2018). Además, desde 2021 incluye la posibilidad de añadir comentarios a los videos publicados, generando así la interacción entre los estudiantes.

### **1.1. Objetivo**

El objetivo de este proyecto es la implantación de la plataforma Flipgrid, como herramienta de innovación docente, en el desarrollo de diferentes asignaturas impartidas en el área de la contabilidad y las finanzas. Esto nos permitirá evaluar el uso y aprovechamiento de dicha herramienta según el perfil de los alumnos. Se pretende de esta forma incorporar tecnologías digitales en la docencia impartida.

Tradicionalmente, las habilidades requeridas a los futuros profesionales de la contabilidad y las finanzas, y por ello las metodologías de enseñanza utilizadas, estaban especialmente orientadas a habilidades de tipo técnico (conocimiento teórico profundo de la normativa contable, modelos de gestión de carteras, valoración de inversiones, preparación de estados financieros, uso de hojas de cálculo y de software, herramientas de análisis, etc.). Sin embargo, cada vez más, el entorno de trabajo demanda otro tipo de habilidades (World Economic Forum, 2023). En particular, la herramienta Flipgrid resulta especialmente interesante para el desarrollo de las llamadas soft skills (comunicación, trabajo en equipo, gestión del tiempo, pensamiento crítico) que cada vez son más necesarias en el entorno profesional actual de la contabilidad y las finanzas (Hann, 2021; Gallagher, 2022). Este tipo de habilidades son destacadas también en el informe más reciente sobre el futuro del empleo emitido por el World Economic Forum (2023).

Mediante el empleo de esta plataforma Flipgrid, los alumnos deberán expresar oralmente su opinión sobre distintas cuestiones planteadas por el profesorado, por tanto, los conocimientos previos, así como el grado de madurez y preparación de la actividad por parte de los alumnos son fundamentales para alcanzar los resultados esperados. En términos de resultados sobre el proceso enseñanza-aprendizaje, la finalidad del proyecto se encuentra en el incremento de la motivación del alumnado, el mantenimiento de su interés y compromiso durante todo el periodo de docencia, y en mejorar su proceso de estudio, así como determinadas habilidades y competencias relevantes en los diferentes Grados donde se imparte la docencia. Tanto a través de la observación del profesorado como mediante cuestionarios respondidos por el alumnado, se busca dar respuesta a preguntas como: ¿Cuál

es la valoración global de los alumnos? ¿Aprendizaje basado en el método tradicional o en la tecnología digital? ¿Se fomenta el desarrollo de las habilidades recogidas expresamente en los planes de estudios de los grados de implantación de esta iniciativa como son análisis y síntesis, emisión de juicios de valor, toma de decisiones, trabajo en equipo y planificación y otras habilidades como las denominadas soft-skills? ¿Existen diferencias en cuanto al desarrollo de dichas habilidades según el curso y el grado en el que encuentren los estudiantes? ¿Cuáles son las principales ventajas e inconvenientes de esta metodología?

## 2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el objetivo planteado, a través de la plataforma Flipgrid los profesores plantearán varias preguntas a los alumnos para cada tema de la asignatura en cuestión. Cada uno de los estudiantes deberá responder mediante un vídeo, cuya duración no podrá ser superior a cinco minutos, fomentando así que la respuesta sea concisa y que los alumnos cuiden cómo comunican sus ideas. Para ello, la plataforma da la posibilidad de pausar y volver a grabar el vídeo las veces que sea necesario. Las preguntas se colgarán con la suficiente antelación para que los alumnos puedan responderlas antes de que el profesor comience la explicación del tema, pues así se evita influir en la respuesta dada por los estudiantes. Por tanto, las cuestiones no pueden basarse en conocimientos específicos que el profesor debe explicar en clase, sino en supuestos sencillos, en los que los alumnos pueden buscar alguna información o utilizar conocimientos previamente adquiridos. Principalmente, las preguntas planteadas tratarán de que el alumno manifieste su opinión sobre situaciones concretas. Además, dado que es posible comentar los vídeos de los otros estudiantes, se tratará de generar un debate.

Para el desarrollo de la actividad se han elegido diferentes asignaturas del área de conocimiento Contabilidad y Economía Financiera correspondientes a distintos grados y cursos. La relación de éstas se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Relación de asignaturas en las que se desarrollará la experiencia.

Centro	Grado	Curso	Asignatura	Cuatrimestre
Facultad de Ciencias		Tercero	Dirección Financiera	Primero

Económicas y Empresariales	Administración y Dirección de Empresas	Tercero	Contabilidad para Directivos	Segundo
		Cuarto	Auditoría	Primero
Facultad de Turismo y Finanzas	Finanzas y Contabilidad	Primero	Fundamentos de Contabilidad	Primero
		Segundo	Contabilidad Financiera II	Segundo
		Tercero	Análisis de Estados Financieros I	Segundo
		Cuarto	Análisis de Estados Financieros II	Primero

La elección de esta relación de asignaturas nos permite evaluar si el curso y el grado en el que se matriculan los alumnos influye en la percepción de éstos sobre la implantación de la metodología propuesta. En primer lugar, al ser de distintos cursos, es posible determinar si la madurez del alumno y los conocimientos adquiridos en los distintos años influye en su aprendizaje, así como en su capacidad para desarrollar determinadas habilidades de comunicación, y establecer relaciones con los compañeros.

En segundo lugar, el nivel de profundidad con el que se estudian las asignaturas del área de Contabilidad y Economía Financiera en cada grado es muy dispar. Por una parte, en el Grado de Administración y Dirección de Empresas se imparten un amplio grupo de asignaturas sobre las distintas áreas empresariales que capacita al alumno de una visión global de la empresa, pues el perfil de los alumnos egresados se relaciona con las habilidades directivas. Por su parte, en el Grado de Finanzas y Contabilidad las principales asignaturas impartidas se centran en la profundización de conocimientos financieros y contables, siendo una enseñanza mucho más especializada. Por tanto, los alumnos egresados tienen amplios conocimientos contables y financieros. Por este motivo, y dada la dificultad que los alumnos tienen a la hora de interiorizar el estudio de la contabilidad y las finanzas, pensamos que sería muy interesante estudiar y poner en prácticas metodologías didácticas que pongan de manifiesto cómo distintos perfiles de alumnos responden a la comprensión de los conceptos contables y financieros.

Existen varias razones por las que consideramos apropiada la implementación de esta metodología. En primer lugar, los alumnos suelen tender a copiar la información de diversas fuentes cuando tratan de dar respuesta escrita a una pregunta, sin valorar si es útil o no para su aprendizaje. La grabación de vídeos les permite desarrollar su creatividad y ser plenamente conscientes y críticos con la respuesta que están dando. En segundo lugar, entendemos que fomenta una participación muy dinámica, pues la plataforma permite que cualquier compañero o el profesor comente los vídeos publicados, lo que puede generar, como se ha explicado previamente, un sentimiento de pertenencia a un grupo y, en consecuencia, que los alumnos se comprometan con la actividad. Por otra parte, ayuda a los estudiantes a alcanzar habilidades fundamentales para su posterior desarrollo laboral y recogidas en los planes de estudios de los dos grados donde se implementará la iniciativa, como son la expresión lingüística, la comunicación, el trabajo en equipo, resolución de problemas y creatividad, análisis y síntesis, emisión de juicios de valor, toma de decisiones, y gestión del tiempo. Por último, tradicionalmente las asignaturas de contabilidad y finanzas suelen ser complejas para los alumnos y éstos presentan dificultades para adquirir los conocimientos suficientes, por tanto, creemos que con esta metodología pueden comprometerse con la asignatura y conseguir alcanzar el éxito en la materia.

### 3. CONCLUSIONES: IMPLICACIONES Y RESULTADOS PREVIOS

Se prevé que el proyecto pueda tener un impacto positivo tanto para el alumnado como para el profesorado. A continuación, se describen las principales implicaciones de nuestra propuesta de innovación docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el punto de vista de los estudiantes, en primer lugar, la experiencia a desarrollar supone un alto grado de implicación de los alumnos, por lo que esperamos despertar su interés y motivación por la materia impartida, y reducir a su vez las tasas de absentismo, que se han convertido en un problema importante en las asignaturas de contabilidad y finanzas. Consideramos que el empleo de herramientas digitales, que conectan en gran medida con las rutinas diarias de los estudiantes, debe ayudar en este sentido. Asimismo, este mayor compromiso y esfuerzo continuo de los alumnos, podría redundar en una mejora de sus resultados. En segundo lugar, el desarrollo de las actividades propuestas debe contribuir a la adquisición de importantes competencias en el ámbito de la contabilidad y las finanzas.

La creación de videopodcasts ayuda a la consecución de competencias de diversa índole:

1) Competencias comunicativas, particularmente habilidades para transmitir información de forma oral, altamente demandadas en el mercado laboral.

2) Competencias digitales, puesto que los estudiantes adquieren habilidades como grabación y edición de vídeos, y uso de herramientas digitales de comunicación.

3) Creatividad, ya que al crear vídeos los estudiantes pueden expresarse de manera innovadora.

4) Trabajo en equipo, pues la plataforma empleada fomenta la colaboración al permitir que los estudiantes respondan a las ideas de sus compañeros y aporten comentarios sobre sus vídeos.

Desde el punto de vista del profesorado, es destacable la utilidad y la transferibilidad de nuestro proyecto. En este sentido, proponemos una metodología de uso sencillo y que resultan aplicables a cualquier asignatura de contabilidad y finanzas. A través de nuestra experiencia, daremos a conocer las diferentes fases para la implementación de la propuesta, así como los puntos débiles y fuertes de la propuesta. Además, el hecho de incluir diversas asignaturas en nuestro proyecto hace posible comparar la efectividad de las intervenciones llevadas a cabo en función de la tipología de asignatura y el perfil de los alumnos. Todo ello debe ayudar a la implantación de innovaciones similares en otras asignaturas y universidades. Asimismo, las herramientas empleadas son de acceso libre, sin coste, y poco complejas, lo que aumenta la transferibilidad de nuestra propuesta de innovación docente.

En cuanto a los resultados previos obtenidos con el uso de Flipgrid, algunos estudios han puesto de manifiesto que existe un alto grado de satisfacción por parte de los alumnos al utilizar dicha plataforma y, por tanto, es beneficiosa para potenciar el aprendizaje de los estudiantes (Albort-Morant y Perea, 2022; Keiper y otros, 2021). Por otra parte, Pappas y otros (2017) concluyeron que los alumnos se involucran más en las actividades de evaluación continua cuando se usa este tipo de plataformas que cuando se recurre a exámenes parciales. Asimismo, se ha demostrado que la elaboración de vídeos aumenta la participación de los alumnos (Clark y otros, 2015; Lowenthal y Moore, 2020), reduce el sentimiento de aislamiento aumentando el de pertenencia a un grupo (Bartlett, 2018; Stoszkowski, 2018), y aumenta el compromiso de los estudiantes con el contenido de la asignatura (Green y Green, 2018; Keiper y otros, 2021).

En la Universidad de Sevilla, en el contexto de la docencia en contabilidad y finanzas, estudios recientes demuestran que la incorporación de tecnologías como estrategia de gamificación tiene efectos positivos en el proceso de aprendizaje del alumnado (Alcaide-Ruiz y otros, 2019). Asimismo, resaltan la necesidad de seguir

avanzando en la implantación de nuevas técnicas docentes, destacando la baja motivación existente entre el alumnado en relación con las asignaturas pertenecientes al área de contabilidad y finanzas (Moreno-Ureba y otros, 2019).

## REFERENCIAS

- Albort, G. & Perea, D. (2022). Adaptando la asignatura de gestión Bancaria a los hábitos de los nativos digitales: Explorando la aplicación de la herramienta Flipgrid. *Innovación en la docencia de las Ciencias Económicas y Empresariales: el microlearning y otras estrategias innovadoras*. (pp. 369-392). Editorial Mc Graw Hill.
- Alcaide-Ruiz, M., Bravo-Urquiza, F., & Reguera-Alvarado, N. (2019). La influencia del uso de juegos sobre el alumno universitario. *En nuevas técnicas docentes* (pp. 1-8). Editorial Pirámide.
- Bartlett, M. (2018). Using Flipgrid to increase students' connectedness in an online class. *eLearn*, 9(12).
- Clark, C., Strudler, N., & Grove, K. (2015). Comparing asynchronous and synchronous video vs. text based discussions in an online teacher education course. *Online Learning*, 19(3), 48-69.
- Dettinger, M. (2018). Flipgrid. *Die Unterrichtspraxis*, 51(2), 2012-2015.
- Johnson, M., & Skarphol, M. (2018). The Effects of Digital Portfolios and Flipgrid on Student Engagement and Communication in a Connected Learning Secondary Visual Arts Classroom. *Masters of Arts in Education Action Research Papers*. <https://sophia.stkate.edu/maed/270>.
- Keiper, M. C., White, A., Carlson, C. D., & Lupinek, J. M. (2021). Student perceptions on the benefits of Flipgrid in a HyFlex learning environment. *Journal of education for business*, 96(6), 343-351.
- Kiles, T. M., Vishenchuk, J., & Hohmeier, K. C. (2020). Implementation of Flipgrid as a selfreflection tool for student engagement—A pilot study. *Innovations in Pharmacy*, 11(4).
- Gallagher, M. (2022). The accounting skills you need for a successful career. *Forbes Advisor*. <https://www.forbes.com/advisor/education/skills-for-accounting-career/>

- Grayson, K. (2018). Microsoft snaps up Minneapolis tech startup Flipgrid. *Minneapolis/St. Paul Business Journal*.
- Green, T., Besser, E. D., & Donovan, L. C. (2021). More than amplifying voice and providing choice: Educator perceptions of Flipgrid use in the classroom. *TechTrends*, 65, 785-795.
- Green, T., & Green, J. (2018). Flipgrid: Adding voice and video to online discussions. *TechTrends*, 62(1), 128-130.
- Hann, S. (2021) Developing professional capabilities—especially soft skills—in an online learning environment. IFAC. <https://www.ifac.org/knowledge-gateway/preparingfuture-ready-professionals/discussion/developing-professional-capabilities-especiallysoft-skills-online-learning-environment>
- Liu, C. C., Wang, P. C., & Tai, S. J. D. (2016). An analysis of student engagement patterns in language learning facilitated by Web 2.0 technologies. *ReCALL*, 28(2), 104-122.
- Lowenthal, P. R., & Moore., R. L. (2020). Exploring student perceptions of Flipgrid in online courses. *Online Learning*, 24(4), 28-41.
- Miskam, N. N., & Saidalvi, A. (2019). The use of Flipgrid for teaching oral presentation skills to engineering students. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(1), 2.
- Moreno-Ureba, E., Reguera-Alvarado, N., & Bravo-Urquiza, F. (2019). Análisis del perfil del alumnado del Grado en Finanzas y Contabilidad. *Contenidos de vanguardia en el EEEES (pp. 281-291)*. Editorial Pirámide.
- Pappas, I. O., Giannakos, M. N., & Mikalef, P. (2017). Investigating students' use and adoption of with-video assignments: lessons learnt for video-based open educational resources. *Journal of Computing in Higher Education*, 29(1), 160-177.
- Saçak, B., & Kavun, N. (2020). Rethinking Flipgrid and VoiceThread in the Context of Online Collaborative Learning Theory. *Handbook of Research on Fostering Student Engagement With Instructional Technology in Higher Education*, 211-228.
- Stoszkowski, J., Hodgkinson, A., & Collins, D. (2020). Using Flipgrid to improve reflection: a collaborative online approach to coach development. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(2), 1-12.

Stoszkowski, J. R. (2018). Using Flipgrid to develop social learning. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2), 1–4.

Stoszkowski, J., & Collins, D. (2015). Using shared online blogs to structure and support informal coach learning—part: a tool to promote reflection and communities of practice. *Sport, Education and Society*, 22(2), 247-270.

World Economic Forum (2023): Future of Jobs Report 2023. Insight report. Mayo.