

ADAPTANDO LA ASIGNATURA DE GESTIÓN BANCARIA A LOS HÁBITOS DE LOS NATIVOS DIGITALES: EXPLORANDO LA APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA FLIPGRID

GEMA ALBORT MORANT

Universidad de Sevilla, España

DAVID PEREA EL KHALIFI

Universidad de Huelva, España
Universidade of Aveiro, Portugal

1. INTRODUCCIÓN

Los métodos de enseñanza están en continuo avance para adaptarse a las necesidades y hábitos actuales de los estudiantes. En los últimos años, se está dejando de lado el modelo tradicional que empleaba el papel y boli para realizar las tareas y se pasa a un modelo más digital donde se imponen las herramientas tecnológicas y aplicaciones móviles (Vagg et al., 2020). Son estos nuevos métodos de enseñanzas diversificados lo que forman la educación digital (Hao et al., 2022), que es el acto de enseñar y aprender a través de tecnologías digitales (Car et al., 2019).

El uso de la tecnología digital relacionada con la educación ha experimentado un crecimiento de adeptos en todos los niveles educativos. No solo por la irrupción de las nuevas tecnologías en nuestras vidas cotidianas, si no por las restricciones de desplazamientos sufridas a causa de la pandemia de COVID-19. Hay que tener en consideración que la crisis sanitaria de COVID-19 ha sido una situación excepcional sin precedentes para todos los involucrados en la educación y ha generado numerosos desafíos profundos para estudiantes, docentes y padres (Woltran et al., 2022). A medida que la instrucción digital se hizo necesaria para promover la continuidad educativa durante el confinamiento, el acceso y las competencias en el uso de dispositivos tecnológicos y formatos de

instrucción digital, así como las actitudes de los docentes y alumnos, se habrían requerido para una implementación exitosa en el aula.

En base al modelo *Will-Skill-Tool* (WST), se explica que la integración de la tecnología en las aulas se compone de tres constructos: *Will*, *Skill* y *Tool*, en español Voluntad-Habilidad-Herramienta (Christensen & Knezek, 2008). La integración de las TIC en la enseñanza es una función de factores internos (es decir, voluntad y habilidad) y factores externos (es decir, herramienta), por lo que habrá una alta integración entre aquellos que están dispuestos a usar (voluntad), equipados con habilidades TIC (habilidad) y provistos de equipo e instalaciones (herramienta) (Sasota et al., 2021). La importancia de este modelo radica en comprobar que se necesitan actitudes positivas, competencias correspondientes y, finalmente, infraestructuras técnicas suficientes para una integración exitosa de la tecnología en la práctica del aula (Woltran et al., 2022).

Por lo general, los alumnos actuales cuentan con una alta voluntad para usar herramientas digitales en el aula debido a que son nativos digitales, es decir, que han tenido acceso a la tecnología durante su corta vida y han desarrollado altos niveles de alfabetización digital (Dauzón Ledesma et al., 2020). Para ellos, la tecnología no implica necesariamente un aspecto innovador de la experiencia educativa, a diferencia de sus docentes que suelen llegar a la educación digital con perfiles tecnológicos más bajos (Liu et al., 2016; Sundqvist & Sylvén, 2014).

Entre las herramientas tecnológicas que más usan los alumnos en sus vidas diarias son las redes sociales. Especialmente en los últimos años las redes sociales con mayor crecimiento de usuarios son las que se basa en contenido multimedia como son Instagram y TikTok (Perea et al., 2021). Estas plataformas ofrecen a los usuarios una de las funcionalidades más atractiva que es crear y compartir videos de hasta 60 segundos con otros usuarios y el público en los cuales el contenido se puede editar fácilmente y superponer con música, texto y otros efectos especiales con una experiencia tecnológica mínima o nula (Zhu et al., 2019). Estas funcionalidades pueden resultar particularmente atractivas en la educación para poder incentivar al alumnado su participación activa en la asignatura. El video es el medio que domina la web y abre nuevas oportunidades para la colaboración global (Watson & Pecchioni, 2011).

Una de las plataformas de contenido multimedia diseñada para su uso en el aula es Flipgrid. Microsoft ha diseñado, entre otras numerosas herramientas y recursos de aprendizaje para formadores, esta plataforma de vídeo de aprendizaje social gratuita y sencilla para formadores desde la educación infantil hasta doctorado, alumnos y familias (Microsoft, 2022). En resumen, Flipgrid consiste en una plataforma de aprendizaje basada en videos para debates, reflexiones, presentaciones, que se asemeja a una red social donde el docente propone actividades en las que las respuestas a la pregunta o tema que planteamos son en vídeos cortos que graba y edita el alumno desde la misma plataforma, mientras que sus compañeros pueden interaccionar con los videos dejando comentarios (Dettinger, 2018).

Además, en la literatura sobre pedagogía la herramienta Flipgrid ha ido cobrando notoriedad (Bartlett, 2018; Saçak & Kavun, 2020). Johnson y Skarphol (2018) indica que esta plataforma aumenta la participación y la comunidad de los estudiantes en línea y ayuda a los estudiantes a desarrollar sus capacidades de oratorias y creativas. McLain (2018) encontró que Flipgrid aumentó la confianza de los estudiantes en un curso de comercio. Bartlett (2018) obtuvo que el uso de Flipgrid aumenta las percepciones de conectividad de los estudiantes en el aula en línea. En especial, se ha mostrado que el uso de Flipgrid tiene un potencial significativo con el desarrollo de habilidades comunicativas (Dettinger, 2018). El consenso general de los académicos (Keiper et al., 2020; Lowenthal & Moore, 2020; Mango, 2021), según los resultados indican que Flipgrid es una herramienta de aprendizaje beneficiosa que incentiva la participación social y cognitiva en el aula, además de desarrollar las habilidades blandas del alumnado.

Resulta que existen evidencias que sugiere que una variedad de habilidades *soft* o blandas son necesarias para tener éxito en las actividades académicas y del mercado laboral (Forrest & Swanton, 2021). A diferencia de las habilidades *hards* o duras, las habilidades *soft* no son específicas de una industria o materia, no están inherentemente relacionadas con la inteligencia y rara vez se evalúan formalmente (Chamorro-Premuzic et al., 2010). Entre las habilidades blandas resaltan: comunicación (McCroskey & McCroskey, 2013), creatividad (Beghetto, 2006),

pensamiento crítico (Strom & Strom, 2011), y resolución de problemas (Cassidy & Long, 1996). Cada vez es más necesario que los solicitantes de empleo demuestren capacidad en habilidades blandas, junto con conocimientos específicos al cargo a ocupar (Oladokun & Gbadegesin, 2017). Forrest y Swanton (2021) comprobaron que las habilidades soft resolución de problemas, creatividad, trabajo en equipo y comunicación verbal se asociaron con el desempeño y situación laboral y el salario. Justamente Flipgrid fomenta esas habilidades, ya que los alumnos se deben enfrentar al problema de responder a las preguntas de forma oral, deben crear videos con un contenido que llame la atención, que sean capaces de expresarse de forma consisa y clara y que colaboren conjuntamente en participar en los videos de sus compañeros a traves de los comentarios.

