

# MEMORIA FINAL<sup>1</sup>

## Compromisos y Resultados

### Proyectos de Innovación y Mejora Docente

#### 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256600-tra
Título	<b>Las insignias digitales como herramienta para el seguimiento del aprendizaje y el refuerzo positivo en los cursos de inglés con fines específicos</b>
Responsable	<b>Ana Bocanegra Valle</b>

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Explorar qué son las insignias digitales, cómo pueden implantarse en las asignaturas disponibles en Campus Virtual y qué papel pueden jugar en la docencia universitaria
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Se estudiará en profundidad el concepto de insignia o credencial digital y el impacto de la recompensa en los procesos de aprendizaje mediante la lectura de bibliografía especializada. Se examinarán las posibilidades que ofrece Moodle para la implantación de insignias a través de Campus Virtual. Las conclusiones obtenidas nos ayudarán a conocer el mejor modo de implantar las insignias en Moodle, así como a perfilar el contenido de la encuesta que se realizará (véase objetivo 3).</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>El análisis del impacto de las insignias digitales en los procesos de aprendizaje, junto con la revisión de las capacidades de Moodle para implementarlas, nos ha proporcionado un marco claro para su aplicación en el Campus Virtual, así como una base sólida para proceder con la implementación y evaluación de esta herramienta en las asignaturas objeto del presente proyecto.</i></p> <p><i>Tras la recopilación y el análisis de la bibliografía especializada llegamos a la conclusión de que existen muy pocos estudios sobre experiencias llevadas a cabo en la educación superior, que las credenciales digitales resultan ser unos elementos muy novedosos en la docencia universitaria, y que su impacto en el desarrollo del aprendizaje es una cuestión que requiere mayor investigación. No obstante, y pese a dicha escasez bibliográfica, hemos identificado que las insignias pueden actuar como refuerzos positivos en los procesos de aprendizaje, incrementando la motivación extrínseca de los estudiantes y fomentando una mayor implicación en las actividades educativas. Así pues, su aplicación e impacto en las asignaturas de inglés especializado merece ser estudiada.</i></p> <p><i>Al inicio del proyecto encontramos que la versión vigente en ese momento de Moodle y disponible en Campus Virtual no contaba con la herramienta de insignias, con lo que el presente proyecto no podría ser realizado. La profesora responsable del proyecto se puso en contacto con el servicio de atención de Campus Virtual, y tras varios CAUs, se nos</i></p>

<sup>1</sup> Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

comunicó que en la siguiente actualización de Moodle (que se realizaría en breve) se incorporaría la opción de insignias. Entendemos que, gracias a la iniciativa de este proyecto, toda la comunidad UCA puede ya beneficiarse del uso de esta herramienta.

Para conocer mejor las posibilidades Moodle y el procedimiento de implantación de insignias estudiamos varios tutoriales disponibles en YouTube así como en la propia plataforma de Moodle ([https://docs.moodle.org/404/en/Using\\_badges](https://docs.moodle.org/404/en/Using_badges)). La profesora responsable también realizó simulacros de implantación en cursos ya finalizados, con el fin de garantizar el funcionamiento y la efectividad de la herramienta, así como ganar en destreza en los procedimientos de configuración.

Objetivo nº 2	Desarrollar la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización al tiempo que se busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las tecnologías
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se diseñarán distintos tipos de insignias (formas y colores) dependiendo del curso y de los objetivos o logros a conseguir. Se configurarán dichas insignias en cada curso teniendo en cuenta parámetros de implantación tales como actividades para su obtención, modo de obtención (mediante calificación previa o a la entrega de una actividad), modo de notificación, o periodo de tiempo en el que estará disponible.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Se realizó un análisis exhaustivo de las funcionalidades de Moodle y las condiciones de implementación en Campus Virtual. Las profesoras se reunieron para definir detalles clave para cada asignatura. Aunque algunas características eran comunes entre asignaturas, se determinó que cada una necesitaba una implementación personalizada según su organización, temario, actividades y criterios de evaluación específicos. Las principales decisiones adoptadas fueron:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Imagen: se diseñó un total de 43 insignias para cubrir las asignaturas implicadas en el proyecto. Se crearon imágenes diferentes para cada tarea individual y cada sesión – véase imagen de insignia 1 correspondiente a la segunda entrega del tema 1, y la imagen de insignia 2 para el cuestionario del tema 4. Si las actividades eran similares, las imágenes también lo eran, pero variando en su color dependiendo del tema o unidad en el que estuvieran ubicadas. Para la finalización de cada sesión práctica (que implicaba la realización de varias actividades) se incluyó una insignia, además de una última final que solo recibiría el/la estudiante que hubiera concluido todas las sesiones prácticas (véase imagen de insignia 3). Todas las insignias tenían, además, un mensaje de felicitación en inglés y, en la medida posible, tenían una estética divertida y reflejaban un refuerzo positivo (véanse imágenes a la derecha).</li> <li>2) Criterios de asignación: para las actividades individuales fue el criterio elegido fue el de “Finalización de la actividad”, lo que implicaba que lo/as alumno/as debían realizar y entregar la tarea a través de Campus Virtual en los plazos previstos. Para las tareas específicas de cuestionarios</li> </ol>



