

Presentación de experiencia

Flipgrid como herramienta para el desarrollo de la expresión oral

Flipgrid as a tool for the development of oral expression

Delmis Emilia Miranda Gutierrez 

Centro Universitario Tecnológico, Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC, Tegucigalpa, Honduras

* Autor corresponsal: delmis.gutierrez@unitec.edu.hn

RESUMEN. Introducción. La expresión oral es una de las cuatro habilidades lingüísticas que debe desarrollarse y reforzarse en las clases de lengua. Sin embargo, muchos de los alumnos manifiestan inseguridad al momento de hablar en público. En ese sentido, se vuelve necesario utilizar recursos que les faciliten este proceso. Las herramientas como *Flipgrid* permiten que los estudiantes interactúen con sus compañeros mediante discursos cortos y hacen más agradable y entretenido el desarrollo de la competencia. Esta aplicación se utilizó en la clase de Comunicación Oral y Escrita. **Método** se realizó la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ); y la estrategia didáctica, la gamificación. En la sexta semana se envió un cuestionario a los alumnos para saber qué tan seguros se sienten al hablar en público, luego se muestra el uso de la herramienta *Flipgrid* y se explican los lineamientos para dar sus discursos. **Resultados.** Se demostró que *Flipgrid* es una herramienta eficaz para trabajar la expresión oral en alumnos de primer ingreso. De 67 estudiantes, 52 presentaron su discurso de manera exitosa a través de esta plataforma. **Conclusiones.** Se observó que incluso los alumnos que habían declarado sentirse inseguros al hablar en público mostraron confianza en las grabaciones de *Flipgrid*. Por lo tanto, esta es una herramienta que resulta efectiva aun para los alumnos más tímidos, porque estimula la participación de todos.

Palabras clave: Expresión, Oral, Creatividad, Digital, Herramientas

ABSTRACT. Introduction. Oral expression is one of the four linguistic skills that must be developed and reinforced in language classes. However, many students' express insecurity when speaking in public. In this regard, it becomes necessary to use resources that facilitate this process. Tools like Flipgrid allow students to interact with their peers through short speeches, making the development of the skill more enjoyable and engaging. This application was used in the Oral and Written Communication class. **Method.** The implementation of Game-Based Learning (GBL) was carried out, and the didactic strategy used was gamification. In the sixth week, a questionnaire was sent to students to assess how confident they felt about public speaking. Then, the use of the Flipgrid tool was demonstrated, and the guidelines for delivering their speeches were explained. **Results.** It was shown that Flipgrid is an effective tool for working on oral expression with first-year students. Out of 67 students, 52 successfully presented their speeches through this platform. **Conclusions.** It was observed that even students who had previously reported feeling insecure about speaking in public displayed confidence in their Flipgrid recordings. Therefore, this tool proves to be effective even for the shyest students, as it encourages everyone's participation.

Keywords: Oral, Expression, Creativity, Digital, Tools



Este trabajo está bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution 4.0

Historia del artículo: aceptado: 20 enero de 2024. Publicado: 30 de noviembre de 2024

Citar: Miranda, D. (2024) Flipgrid como herramienta para el desarrollo de la expresión oral. Tekné: Ciencias Sociales y Humanidades Vol. 2. No. 1.S1. DOI: <https://doi.org/10.69845/tekn.v2iS1.402>

1. Introducción

La herramienta *Flipgrid* es una aplicación que fue creada en el 2015 por Miller, Leslie y Soran. Es recurso de mucha utilidad en las clases de lenguas para que los alumnos trabajen la habilidad lingüística de expresión oral.

Flipgrid ayuda a crear un espacio seguro donde los estudiantes pueden subir vídeos cortos, interactuar entre ellos y editar el vídeo de manera sencilla. El maestro tiene todas las participaciones de los estudiantes en un solo lugar; y, a la vez, puede comentar y dar la retroalimentación correspondiente.

Por su funcionalidad, esta aplicación es utilizada por más de 20 millones de docentes y estudiantes de 180 países. (Microsoft, 2018).

Aunque la oratoria siempre ha sido una habilidad altamente deseada, tanto adolescentes como adultos sienten ansiedad al hablar en público, “cuando las demandas externas se tornan excesivas y las herramientas internas se

perciben como escasas e ineficientes, las respuestas de Ansiedad adquieren una mayor magnitud y se vuelven exageradas, lo que podría provocar un malestar significativo para la persona” (Cabecero, 2010).