Por lo tanto, basándonos en la literatura previa que indica el potencial de Flipgrid y en que los alumnos actuales son nativos digitales muy participativos en subir videos a sus redes sociales, esta innovación docente se ha centrado en la implementación de la plataforma docente Flipgrid en alumnos universitarios. Se aplicó en la Universidad de Sevilla durante el curso académico 2021-2022 con una muestra poblacional de 29 alumnos en la asignatura de Gestión Bancaria de cuarto del Grado de Finanzas y Contabilidad.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales de esta investigación educativa se han centrado en conocer las percepciones del alumnado sobre la utilización de la plataforma Flipgrid para realizar las tareas de cada uno de los temas de la asignatura y, por otro lado, conocer el grado de satisfacción de los estudiantes. Con vistas a alcanzar este objetivo, el presente trabajo trata de dar respuestas a las siguientes preguntas de investigación: ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes en lo relativo al uso de Flipgrid en clase? ¿Cuál es la valoración global de los estudiantes respecto al uso de Flipgrid para realizar las tareas de clase? ¿Los alumnos prefieren realizar sus tareas en papel o en formato video? ¿Cuáles son los principales

problemas y beneficios que encuentren en la realización de las tareas en formato video?

3. METODOLOGÍA

La metodología planteada en este trabajo se extiende en cuatro grandes etapas o fases. La primera fase se centra en la selección de los alumnos participantes y en la justificación de la aplicación, una segunda fase explica paso a paso la implementación de la innovación docente, una tercera fase en la que se expondrán los resultados de obtenidos de la plataforma Flipgrid y, por último, una cuarta fase en la que se llevará a cabo la evaluación de la experiencia docente.

FASE 1: Justificación de la aplicación y selección de los participantes

La innovación docente se llevó a cabo en el marco de la asignatura de Gestión Bancaria del Grado en Finanzas y Contabilidad, impartida en la Facultad de Turismo y Finanzas de la Universidad de Sevilla. Esta asignatura optativa de cuarto curso se impartió en el primer semestre del curso académico 2021-2022. En la asignatura había un total de 40 alumnos matriculados. Sin embargo, tras explicar la profesora el sistema de evaluación continua y las tareas a realizar por parte de los alumnos, 11 alumnos decidieron no seguir la evaluación continua alegando motivos laborales o personales, por lo que no participaron en las actividades de la evaluación continua. Por este motivo, el estudio recoge datos correspondientes a 29 alumnos, 18 hombres y 11 mujeres.

El sistema de evaluación continua de la asignatura contaba de las siguientes tareas: 1) dos parciales que puntuaban el 25% cada uno, primer parcial del tema 1 al 4 y el segundo parcial del tema 5 al 8; 2) un trabajo en grupo que contaba el 30% de la nota; 3) la presentación de las tareas/preguntas formuladas a través de Flipgrid (15%) y 4) el 5% restante de la nota correspondía a la asistencia-participación de los alumnos en clase (5%). La tabla 1 muestra un resumen de las características básicas y sistema de evaluación de la asignatura en la que se ha llevado a cabo la innovación docente.

Tras varios años observando que los alumnos copiaban mucha información de internet sin previamente realizar una valoración de la calidad de la información obtenida y la falta de un pensamiento crítico entre el alumnado, el profesorado decidió probar una nueva herramienta que le permitiera reducir estos problemas. Fruto de una investigación preliminar sobre nuevas herramientas tecnológicas educativas, el profesorado se decantó por la aplicación Flipgrid (info.flipgrid.com). Esta aplicación de Microsoft permite que el alumnado grabe vídeos de duración variable sobre distintos temas con el objetivo de desarrollar sus habilidades *soft*, como la comunicación efectiva, la creatividad, el pensamiento crítico o la autogestión entre otras. De esta manera, el docente podrá valorar las competencias comunicativas del alumnado y el conocimiento previo de los temas tratados en la asignatura. Dicho conocimiento ha sido adquirido en asignaturas previas de la carrera o por el mismo autoaprendizaje del alumno.

TABLA 1. Características de la asignatura en la que se ha llevado a cabo la innovación docente

Características	Asignatura
Grado	Finanzas y Contabilidad
Asignatura	Gestión Bancaria
Curso	4º
Créditos	6 (2 clases semanales de dos horas)
Temas	8
Sistema de evaluación	2 exámenes parciales (20 preguntas tipo test + caso). 1º parcial tipo corresponde a los temas 1 a 4 y el 2º parcial al resto de temas. (50%) Trabajo en grupo sobre un tema relacionado con la asignatura (30%) Tareas → Preguntas a través de la plataforma Flipgrid (15%) Asistencia y participación (5%)
Tipo de asignatura	Teórica

Fuente: Elaboración propia

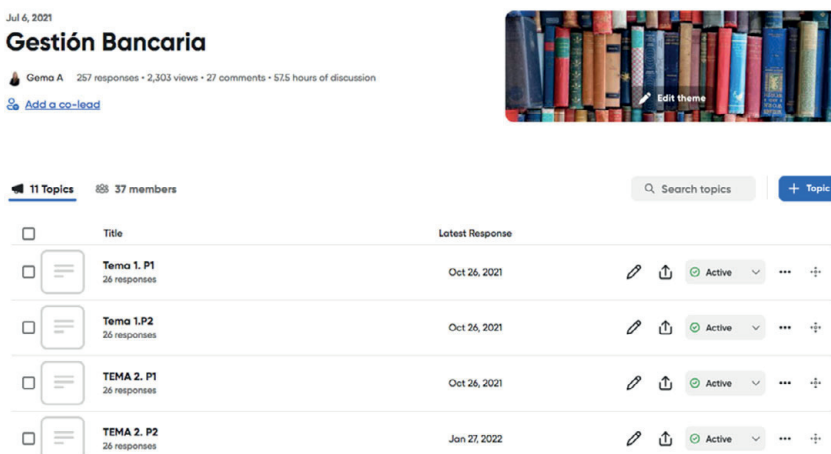
FASE 2: Elaboración y desarrollo de la práctica de innovación docente.

Una vez conocido el POD (Planes de organización docente) del curso académico 2021/2022, el profesorado empezaba a organizar y elaborar el programa y proyecto de la asignatura de Gestión Bancaria.

El profesorado ya conocía la asignatura de cursos anteriores lo que facilitó la implementación de la innovación docente en esta asignatura. Conociendo las debilidades y oportunidades que ofrecía la asignatura se establecieron los objetivos que se perseguían con la implantación y ejecución de la innovación docente, así como, el contenido y enfoque de las distintas actividades. Señalar que una de las debilidades que se encontró en cursos anteriores fue “el copia y pega de internet” cuando se realizaban las tareas propuestas. La plataforma Flipgrid evitaría este problema, al mismo tiempo que, desarrollaba competencias y habilidades clave para el alumnado.

El primer paso fue crear una cuenta gratuita como profesorado en Flipgrid (info.flipgrid.com). Una vez familiarizados con el panel de administrador, se creó mi *Grid* o clase, titulada Gestión Bancaria. Dentro de la clase, se crearon los distintos *topics* o preguntas que se realizan al alumnado. Véase la figura 1.

FIGURA 1. Imagen principal de la plataforma Flipgrid



Jul 6, 2021

Gestión Bancaria

Gema A 257 responses • 2,303 views • 27 comments • 575 hours of discussion

[Add a co-lead](#)

11 Topics 37 members

Search topics + Topic

<input type="checkbox"/>	Title	Latest Response				
<input type="checkbox"/>	Tema 1. P1 26 responses	Oct 26, 2021			Active	
<input type="checkbox"/>	Tema 1. P2 26 responses	Oct 26, 2021			Active	
<input type="checkbox"/>	TEMA 2. P1 26 responses	Oct 26, 2021			Active	
<input type="checkbox"/>	TEMA 2. P2 26 responses	Jan 27, 2022			Active	

Fuente: Pantallazo de los datos obtenidos de Flipgrid.

La asignatura de Gestión Bancaria se compone de ocho temas y se creó uno o dos tópicos por tema, dependiendo del interés o puntos clave del temario. Por ejemplo, en el Tema 2 titulado “La empresa bancaria y factores que le afectan” se crearon dos tareas individuales en las que se preguntó a los alumnos por: ¿Cuál cree que es el futuro del sector bancario? y ¿Qué sabe sobre la crisis económica de 2007? ¿Cree que los españoles han aprendido algo de la crisis económica de 2007?

Una vez creadas las preguntas y organizada cronológicamente la experiencia, se procedió a explicar en la clase la innovación docente. En la presentación de la asignatura, se explicó a los alumnos qué era y en qué consistía la plataforma online Flipgrid. Además, se facilitó a los alumnos el nombre de la clase y la contraseña o código para poder entrar en cada una de las preguntas. El profesorado también mostraba algunos sitios web donde los alumnos podían buscar información para sus videos. Por ejemplo: páginas web de bancos, asociaciones, periódicos nacionales e internacionales, buscadores de artículos científicos y de divulgación y fuentes estadísticas entre otras fuentes.

Los docentes activaban las preguntas antes de empezar el tema para que el alumnado realizara una búsqueda preliminar sin estar condicionado por el temario explicado en clase. El alumnado debía subir individualmente su respuesta, con formato video y antes de empezar la primera clase de cada tema. Para ello, los alumnos debían realizar una investigación previa, organizar su información, realizarse un pequeño esquema y, por último, grabar el video. Por ello, era fundamental que el alumnado individualmente buscase, leyese y reflexionase antes de fundamentar su propia opinión sobre el tema planteado. Sólo así, respondería correctamente las preguntas orales. Los alumnos podían grabar el video directamente o subir un video elaborado previamente. Se observa que algunos alumnos utilizaron la red social TikTok o algunas apps de edición de videos para incluir efectos especiales o música a sus videos. Señalar que se valoraba muy positivamente la calidad y creatividad de los videos.

4. RESULTADOS

FASE 3: Análisis de las estadísticas de Flipgrid

Una vez finalizado el temario de la asignatura y cerrado el plazo para subir los videos, se procedió a la evaluación de los resultados de la experiencia de innovación docente por parte del profesorado para comprobar si los resultados fueron exitosos. Una fase inicial consistía en analizar las estadísticas de la aplicación Flipgrid para conocer si la experiencia de innovación docente había sido exitosa. En la tabla 2 se pueden observar los datos generales de la utilización de Flipgrid. Cabe destacar que se consiguieron un total de 257 respuestas con una duración total de 57,5 horas. El número de visualizaciones asciende a 2.303 visualizaciones de los distintos usuarios de la aplicación. Este dato nos demuestra el interés que han mostrado los alumnos en los videos publicados por los compañeros. Como hemos podido comprobar, algunos videos consiguieron más de 20 visualizaciones de sus compañeros.

TABLA 2. Estadísticas básicas de la plataforma

Número de usuarios	37 usuarios registrados (36 alumnos + profesora)
Número de tópicos	11 preguntas planteadas
Número de horas grabadas	57,5 horas
Número de videos publicados	257 respuestas
Número de visualizaciones	2.303 visualizaciones

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos extraídos de Flipgrid

La tabla 3 muestra el número de respuestas por pregunta formulada. Se puede apreciar que sólo un *topic* dispone de la respuesta de todos los usuarios (29 usuarios) y que el *topic* con menos respuestas corresponde al tema 8, último tema de la asignatura. El resto de *topics* dispone de 26 a 20 respuestas o videos publicados. Esto está relacionado con un punto del proyecto docente que indica que el alumnado deberá tener al menos el 80% de las tareas realizadas para poder seguir con la evaluación continua. Por ello, pensamos que los alumnos han realizados sus propios cálculos para saber cuántas tareas podían dejar de lado.

TABLA 3. Número de respuestas por pregunta formulada

Pregunta formulada	Número de publicaciones/ respuestas
P.1.1.	26
P.1.2.	26
P.2.1.	26
P.2.2.	26
P.3.	29
P.4.	28
P.5.	27
P.6.1.	23
P.6.2.	24
P.7.	20
P.8.	11

Fuente: Elaboración propia.

FASE 4: Evaluación de los resultados finales de la innovación docente

Para analizar la percepción general de los alumnos con la experiencia Flipgrid, se desarrolló y administró a los estudiantes una encuesta de satisfacción online de naturaleza post hoc. El cuestionario fue diseñado con la herramienta Google Forms. El diseño inicial del cuestionario se concibió teniendo en cuenta preguntas utilizadas por otros autores como Cupchak y May (2021), Keiper et al. (2021), Kiles et al. (2020) y Lowenthal y Moore (2020). Los ítems de las distintas preguntas estaban basados en una escala de Likert de 5 puntos, siendo 1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: Indeciso, 4: de Acuerdo, 5: Totalmente de acuerdo. Aunque la valoración de la escala Likert de 5 puntos fue adaptada a las distintas preguntas planteadas.

En la tabla 4 se pueden ver las distintas preguntas empleadas en la encuesta de satisfacción que sirvieron de base para conocer las percepciones del alumnado. Adicionalmente, se introdujeron varias preguntas básicas para conocer su familiaridad con las redes sociales, el uso y grabación de videos. Por último, se preguntó por el nivel de satisfacción de

los estudiantes. Por ejemplo: ¿Suele grabar y subir videos a las redes sociales?, ¿Cuál es la red social que más utiliza? ¿Cuál es el promedio de veces que grabó las respuestas a las preguntas? ¿Prefiere las tareas de Flipgrid sobre las tareas en papel?

Los alumnos tuvieron un comportamiento participativo en esta valoración a excepción de dos alumnos que no respondieron a la encuesta de satisfacción enviada por el profesorado. Por lo tanto, el total de respuestas obtenidas en la encuesta fue de 27.

TABLA 4: Preguntas encuesta referentes a las percepciones de los estudiantes.

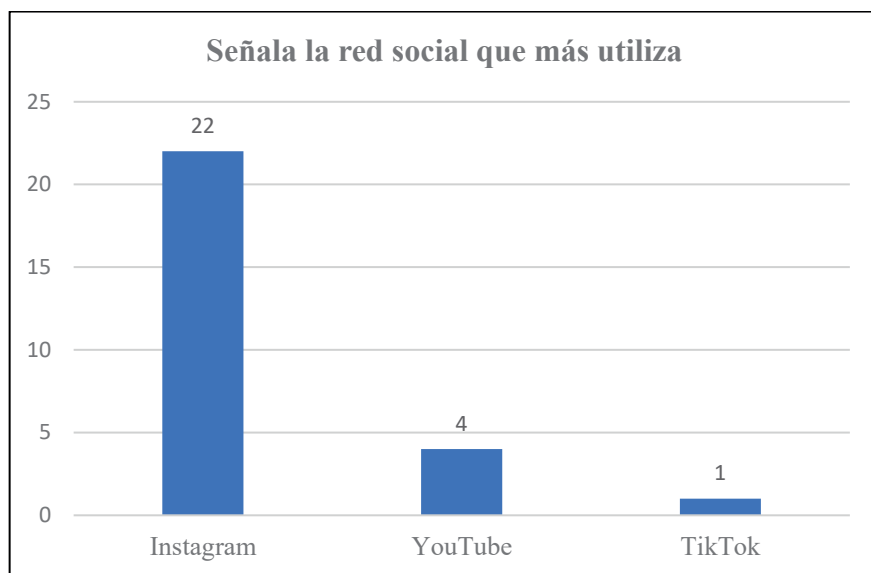
Ítems del cuestionario	Autores
1. Me gustó usar Flipgrid en este curso	Lowenthal y Moore (2020)
2. El acceso a la aplicación de Flipgrid es fácil	
3. Usar la aplicación Flipgrid a través de dispositivos móviles es fácil.	
4. Al principio estaba preocupado por los videos de Flipgrid, sobre todo porque no me gusta estar frente a la cámara, pero en realidad terminé disfrutándolos al máximo.	
5. Tuve la sensación de hacer mucho trabajo cuando grababa los videos.	
6. Pensé que una gran parte de la investigación que hice para mis publicaciones contribuyó a mi aprendizaje.	
7. Disfruté de la experiencia de Flipgrid	Keiper et al. (2021).
8. La utilización de la plataforma Flipgrid ha aumentado mi interés en la asignatura.	
9. La utilización de la plataforma Flipgrid ha mejorado mi éxito en la asignatura.	Cupchak y May (2021).
10. Disfruté haciendo los videos de Flipgrid.	
11. Me he sentido cómodo@ utilizando mi teléfono para grabar los videos.	
12. Aprendí algunas habilidades técnicas nuevas al crear mis videos.	Kiles et al. (2020).
13. Las tareas de Flipgrid hicieron que el curso fuera más interesante y me ayudó a desarrollar mi confianza.	
14. Las tareas de Flipgrid mejoraron mis habilidades de comunicación oral.	
15. Las tareas de Flipgrid mejoraron mis habilidades de conexión y tecnológicas.	
16. Las tareas de Flipgrid mejoraron mis habilidades de autorreflexión.	

Fuente: Elaboración propia.

En esta sección de resultados, se presentan varias figuras con los resultados obtenidos de la encuesta de satisfacción. Antes de empezar con las preguntas relacionadas con la percepción y satisfacción de Flipgrid por parte de los alumnos, se realizaron una serie de preguntas relacionadas con las redes sociales y los videos para tener una visión general de sus conocimientos y gustos.

Las figuras 2,3 y 4 hacen referencia al interés mostrado por los materiales audiovisuales y la dificultad que los alumnos encuentran cuando realizan sus propias grabaciones. En la figura 2 aparecen los resultados obtenido de la pregunta “Red social más utilizada por el encuestado”. El 81,5% de los alumnos señalan que la red social que más utilizan es Instagram (22 respuestas), el 14,8% de los alumnos YouTube (4 respuestas) y un solo alumno utiliza TikTok. Señalar que la red social más utilizada entre los encuestados es Instagram la cual está basada en imágenes que los interesados comparten con el resto de la sociedad.

FIGURA 2. Red social más utilizada por los estudiantes

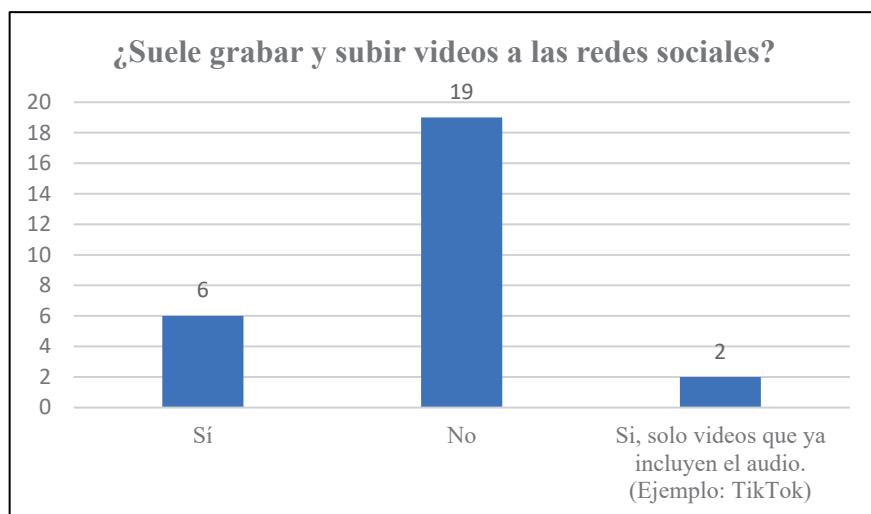


Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

La figura 3 muestra el gráfico que responde a la pregunta “¿Suele grabar y subir videos a las redes sociales?” El 70,4% de los alumnos que respondieron a la encuesta nunca había grabado un video (19 alumnos) y

un 29,6% de los alumnos sí que había grabado un video en alguna ocasión. Comprobamos que el porcentaje de alumnos que no había grabado ningún video era bastante elevado para pertenecer a una generación caracterizada por el uso de las imágenes y vídeos. Estas dos primeras figuras nos permiten tener una visión inicial de lo poco familiarizados que estaban los alumnos con la grabación y publicación de videos.