Insignia 1



Insignia 2



Insignia 3

	<p>el criterio fue tener al menos el 50% de las cuestiones correctas. Para los conjuntos de tareas (como las sesiones prácticas) el criterio fue de “Insignias otorgadas”, lo que conllevaba la realización previa de las tareas individuales y la consiguiente recepción de las insignias correspondientes (es decir, para recibir la insignia de la Práctica 1 había que haber realizado y entregado todas las tareas de dicha sesión práctica).</p> <p>3) <i>Comunicación:</i> se programó el sistema para que una vez conseguida la insignia lo/as estudiantes recibieran de inmediato un correo electrónico de felicitación, redactado en inglés, por la consecución del logro.</p> <p>4) <i>Caducidad:</i> para evitar la acumulación de insignias y que se perdiera el interés, se decidió que éstas estarían disponibles en el sistema para su descarga durante los 15 días posteriores a su asignación. Para facilitar el acceso, se programó que cada insignia fuera adjuntada a cada mensaje.</p> <p>La coordinadora de este proyecto fue la encargada de implementar todas las insignias en las asignaturas objeto de este proyecto, así como de ajustar los criterios de adjudicación previamente consensuados con el resto de profesorado implicado.</p>
--	--

<p><b>Objetivo nº 3</b></p>	<p>Identificar las ventajas e inconvenientes del uso de las insignias digitales para la docencia de inglés especializado en el contexto de la docencia universitaria</p>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p>Se elaborará una encuesta on line accesible en Google Form que habrán de cumplimentar los estudiantes que hayan realizado las actividades seleccionadas para la obtención de las insignias digitales con el objetivo de conocer su valoración general de la experiencia, sus opiniones en cuanto a herramienta de motivación y reconocimiento del progreso de aprendizaje, así como sus propuestas de mejora.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>El cumplimiento de los objetivos anteriores nos permitió desarrollar una encuesta estructurada para evaluar la percepción de los estudiantes sobre las insignias como herramientas motivadoras en el entorno educativo virtual. Dicha encuesta (formulario de Google disponible en <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeIP9wS-fI3B8a_8GXlqpe_fvXtNfdpRU8ilucDbcWFEyRxQA/viennform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeIP9wS-fI3B8a_8GXlqpe_fvXtNfdpRU8ilucDbcWFEyRxQA/viennform</a>) fue cumplimentada por un total de 78 estudiantes (de un total de 124 matriculados y 97 asistentes a clase) y ha revelado que: 1) para el 86,7%, este proyecto es su primer contacto con las insignias, el 95,6% dice no haberlas empleado en ninguna otra asignatura dentro de la titulación y el 86,7% dice conocerlas a través de otros cursos fuera de la UCA; y 2) para el 93,3%, ésta ha resultado una experiencia muy (35,6%) o bastante (57,7%) motivadora. Asimismo, gracias a las preguntas abiertas del formulario y la valoración de enunciados de opinión (en escala de Likert de “Muy de acuerdo” a “Muy en desacuerdo”) hemos podido identificar varios aspectos clave, tanto positivos como negativos, relacionados con la motivación, el seguimiento del progreso y la percepción de utilidad que resumimos a continuación.</p> <p>En cuanto a las ventajas, muchos participantes valoran las insignias como una herramienta que fomenta la motivación y el deseo de superación. Destacan que recibir una insignia tras completar una tarea les genera satisfacción y los impulsa a mejorar su rendimiento. Además, consideran que estas insignias les permiten visualizar su progreso de manera clara, ayudándoles a identificar qué áreas necesitan mejorar y reforzando la relación entre el esfuerzo realizado y los logros obtenidos. Para algunos, las insignias convierten el aprendizaje en algo más interactivo y entretenido, al compararlo con un juego. Los comentarios también aprecian la gamificación como complemento motivador que facilita la conexión entre lo aprendido y los resultados conseguidos.</p> <p>No obstante, también emergen desventajas. Algunos estudiantes señalan problemas técnicos, como saturación de correos o fallos en el sistema, pudiendo causar molestias y</p>