Uno de los objetivos de la clase de Comunicación Oral y Escrita es brindar a los estudiantes las herramientas esenciales para el fortalecimiento de las competencias: expresión oral, comprensión oral, expresión escrita y comprensión lectora.

Dichas herramientas los preparan para situaciones reales, por ejemplo: entrevistas laborales, discursos, presentaciones de proyectos, interacción con varias personas, entre otras. De esta manera, adquieren una seguridad que les permite dominar su ansiedad y ser realistas en cuanto a sus alcances y limitaciones.

La aplicación *Flipgrid* fue utilizada en el Q1 en la clase de Comunicación Oral y Escrita con una muestra de 67 alumnos. Antes de abordar el tema, se realizaron tres preguntas exploratorias con el fin de saber si los estudiantes

se sentían seguros o no al hablar en público y si disfrutaban hacerlo. Como resultado, se visualizó que a la mayoría le causaba inseguridad dar un discurso.

Los resultados y los comentarios de las tres preguntas evidenciaron que era necesario empoderar a los estudiantes, crear un espacio donde sintieran la confianza de hablar frente a los demás sin temor al error, ya que hay muchos que “no se animan porque tienen temor de equivocarse.

La escuela tiene que hacer que los estudiantes se sientan más seguros de sus usos lingüísticos y su diversidad” (Dillon, 2023).

En este contexto, *Flipgrid* es una buena opción, tanto porque es una de las aplicaciones que está en Office365, como por ser de fácil uso. Además, es de mucha utilidad para lograr que los alumnos sientan confianza al momento de compartir sus ideas y evitar los sentimientos negativos que pueden afectar en el aprendizaje.

Es una herramienta que posibilita la autoconfianza, ya que el estudiante tiene tiempo de investigar y prepararse para dar su discurso. Todos pueden escuchar y aprender del tema que los compañeros han abordado; así mismo, se estimula la generación de conocimiento.

2. Método

Esta sección de presentación de caso o experiencia incluye lo siguiente:

2.1 Descripción de la innovación educativa

En la primera clase de la semana seis, se hicieron tres preguntas exploratorias a través de Forms y fueron contestadas por 67 los alumnos. En la primera pregunta, 52 respondieron que no disfrutaban hablar en público; y en la segunda pregunta, 50 manifestaron que no se sentían seguros al hablar frente a los demás. La tercera pregunta fue abierta y se les pidió que compartieran las estrategias que han utilizado para tranquilizarse al hablar frente a un público. Algunas de las respuestas que brindaron los alumnos que no se sienten seguros fueron:

1. “Dominar lo que voy a decir e imaginar que no hay nadie viéndome”.
2. “Imaginar que nadie me pone atención o que estoy solo en mi cuarto” .
3. “No mirar directamente al público, pensar que estoy hablando con mi persona”.

En cambio, tres de las respuestas que proporcionaron los que se sentían seguros fueron:

1. “Prepararme lo suficientemente bien, al estar seguro de que todo lo que estoy diciendo está correcto tengo más confianza”.

2. “Pensar que no hay nadie y que estoy hablando con la pared”.

3. “Hacer referencia a chistes o decir algo gracioso”.

Los alumnos saben que las respuestas son anónimas, pero en clase se muestran los resultados y se leen todas las estrategias que han usado para tranquilizarse frente a un público. Se hace énfasis en que se está en un proceso de aprendizaje y que el aula es un lugar seguro. Los resultados demuestran que si bien, la mayoría siente inseguridad, han tenido oportunidades de hablar en público y sienten interés en aprender a dominar las técnicas de oratoria. Quizá han tenido que hacer exposiciones, participaciones en actos cívicos, entre otras.

Una vez que se discuten, entre todos, las tres preguntas exploratorias, se procede a explicar el tema *Habilidades de la comunicación oral* y se solicita que cada uno elija un tema a exponer. Debe ser un tema de actualidad, que les interese mucho, porque deberán investigar exhaustivamente para abordarlo de manera apropiada en su discurso.

Además, debe ser un tema del que sientan que tienen un mensaje importante que transmitir a sus compañeros. El estudiante planifica su discurso en función de las subcompetencias de la semana.

La aplicación brinda la oportunidad de hacer presentaciones de manera asincrónica porque son discursos que los pueden pregrabar. Con la rúbrica se evalúa que el estudiante haya planificado el discurso, documentándose sobre el tema escogido para garantizar la calidad del contenido de su presentación.

En el proceso de implementación, en primer lugar, se persigue que el estudiante haga uso de su cuenta de Office365 y desarrolle competencias digitales. Esto es sumamente importante puesto que la mayoría llevan esta clase en su primer periodo; y en varios casos, es su primera experiencia usando las aplicaciones de Office365, sumado a que, en varios casos, también se están adaptando al uso de la plataforma que la universidad utiliza para calificarlos (Canvas).

Un porcentaje importante de estos estudiantes trabajaban desde su celular; por tanto, también ayuda que *Flipgrid* se pueda descargar en cualquier dispositivo. En la clase, se enseña el uso de la aplicación, se les hace una muestra del uso de esta, desde la grabación, pausas que pueden tomar, fondos de pantalla, insertar imágenes para ilustrar los temas, filtros, *teleprompter*, grabación de pantalla, emojis, división de pantalla, etc.

Se vuelve entretenido por la cantidad de recursos que pueden utilizar en la edición, esto es importante puesto que: “En canales audiovisuales, la imagen, los gestos, las fotografías, el uso de avatares son formas de hacer que las

conversaciones digitales sean cercanas y cálidas” (Concheiro, Espejel, & Pujolá, 2021). De esta forma, se logra que el vídeo sea más fluido por las pausas que se pueden tomar, más entretenido tanto de crear como de ver.

Los compañeros deben retroalimentar los videos con comentarios positivos. Así, se trabaja la confianza, se motiva y se realizan discursos bien preparados. Asimismo, es una oportunidad más para recordarle al estudiante que pertenece a un grupo y que no está cursando la clase en soledad, los otros lo escuchan; y él, a los otros.

Según algunos profesores de la Universidad Autónoma de Nuevo León, “se considera que esta herramienta tecnológica fomenta el desarrollo de aprendizaje y de habilidades técnicas y blandas a través del diseño de imágenes, vídeos, audios, representa una forma de comunicar ideas, sentimientos y conocimientos” (Hernández, López & Villanueva, 2021).

Con lo anterior, se trabaja también la originalidad, ya que los estudiantes pueden incorporar en su discurso todos los recursos que deseen, planifican y expresan sus ideas de manera apropiada y llamativa, para persuadir a sus compañeros con su mensaje.

Sin embargo, Núñez (2020) comenta que los mismos alumnos mencionan: “grabar vídeos puede ser problemático para las personas más tímidas”. Así que, este factor puede ser un atenuante en contra de *Flipgrid*.

Después de analizar las preguntas exploratorias,

también se puede deducir que un porcentaje de los estudiantes son tímidos, pero el objetivo de la actividad es que todos puedan sentirse en la confianza de dar discursos y dar su mensaje con claridad, teniendo las herramientas necesarias para facilitar ese proceso y que puedan tener éxitos en sus resultados. Según Gosse (2019):

Las emociones negativas, especialmente la ansiedad, pueden impedir el aprendizaje de un idioma y el alumno puede entrar en una espiral negativa. A causa de la ansiedad, el alumno rinde muy por debajo de sus posibilidades, lo cual causa una baja autoestima, peores resultados, etc. Esto se ve en todas las destrezas, pero sobre todo en la expresión oral.

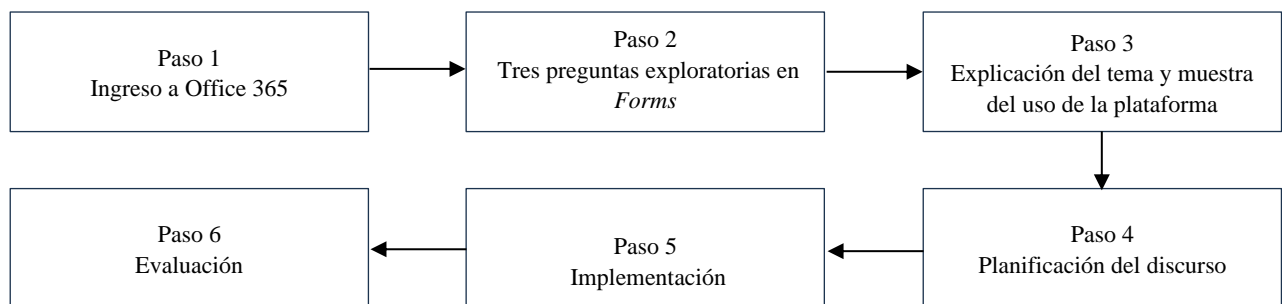
Las emociones negativas siempre serán un obstáculo a vencer; no obstante, a pesar de la reticencia que mostraron en las preguntas exploratorias iniciales, el 77.6% de los alumnos presentó su discurso a través de *Flipgrid*, mientras que otros prefirieron hacerlo por una aplicación más conocida (YouTube).

2.2 Proceso de implementación de la innovación educativa:

La metodología implementada fue el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y se logró fortalecer las habilidades sociales y el aprendizaje activo. La estrategia didáctica utilizada fue la gamificación y los recursos pedagógicos utilizados para realizar la innovación educativa fueron *Forms* y *Flipgrid*.

Figura 1

Pasos de la innovación Flipgrid



En el primer paso se les solicita a los estudiantes que ingresen a sus correos institucionales para acceder a la plataforma desde este; como segundo paso, se les envía un formulario para saber qué tan cómodos se sienten hablando en público y qué estrategias les han ayudado al momento de hablar frente a los demás.

Por su parte el paso tres consiste en la explicación del tema *Habilidades de la Comunicación Oral y Escrita* para aprender cómo dar un discurso exitoso y enseñar a utilizar la aplicación. Se les envía el enlace al que deben subir el

discurso y se realizan prácticas realizando vídeos cortos en el aula.

El paso cuatro se basó en el tiempo para elegir el tema y realizar el discurso con base en la rúbrica brindada en clase. En el paso cinco, los estudiantes subieron el discurso a la plataforma y miraron las entradas de los otros compañeros para realizar comentarios positivos; y por último, en el paso seis, el docente hizo la revisión y retroalimentación correspondiente.

3. Discusión

En los resultados del trabajo se identificó que, aunque la mayoría de los estudiantes de estas dos secciones afirmaron no sentir seguridad para hablar en público, 52 de los 67 lograron presentar su discurso. Esto muestra que la aplicación funciona para la gran mayoría de los alumnos.

Así que, aunque Casañ- Núñez habla sobre que una debilidad de la aplicación es que se dificulta para alumnos tímidos, este se convierte en un reto para el docente y el alumno que deben proponerse superar esas limitaciones y expresarse sin miedos o prejuicios. Así que, la aplicación se vuelve una aliada para superar los sentimientos negativos que produce hablar en público.

Al ser pregrabado el video, el estudiante tiene la oportunidad de practicar y repetir si se equivoca lo cual ayuda a bajar el nivel de ansiedad.

Para lograr este resultado hay que construir un “entorno positivo” en el espacio de aprendizaje, ya que el aspecto emocional influye mucho.

Por tanto, al grabar el video mediante la aplicación, se logró que los alumnos redujeran emociones negativas tal como lo indican en su trabajo Concheiro, Espejel y Pujolá. Estos sentimientos que se disminuyeron fueron concretamente: “ansiedad, nervios, timidez y algo de miedo por hablar por primera vez con personas desconocidas en un contexto digital” (2021, pág. 15).

Varios estudiantes utilizaron por primera vez una aplicación como esta. En consecuencia, ampliaron su conocimiento tecnológico, lo cual concuerda con los objetivos propuestos, por un lado. Y por otro, los educadores al usar esta aplicación se han fijado también que *Flipgrid* prepara al alumno para un ambiente profesional donde seguramente tendrá que hacer uso de varias aplicaciones de Office.

Según Guzmán (2022), “Para la docencia universitaria es perentorio entender que el avance constante de las tecnologías siempre marcará desafíos y ritmos para sus usos en el aula virtual”. Sin embargo, “en América Latina menos del 60% de los docentes tienen habilidades técnicas” (Lugo, Ithurburu, Sonsino, & Loiacono, 2020).

Esta herramienta es menos intuitiva que otras TIC usadas en la educación; por eso, se debe guiar al estudiante. En otras aplicaciones como: *Kahoot*, *Nearpod*, *Educaplay*, *WordWall* o *Quizizz*, el usuario solo debe ingresar a un enlace o escribir el nombre para participar lo cual hace más fácil y práctico su uso en clase.

En cambio, en *Flipgrid* el estudiante sí debe ingresar con una cuenta, ya sea de Microsoft o de Google. Además, si la pretende usarla en el celular o en la tableta, debe descargar

la aplicación; por tal razón, antes de usarla, se deben explicar sus funciones, estar atento de que todos logren ingresar y que tengan una conexión a internet estable.

Este es un tiempo que se debe invertir en clase, pero es de mucha utilidad, puesto que, al ser una materia que cursan generalmente en sus primeros periodos universitarios, la adquisición de estas competencias les permitirá tener un mejor desempeño en las clases subsiguientes en las que cada vez irán aprendiendo sobre aplicaciones más complejas.

En *Flipgrid*, se permite darle una atención personalizada al estudiante, extiende el tiempo de la clase (los alumnos pueden ver los vídeos después de la clase), tienen más tiempo para planificar su discurso y desarrollan las competencias lingüísticas “mediante una exposición a la lengua que va más allá de las barreras del aula formal” (Concheiro, Espejel, & Pujolá, 2021).

De esta forma, se puede revisar detalladamente cada discurso del estudiante y brindar una retroalimentación más efectiva. El alumno puede hacer un discurso pertinente y llamativo, manteniendo su estilo único, puede ver su grabación e identificar sus fortalezas y sus oportunidades de mejora.

4. Conclusión

Los estudiantes lograron presentar discursos de calidad e interactuaron de manera exitosa con otros compañeros de clase, formando un espacio seguro para la generación de conocimientos, preparándolos así para situaciones de la vida real donde ocuparán desenvolverse oralmente. De 67 estudiantes, 52 presentaron sin inconvenientes su discurso en la plataforma.

La mayoría utilizó los recursos que la aplicación ofrecía para editar. Por ejemplo: Escribir el título de su discurso y sus datos (número de cuenta, nombre), aplicar un fondo de pantalla, insertar otro vídeo, duplicar pantalla, insertar imágenes, cambiar de fondo u información en cada corte. Por lo cual, los estudiantes tuvieron un desarrollo de sus habilidades de expresión oral al mismo tiempo que desarrollaban sus competencias digitales.

La gran mayoría de los estudiantes mostraron interés por la aplicación, incluso aquellos que tenían dominio de otras aplicaciones profesionales. Por tal razón, *Flipgrid* sigue siendo una de las aplicaciones más recomendadas para trabajar expresión oral en teledocencia y en la modalidad presencial cuando se tiene poco tiempo en el aula y se necesita maximizar los recursos.

En esta aplicación se les brinda un espacio para conocerse e interactuar; y al mismo tiempo, para aprender de diversos temas, ya que la temática es de elección libre.

Los estudiantes que no presentaron su discurso en *Flipgrid* prefirieron grabarse desde su celular y enviar su vídeo o subirlo a YouTube. Por tanto, se recomienda tener una aplicación de respaldo por los estudiantes que no logren descargar o usar *Flipgrid*.

5. Contribución de autores

El trabajo en su totalidad fue desarrollado por DEMG

6. Conflictos de interés

La autora declara que no tiene ningún conflicto de interés.

7. Referencias bibliográficas

- Cabecero, J. (2010). Los retos de la integración de las TICs en los procesos educativos. Límites y posibilidades. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 49(1), 32-61.
- Concheiro, P., Espejel, O., & Pujolá, J. (2021). Flipgrid: una vídeo app para el intercambio virtual, la propinuidad y el aprendizaje de lenguas. *Perspectiva*, 39 (1), 1-17.
- Dillon, A. (2023, 13 de agosto). María López García: “En las aulas hay muchos estudiantes silenciados por temor a equivocarse”. *Infobae*. <https://www.infobae.com/educacion/2023/08/13/maria-lopez-garcia-en-las-aulas-hay-muchos-estudiantes-silenciados-por-temor-a-equivocarse/>
- Gosse, L. (2019). El uso de Flipgrid para fomentar la expresión oral. *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español* (37), 31-42.
- Guzmán, N. L. (2022). Docencia universitaria: creatividad e innovación con herramientas digitales. *Pensamiento Americano*, 15 (29), 15-29.
- Hernández, L., López, J., & Villanueva, C. (2021). Flipgrid en la enseñanza aprendizaje y medio de interacción entre estudiantes de nivel superior durante la pandemia Covid-19. *VinculaTégica EFAN*, 7(1), 155-165.
- Lugo, M., Ithurburu, V., Sonsino, A., & Loiacono, F. (2020). Políticas digitales en educación en tiempos de Pandemia: desigualdades y oportunidades para América Latina. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 73, 23-36.
- Microsoft. (18 de junio de 2018). Microsoft y Flipgrid se unen para llevar el aprendizaje social a estudiantes de todo el mundo. <https://news.microsoft.com/es-es/2018/06/18/microsoft-y-flipgrid-se-unen-para-llevar-el-aprendizaje-social-a-estudiantes-de-todo-el-mundo/>
- Núñez, J. C. (noviembre de 2020). Pros y contras de Flipgrid en la enseñanza del inglés según estudiantes del máster de profesorado. *INNODOCT*, 751-755.