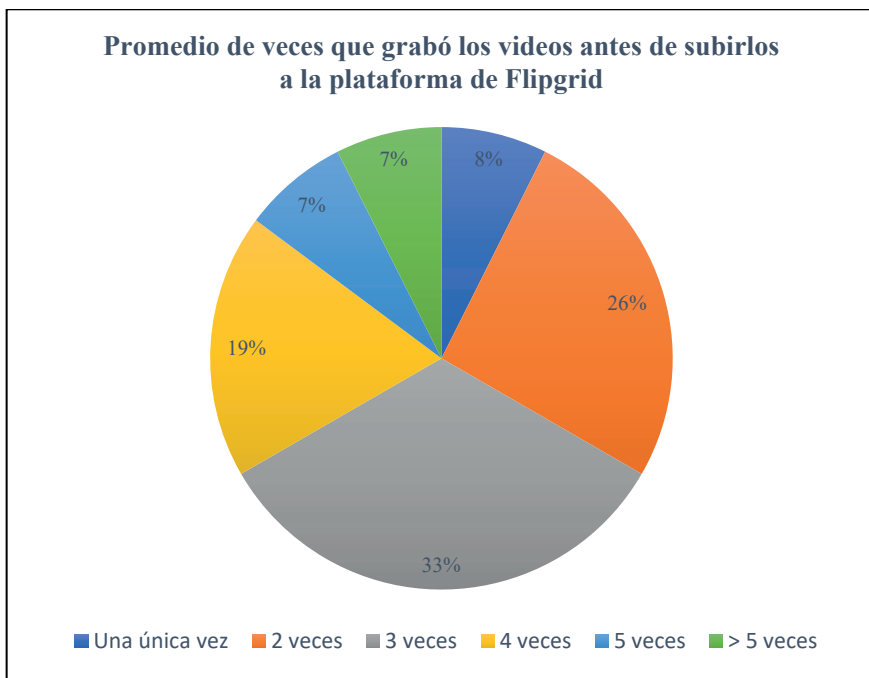
FIGURA 3. Familiarización con la grabación y publicación de contenido en redes sociales



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

Siguiendo con la figura 4, resulta llamativo el porcentaje de alumnos que ha necesitó grabar las respuestas de los *topics* más de 2 veces. El gráfico muestra que un 66% de los alumnos que respondieron la encuesta necesitó más de tres intentos antes de subir la versión final a Flipgrid. Esto puede estar relacionado con la falta de conocimientos técnicos sobre grabación y edición de videos, la poca confianza del alumno, la desorganización de la información o los nervios o vergüenza asociada a la grabación del video, entre otros problemas asociados.

FIGURA 4. Promedio de veces que grabaron las respuestas a las preguntas



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

Seguidamente, se muestran las respuestas de las preguntas formuladas sobre percepción de los estudiantes a su experiencia en Flipgrid. En la figura 5 se muestra las respuestas de los 16 ítems o preguntas formuladas.

Los ítems 1, 7 y 10 están relacionados con el disfrute de Flipgrid, de la grabación de videos y de la propia experiencia en el curso. Los valores obtenidos en la encuesta señalan que gran parte de los alumnos responde positiva o muy positivamente a las preguntas.

Los ítems 2,3 y 11 hacen referencia a la accesibilidad, comodidad y facilidad de uso de la aplicación Fligrid para la realización de las tareas. Resaltar que 18 alumnos consideraron que utilizar Flipgrid a través del móvil era muy fácil (ítem 3). Para los ítems 1 y 11 los resultados son muy parecidos, 18-19 alumnos consideran que el acceso a Flipgrid y la grabación de videos en muy fácil y cómodo. Sin embargo, cuando preguntamos a los alumnos por la sensación de tener más trabajo o la

preocupación por grabar videos (ítems 4 y 5), observamos que los resultados se distribuyen entre poco, indiferente y mucho (2 a 4 puntos).

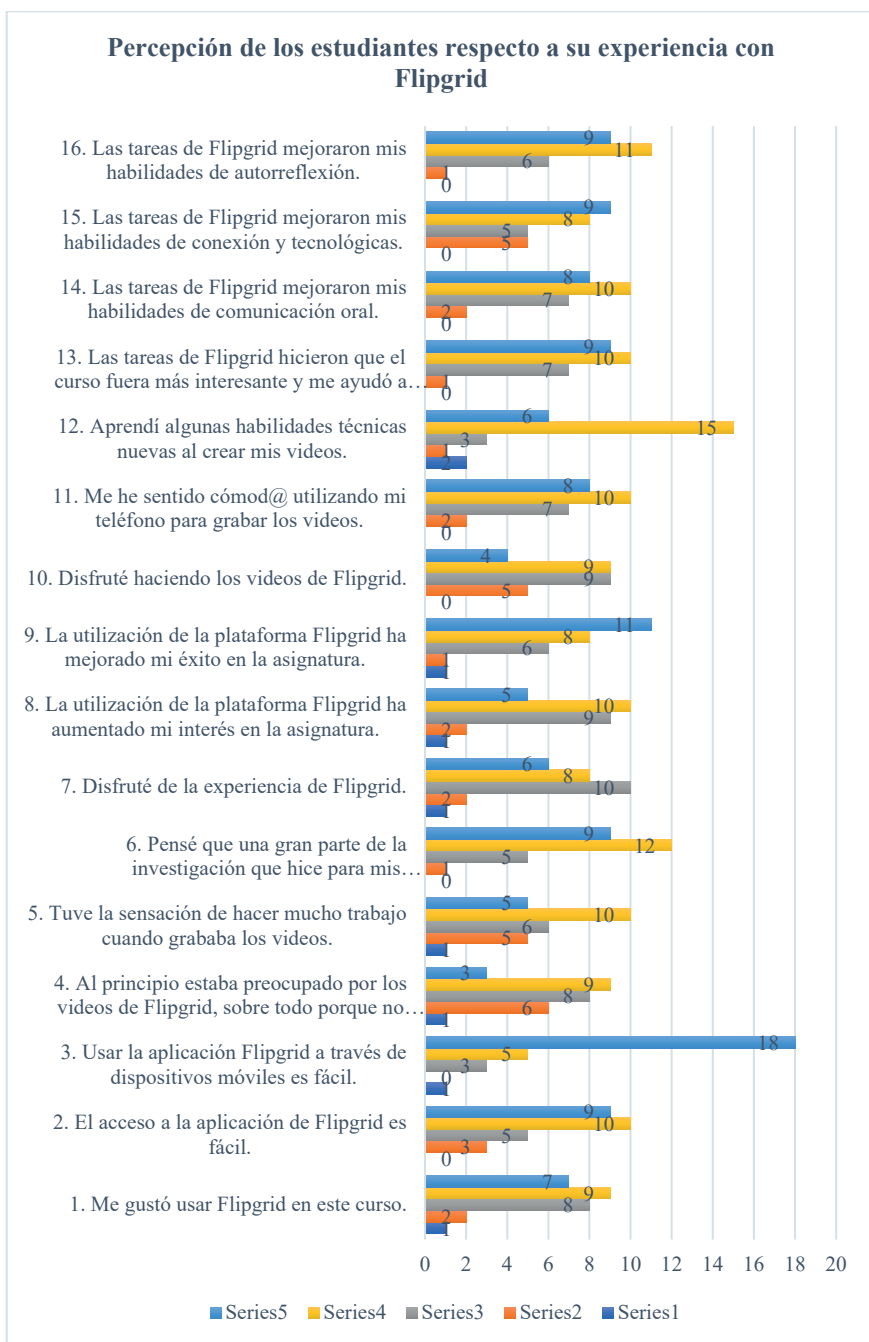
El ítem 12 hace referencia a las nuevas habilidades técnicas adquiridas al crear los videos. En este caso, 15 alumnos respondieron que habían aprendido mucho y 6 alumnos muchísimo. Esto demuestra que la necesidad de grabar videos de calidad influye en el interés por aprender nuevas técnicas de edición.

Los ítems 13 a 16 hacen referencia a las habilidades blandas que los estudiantes han adquirido al realizar las tareas con Flipgrid. Señalar que en las 4 preguntas unos 18-20 alumnos han valorado con 4 o 5 puntos la mejora de sus habilidades (muy satisfecho y totalmente satisfecho). Este es un punto positivo pues de esta forma se comprueba que los alumnos creen que han mejorado sus habilidades de autorreflexión, conexión y tecnología, comunicación oral y confianza. El ítem 6 “pensé que una gran parte de la investigación que hice para mis publicaciones contribuyó a mi aprendizaje” también hace referencia a una habilidad blanda, el auto-aprendizaje. En este caso 21 alumnos señalaron que Flipgrid les ayudó mucho o muchísimo en la contribución de su auto-aprendizaje.

Los ítems 8 hace referencia a la mejora del éxito en la asignatura y el ítem 9 al aumento del interés en la asignatura. Respecto al éxito en la asignatura, 11 alumnos valoraron con un 5 la contribución del Flipgrid en el éxito de la asignatura y 8 alumnos valoraron con un 4 o “mucho”. Sin embargo, cuando preguntamos por el interés de la asignatura, sólo 5 alumnos valoraron con un 5, 10 alumnos con un 4 y 9 alumnos con un 3. El resto de alumnos valoraron con 1 o 2 puntos.

Por último, señalar que en gran parte de las preguntas 1 o 2 alumnos respondieron “poco” o “muy poco”.

FIGURA 5. Percepción de los estudiantes respecto a Flipgrid

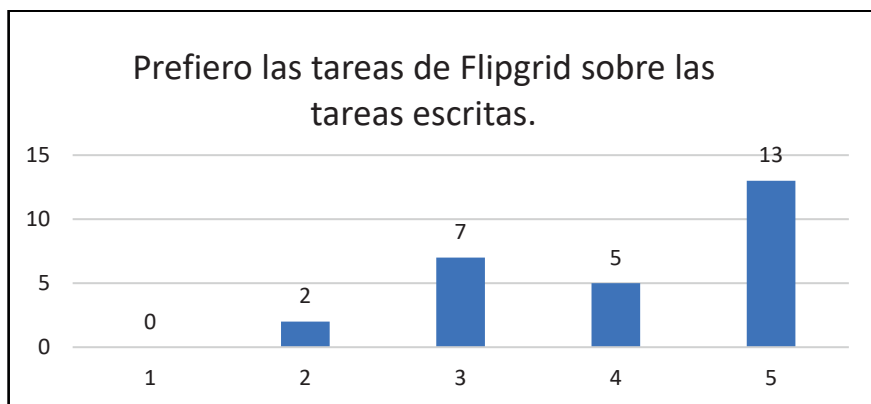


Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

Nota: Serie5 = 5; Serie4 =4; Serie3 = 3; Serie2 = 2; Serie1 =1. La valoración de la escala Likert de 5 puntos fue adaptada a cada una de las preguntas.

La figura 6 muestra las preferencias de los alumnos encuestados sobre el formato de las tareas a realizar en clase. En el cuestionario online se preguntó a los alumnos si preferían las tareas de Flipgrid-video sobre las tareas escritas. En este caso, las respuestas se dividen entre los valores 2 a 5. Aun así, el valor 5 o “mucho” es el más elegido con 13 respuestas seguido del 3 o “indiferente” con 7 respuestas. Gran parte de los encuestados prefieren las tareas de Flipgrid a las escritas.

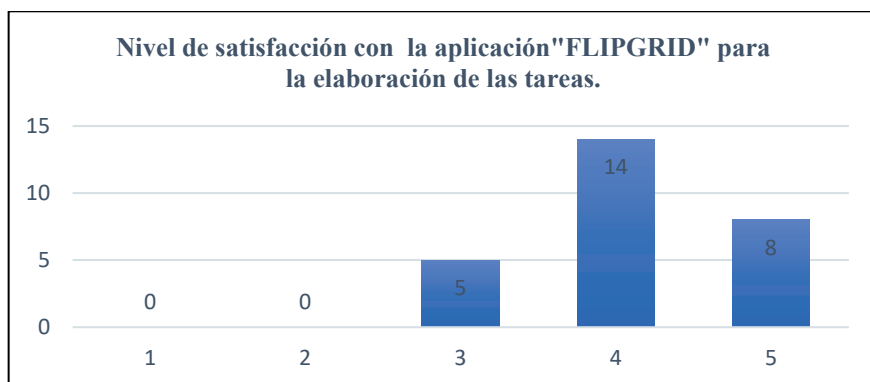
FIGURA 6. *Papel vs Flipgrid*



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

Por último, en la encuesta se preguntó por el nivel de satisfacción con la aplicación Flipgrid para la elaboración de las tareas. La figura 7 expone los resultados obtenidos en esta pregunta. Por lo general, los alumnos encuestados están satisfechos o muy satisfechos con la aplicación Flipgrid para la elaboración de las tareas (la suma de 22 alumnos). Sin embargo, 5 alumnos manifestaron su indiferencia con respecto al nivel de satisfacción (valor 3 de la escala). Estos resultados puedan dar lugar a una mejora del planteamiento de Flipgrid en el aula.

FIGURA 7. Nivel de satisfacción con la herramienta Flipgrid



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de GoogleForms

La encuesta de satisfacción planteada por el profesorado facilitó el *feedback* del alumnado que ayudará que en los próximos años se reajuste y mejore el contenido de la asignatura, la metodología, herramientas y prácticas necesarias para desarrollar en mayor medida las competencias personales y profesionales del alumnado.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El propósito de este estudio educativo fue explorar la satisfacción y las percepciones del alumnado sobre la utilización de la plataforma Flipgrid para realizar las tareas individuales de cada uno de los temas de la asignatura de Gestión Bancaria. Con vistas a perseguir este objetivo, el presente trabajo ha dado respuestas a las preguntas de investigación previamente planteadas: ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes en lo relativo al uso de Flipgrid en clase?, ¿Cuál es la valoración global de los estudiantes respecto al uso de Flipgrid para realizar las tareas de clase?, ¿Los alumnos prefieren realizar sus tareas en papel o en formato video?, ¿Cuáles son los principales problemas y beneficios que encuentren en la realización de las tareas en formato video?

En general, los resultados sugieren que los estudiantes están satisfechos con este nuevo método para realizar las tareas individuales. Se consiguió mejorar el interés en la asignatura y éxito de la asignatura. Así como, el

alumnado consideró que Flipgrid es una herramienta accesible para la adquisición tanto de nuevas habilidades técnicas como habilidades *softs*. Todo esto, hace que los alumnos prefieran elaborar las tareas individuales mediante la plataforma online Flipgrid, en vez de entregar a la profesora las tareas por escrito.

Actualmente estamos sumergidos en una sociedad en el que tenemos acceso a multitud de información de forma muy accesible. Por lo que a través de internet los alumnos pueden encontrar soluciones a las tareas que se le plantean sin ningún esfuerzo, y presentarlas tal cual o algo modificada. Sin embargo, mediante Flipgrid el alumnado deberá prepararse la materia para responder a las tareas planteadas de forma oral, y que se presente con un discurso natural, que no parezca que se esté leyendo. De esta forma, el alumnado desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo, tan carente hoy en día entre el alumnado. Resulta que las actividades multimedia consiguen que el alumnado desarrolle más un pensamiento reflexivo y crítico en comparación a las actividades escritas donde se centra más en describir (Stoszkowski et al., 2020; Stoszkowski & Collins, 2015).

El alumnado se caracteriza por ser nativos digitales y usuarios diarios de redes sociales y contenido multimedia. Multitud de usuarios han abandonado las redes sociales basadas principalmente en texto-imagen (como Twitter y Facebook) para estar permanente activos en las redes sociales basadas en videos (Instagram, Snapchat y TikTok). Sin embargo, el uso extendido de las redes sociales trae consigo un aspecto negativo que afecta al alumnado. Este se trata de que las redes sociales desalientan el pensamiento crítico (Ophir et al., 2009; Zaenul Fitri, 2021), debido a que mayormente consumen contenido con el que están de acuerdo (Rawat, 2021). Flipgrid soluciona esta limitación que proporciona las redes sociales, por lo tanto, su uso se hace aún más justificado.

Otro de los aspectos a destacar que hemos obtenido del estudio, es el creciente interés que los alumnos han mostrado a esta nueva modalidad de actividades. Resulta que el alumnado graba entre 2 y 4 veces sus videos antes de enviarlo, lo que significa que se preocupan por realizar adecuadamente la tarea. Asimismo, el número de visualizaciones de los

videos es alto, por lo que el alumnado ha consumido los videos de sus compañeros, pudiendo comprobar de que forma cada uno de ellos responden las preguntas. En sus vidas cotidianas, los alumnos consumen numerosos videos en las redes sociales, por lo que el visualizar el contenido de sus compañeros no les resulta un inconveniente. También se debe tener presente que los hallazgos de Pappas et al., (2017) que determino que es más probable que los estudiantes participen más cuando usan tareas con video durante la evaluación continua, a diferencia de durante los exámenes. Los exámenes prefieren que no sean orales, y si escritos por que tienen más tiempo para pensar en las cuestiones planteadas, y se sienten menos presionados.

En conclusión, destacamos positivamente los resultados obtenidos al aplicar Flipgrid en las clases de enseñanza superior. Esta práctica innovadora ha conseguido que el alumnado incremente tanto su interés por aprender, como su motivación, participación activa en las tareas y su rendimiento académico. El alumnado ha participado más en este tipo de actividad ya que a los alumnos prefieren actividades digitales multimedia frente al papel, a pesar de que para realizar actividades multimedia sea necesario entender bien el contenido de la materia en vez de realizar una copia y pega. Por lo que, de esta forma consiguen el conocimiento y la confianza precisa para razonar de forma crítica y reflexiva el contenido de la asignatura. Los resultados académicos alcanzados mediante la evaluación continua también han mejorado, debido tanto a que esta forma de elaborar las tareas les llama la atención y se les hace más ameno, por lo que participan más y lo trabajan más. Que el alumnado este contento y motivado con su experiencia docentes es crucial para el seguimiento de la asignatura y poder conseguir una alta calificación. Tras esta favorable experiencia se espera también que muy probablemente aconsejen a matricularse en la asignatura de Gestión Bancaria a futuros estudiantes que se encuentren dudosos en su decisión de que asignatura escoger

Es necesario reconocer que este trabajo no está libre de varias limitaciones, referidas especialmente por la muestra examinada. A la hora de generalizar los hallazgos obtenidos, debemos ser concienzudos, ya que nos concentramos en un contexto geográfico concreto –Sevilla, España– y

en un contexto académico muy particular –alumnos del Grado de Finanzas y Contabilidad de la Facultad Turismo y Finanzas de la Universidad de Sevilla. Además, no se ha podido llevar acabo un apartado experimental, ni tampoco se ha tenido en cuenta un grupo de control, debido que al tratarse de una asignatura optativa del último año su número de alumnos matriculados es reducido. Por lo que no estamos completamente convencidos de que los buenos resultados académicos son debido a las tareas basadas en Flipgrid o por otras variables posibles como el interés innato del alumnado o reflexión de cada estudiante u otras actividades como lecturas o trabajos en grupos. El estudio se podría haber enriquecido si se hubiese considerado factores demográficos que podrían proporcionar datos adicionales como, por ejemplo, la personalidad o aspectos culturales. En último lugar, las conclusiones obtenidas se recomiendan que no se generalice debido a que este análisis aún se encuadra en una etapa inicial.

En futuras investigaciones se va a perseguir obtener información de bases de datos alternativas que pudiese ser beneficiosa para basar las conclusiones alcanzadas y se plantea replicar la investigación en aulas con un número superior de estudiantes, que posibilite efectuar un estudio empírico e incluso realizar un análisis comparativo o longitudinal.

6. REFERENCIAS

- Bartlett, M. (2018). Using Flipgrid to Increase Students' Connectedness in an Online Class. *ELearn*, 2018(12). <https://doi.org/10.1145/3302261.3236703>
- Beghetto, R. A. (2006). Creative self-efficacy: Correlates in middle and secondary students. *Creativity Research Journal*, 18(4), 447–457. https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1804_4
- Car, J., Carlstedt-Duke, J., Tudor Car, L., Posadzki, P., Whiting, P., Zary, N., Atun, R., Majeed, A., & Campbell, J. (2019). Digital Education in Health Professions: The Need for Overarching Evidence Synthesis. *J Med Internet Res* 2019;21(2):E12913 <https://www.jmir.org/2019/2/E12913>, 21(2), e12913. <https://doi.org/10.2196/12913>
- Cassidy, T., & Long, C. (1996). Problem-solving style, stress and psychological illness: development of a multifactorial measure. *The British Journal of Clinical Psychology*, 35(2), 265–277. <https://doi.org/10.1111/J.2044-8260.1996.TB01181.X>

- Chamorro-Premuzic, T., Arteche, A., Bremner, A. J., Greven, C., & Furnham, A. (2010). Soft skills in higher education: importance and improvement ratings as a function of individual differences and academic performance. <https://doi.org/10.1080/01443410903560278>, 30(2), 221–241. <https://doi.org/10.1080/01443410903560278>
- Christensen, R., & Knezek, G. (2008). Self-Report Measures and Findings for Information Technology Attitudes and Competencies. *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*, 349–365. https://doi.org/10.1007/978-0-387-73315-9_21
- Dauzón Ledesma, L., Izquierdo Sandoval, M. J., Dauzón Ledesma, L., & Izquierdo Sandoval, M. J. (2020). Digital natives and technology for L2 learning outside of the classroom. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1), 72–87. <https://doi.org/10.32870/AP.VL2NL.1801>
- Dettinger, M. (2018). Flipgrid. *Die Unterrichtspraxis*, 51(2), 2012–2015. <https://www.proquest.com/docview/2151123971?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- Forrest, C. J., & Swanton, T. (2021). Longitudinal associations between soft skills, education and labour market outcomes: evidence from a survey of young Australians. *Education and Training*, 63(9), 1276–1287. <https://doi.org/10.1108/ET-10-2020-0325/FULL/PDF>
- Hao, X., Peng, X., Ding, X., Qin, Y., Lv, M., Li, J., & Li, K. (2022). Application of digital education in undergraduate nursing and medical interns during the COVID-19 pandemic: A systematic review. *Nurse Education Today*, 108, 105183. <https://doi.org/10.1016/J.NEDT.2021.105183>
- 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. (2020). Student perceptions on the benefits of Flipgrid in a HyFlex learning environment. <https://doi.org/10.1080/08832323.2020.1832431>, 96(6), 343–351. <https://doi.org/10.1080/08832323.2020.1832431>
- Kiles, T. M., Vishenchuk, J., & Hohmeier, K. C. (2020). Implementation of Flipgrid as a Self-Reflection Tool for Student Engagement– A Pilot Study. *INNOVATIONS in Pharmacy*, 11(4), 15–15. <https://doi.org/10.24926/IIP.V11I4.3340>
- 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. <https://doi.org/10.1017/S095834401600001X>

- Lowenthal, P. R., & Moore, R. L. (2020). Exploring Student Perceptions of Flipgrid in Online Courses. *Online Learning*, 24(4), 28–41. <https://doi.org/10.24059/OLJ.V24I4.2335>
- Mango, O. (2021). Flipgrid: Students' Perceptions of its Advantages and Disadvantages in the Language Classroom. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(3), 277–287. <https://doi.org/10.46328/IJTES.195>
- McCroskey, J.C. and McCroskey, L.L. (2013), “Self-perceived communication competence scale (SPCC)”, Measurement Instrument Database for the Social Science.
- McLain, T. R. (2018). Integration of the Video Response App FlipGrid in the Business Writing Classroom. *International Journal of Educational Technology and Learning*, 4(2), 68–75. <https://doi.org/10.20448/2003.42.68.75>
- Microsoft. (2022). Flipgrid en Microsoft Learn. Microsoft Docs. <https://docs.microsoft.com/es-ES/learn/educator-center/product-guides/flipgrid>
- Oladokun, S. O., & Gbadegesin, J. T. (2017). Adequacy of core knowledge and soft skills in the performance of professional employees of real estate firms in Nigeria. *Property Management*, 35(2), 132–149. <https://doi.org/10.1108/PM-02-2016-0008>
- Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 106(37), 15583–15587. <https://doi.org/10.1073/PNAS.0903620106/ASSET/DF8DF3D3-65AF-4B11-AE9E-9386124EF3D5/ASSETS/GRAPHIC/ZPQ03709-9354-M01.JPEG>
- 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. <https://doi.org/10.1007/S12528-017-9132-6>
- Perea, D., Bonsón, E., & Bednárová, M. (2021). Citizen reactions to municipalities' Instagram communication. *Government Information Quarterly*, 101579. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.giq.2021.101579>
- Rawat, Y. (2021). How social media negatively affects our critical thinking. *The Phoenix*. <https://fhsphoenix.org/how-social-media-negatively-affects-our-critical-thinking/>
- 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. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0119-1.CH012>

- Sasota, R. S., Cristobal, R. R., Sario, I. S., Biyo, J. T., & Magadia, J. C. (2021). Will-skill-tool (WST) model of technology integration in teaching science and mathematics in the Philippines. *Journal of Computers in Education*, 8(3), 443–464. <https://doi.org/10.1007/S40692-021-00185-W/TABLES/6>
- Stoszowski, J., & Collins, D. (2015). Using shared online blogs to structure and support informal coach learning—part 1: a tool to promote reflection and communities of practice. *Sport, Education and Society*, 22(2), 247–270. <https://doi.org/10.1080/13573322.2015.1019447>
- Stoszowski, 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. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1789575>
- Strom, P. S., & Strom, R. D. (2011). Teamwork skills assessment for cooperative learning. [Http://Dx.Doi.Org/10.1080/13803611.2011.620345](http://Dx.Doi.Org/10.1080/13803611.2011.620345), 17(4), 233–251. <https://doi.org/10.1080/13803611.2011.620345>
- Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2014). Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden*. *ReCALL*, 26(1), 3–20. <https://doi.org/10.1017/S0958344013000232>
- Vagg, T., Balta, J. Y., Bolger, A., & Lone, M. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think? *Health Professions Education*, 6(3), 325–333. <https://doi.org/10.1016/J.HPE.2020.04.011>
- Watson, J. A., & Pecchioni, L. L. (2011). Digital natives and digital media in the college classroom: assignment design and impacts on student learning. [Http://Dx.Doi.Org/10.1080/09523987.2011.632278](http://Dx.Doi.Org/10.1080/09523987.2011.632278), 48(4), 307–320. <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.632278>
- Woltran, F., Lindner, K.-T., Dzojic, T., & Schwab, S. (2022). Will-Skill-Tool Components as Key Factors for Digital Media Implementation in Education: Austrian Teachers’ Experiences with Digital Forms of Instruction during the COVID-19 Pandemic. *Electronics* 2022, Vol. 11, Page 1805, 11(12), 1805. <https://doi.org/10.3390/ELECTRONICS11121805>
- Zaenu Fitri, A. (2021). The Effect of Critical Thinking on Social Media Use, Tolerance, and Self-Assessment of Adolescents in Tulungagung, Indonesia. *Technium Social Sciences Journal*, 26, 303–313. <https://doi.org/10.47577/TSSJ.V26I1.5141>
- Zhu, C., Xu, X., Zhang, W., Chen, J., & Evans, R. (2019). How Health Communication via Tik Tok Makes a Difference: A Content Analysis of Tik Tok Accounts Run by Chinese Provincial Health Committees. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2020, Vol. 17, Page 192, 17(1), 192. <https://doi.org/10.3390/IJERPH17010192>