*desmotivación. Dos estudiantes consideran que las insignias no tienen un valor significativo y las ven como algo infantil para un contexto universitario (a este respecto parece paradójico que este sentir ha sido expresado entre el estudiantado de grado y no así en el de máster, más adulto). También mencionan que el sistema puede ser poco flexible o demasiado estricto en su corrección, pudiendo generar frustración.*

*En cuanto a las propuestas de mejora, son escasas las aportaciones recibidas al respecto. Varios estudiantes sugieren que las insignias deberían ser más variadas y personalizadas, con mejores imágenes y diferentes niveles de logro según el rendimiento. También proponen eliminar o reducir la cantidad de correos, reemplazándolos por notas o retroalimentación sobre las tareas. Además, piden otro tipo de mejoras que no guardan una realización directa con las insignias, como más tiempo para realizar algunas actividades y mayor precisión en la corrección.*

Objetivo nº 4	Explorar el impacto y la viabilidad del uso de las insignias digitales como herramienta de motivación pedagógica, monitorización de progreso y seguimiento del aprendizaje
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>La encuesta on line del objetivo nº 3 aportará por parte del estudiante datos concretos relativos al uso de insignias digitales en cuanto a herramienta de motivación y reconocimiento del progreso de aprendizaje. Asimismo, se obtendrán y analizarán los informes de actividades (con los resultados que arroja la propia plataforma Moodle), lo que, junto a reuniones de las profesoras implicadas, contribuirá a reflexionar sobre la experiencia, y permitirá extraer conclusiones relativas a la idoneidad de las insignias digitales para su implantación en otros cursos de inglés para fines específicos.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Las profesoras implicadas se reunieron a la finalización de los dos semestres con el fin de analizar la experiencia del uso de insignias en las asignaturas de grado y máster implicadas en el proyecto. Junto a los comentarios sobre los beneficios y problemas de las insignias (ya resumidos en el objetivo nº 3), analizamos los informes de actividades de Moodle. La conclusión es que las insignias deben integrarse en la docencia futura debido a su alto nivel motivador y a pesar de las percepciones mixtas detectadas entre alguno/a estudiante. Los comentarios recibidos refuerzan en su gran mayoría la viabilidad y adecuación de la implantación de insignias para el aprendizaje de inglés especializado y, además, nos muestran de forma clara sobre cómo proceder en próximos cursos, especialmente por lo que respecta a su variedad y personalización, a la optimización de la comunicación, y a las mejoras técnicas.</i></p> <p><i>Las insignias también se han revelado como un instrumento que facilita el seguimiento del aprendizaje por parte de los docentes, ya que Moodle permite registrar y evaluar tanto la realización de tareas individuales (generando informes por cada alumno/a) como de grupos de tareas (generando informes colectivos). Hemos constatado que la organización sistemática de esta información nos facilita la interpretación de los resultados, lo que nos permite a los docentes reducir el tiempo dedicado a la evaluación de actividades como parte del seguimiento del progreso del estudiantado.</i></p>

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

#### *Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto*

*Podemos afirmar que las insignias digitales brindan una perspectiva innovadora en la enseñanza y evaluación de las asignaturas de inglés especializado, impactando en siete áreas clave:*

- 1) *Autonomía: Lo/as estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, gestionar sus tareas y establecer objetivos personalizados, promoviendo la autonomía y participación activa en su proceso de aprendizaje.*

- 2) *Ludificación del aula: Introducen elementos de gamificación que hacen el aprendizaje más divertido y motivador, combinando actividades tradicionales con estrategias lúdicas que resuenan con la realidad social del estudiantado.*
- 3) *Incremento de la motivación: Aunque inicialmente las insignias pueden incentivar la motivación extrínseca al actuar como recompensas, a largo plazo fortalecen la motivación intrínseca al permitir que el estudiantado vea de manera tangible sus avances en el aprendizaje.*
- 4) *Reconocimiento de competencias: Reflejan el dominio de competencias y logros específicos, permitiendo identificar fortalezas y debilidades en el aprendizaje a través de recompensas por pequeños logros (comprensión oral, uso de terminología especializada, producción escrita, etc).*
- 5) *Innovación en la planificación: Ofrecen flexibilidad curricular al dividir los cursos en módulos manejables con metas claras, que se reconocen y premian al alcanzarse.*
- 6) *Atención a la diversidad de niveles: Facilitan un aprendizaje personalizado, permitiendo a los estudiantes elegir el número y el orden de las actividades según su nivel de conocimiento de la lengua.*
- 7) *Innovación en la evaluación: Promueven un modelo de evaluación continua y formativa sin sobrecargar a los docentes, proporcionando retroalimentación constante y permitiendo mejoras antes de las evaluaciones finales.*  
*Por todas estas razones, la implementación de insignias en las asignaturas de inglés especializado hace que el proceso de aprendizaje sea más dinámico al tiempo que favorece el seguimiento continuo y, además, nos ayuda a los docentes a ajustar nuestras estrategias pedagógicas y ofrecer una formación más adaptable al contexto de aprendizaje, a los niveles de conocimiento de la lengua extranjera, y a la organización de nuestras asignaturas.*

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

<b>Opinión de los alumnos al inicio del proyecto</b>				
Número de alumnos matriculados: 124 (de los 97 asisten con regularidad)				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
-----	28	32	37	-----
<b>Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto</b>				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
91	6	-----	-----	-----
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
-----	2	43	44	8
<b>En el caso de la participación de un profesor invitado</b>				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
---	---	---	---	---

### Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos

*La influencia del proyecto según se desprende de la opinión del alumnado (manifestado en la valoración numérica anterior y en los comentarios obtenidos en las encuestas comentadas en los objetivos 3 y 4) depende en gran medida de la dificultad, utilidad y accesibilidad percibidas de las actividades, todas ellas evaluadas positivamente. La dificultad inicial desaparece cuando los estudiantes comprenden que las insignias se obtienen automáticamente al completar las actividades programadas, sin necesidad de un esfuerzo añadido por su parte. La utilidad de las insignias está relacionada con el valor que los estudiantes les atribuyen en su proceso de aprendizaje, ya que hacen la experiencia más interactiva y divertida mediante la gamificación. La accesibilidad, por otro lado, depende del buen funcionamiento del sistema y su integración en el curso. Además, si los estudiantes perciben que las insignias no tienen valor real o son demasiado simples, su utilidad disminuye, lo que puede afectar a la aceptación de la herramienta, aunque, como demuestran los datos, ésta no ha sido completamente rechazada.*

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo<sup>2</sup>.

#### Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Durante el mes de junio o julio se impartirá una charla a profesores que impartan docencia en lenguas extranjeras aunque se extenderá la invitación a profesores de otras materias que puedan estar interesados. Esta charla podrá realizarse presencialmente en el CASEM (Campus de Puerto Real) o en línea (mediante reunión Google Meet) dependiendo de las circunstancias del momento y en busca de la mayor asistencia posible. El objetivo principal será dar a conocer el desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos.

Programa inicial:

- Las nuevas tecnologías en la docencia y evaluación de las lenguas de especialidad
- Las insignias digitales: ¿qué son y qué posibilidades ofrecen?
- Motivación del presente proyecto: ¿por qué y para quién?
- Desarrollo del presente proyecto: ¿qué hemos hecho y cómo lo hemos hecho?
- Experiencia adquirida, limitaciones, perspectivas de ampliación y desarrollo mejorado

Presentación de la actividad y sus resultados en las Jornadas de Innovación Educativa organizadas por la UCA y/o presentación de la actividad y sus resultados en otras jornadas o congresos de innovación, o en los que las propuestas de innovación tengan cabida (jornadas educativas en Filosofía y Letras, o congresos de didáctica o de lingüística aplicada, por ejemplo).

#### Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

*El 03/06/2024 se celebró en el Campus de Jerez (Sala de reuniones del Edificio de Despacho y Seminarios) un seminario presencial titulado "Innovación en la enseñanza de lenguas" organizado por el grupo de investigación PAI-HUM724 y en él la profesora responsable tuvo la ocasión de explicar el desarrollo de este proyecto y compartir los resultados iniciales con profesorado de lenguas extranjeras (inglés, francés y alemán) con docencia en los campus de Jerez, Puerto Real y Cádiz.*

*No tenemos constancia de la organización de Jornadas de Innovación Educativa en la UCA para las próximas fechas, si bien esperamos tener la oportunidad de ofrecer una charla relacionada con este proyecto (y uno anterior de innovación sobre elementos gamificadores en el aula de inglés especializado) en una jornada educativa a la que la profesora responsable tiene previsto asistir el próximo año en la U de Vigo.*

*Por último, señalar que, con el ánimo de conocer más y mejor la aplicabilidad docente de las credenciales digitales, el 22/11/2024 la profesora responsable de este proyecto asistirá a un webinar de 2 horas ofrecido por la U de Granada titulado "Un método fácil para gamificar asignaturas mediante las insignias de Moodle".*

<sup>2</sup> Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación