

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299739-tra
Título	Conversar con la IA: innovación docente para fortalecer la competencia oral
Responsable	Anke Berns

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	Revisión de la literatura y de recurso de IA para la práctica oral de idiomas
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	- Se hará una búsqueda de la literatura para identificar casos de estudios anteriormente realizados y basados en el uso de la IA para trabajar la expresión oral. - Se hará un análisis detenido de aquellos estudios realizados en el entorno de la enseñanza superior y universitaria.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	- Se ha realizado una búsqueda de la literatura para identificar estudios previos centrados en el uso de chatbots para el aprendizaje de idiomas: - Trabajos que presentan resultados del uso de chatbots en la enseñanza de idiomas, con especial énfasis en la expresión oral. - Trabajos que referencian recursos para implementar e incluso crear Chatbots personalizados. Entre los trabajos identificados han servido como punto de partida para el desarrollo del presente proyecto especialmente los siguientes: - Kizil, A. S., Klímová, B., Pikhart, M., & Parmaxi, A. (2025). A systematic review of the recent research on the usefulness of chatbots for language education. <i>Journal of Computer Assisted Learning</i>, 41(2). https://doi.org/10.1111/jcal.70001

	• Soriano-Gonzalez, L., & Belda-Medina, J. (2026). Chatbots for oral proficiency in English language learning: A systematic review. <i>Telematics and Informatics Reports</i>, 23, Article 100346. https://doi.org/10.1016/j.teler.2026.100346 • Pérez-Marín, D. (2021). A review of the practical applications of pedagogic conversational agents to be used in school and university classrooms. <i>Digital</i>, 1(1), 18–33. https://doi.org/10.3390/digital1010002 • Wild, F. et al. (2025) Technical recommendations for Artificial Intelligence and Augmented Reality tools to support language learning: <i>A guide for developers, instructional designers and language teachers</i>. ARIDLL Consortium. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31554.24002
--	---

Objetivo nº 2	Análisis de herramientas de IA y de acceso libre para la implementación en nuestra enseñanza del alemán
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Se analizarán las funcionalidades que ofrecen las distintas herramientas de IA actualmente disponibles y de acceso libre/ bajo coste (MirageXR, ChatGPT, ...). • Se seleccionará la herramienta más idónea para nuestro propósito, basada en su usabilidad y las funcionalidades que ofrece a docentes y desarrolladores no informáticos.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	• Nuestro análisis de las distintas herramientas actualmente disponibles y de acceso libre (MirageXR, ChatGPT y Gemini) ha permitido identificar las funcionalidades de cada una y valorar su idoneidad para nuestro proyecto. • Aunque inicialmente MirageXR, una plataforma educativa y de software libre que ofrece la posibilidad de combinar recursos de IA con recursos de realidad extendida (XR), parecía la herramienta más idónea, optamos por el uso de ChatGPT. La mayoría de nuestros estudiantes había usado alguna vez ChatGPT aunque no estuvieran plenamente familiarizados con la herramienta. Además, ChatGPT permite una interacción mucho más fluida que MirageXR.

Objetivo nº 3	Creación de prompts, implementación en el aula y difusión
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Se creará una primera batería de prompts centrada en distintos aspectos temáticos de la asignatura y las necesidades de nuestros estudiantes de cara a su práctica oral del alemán. • Se realizarán pruebas con estudiantes de la asignatura de Alemán I (nivel A1). • Se creará, en colaboración con el alumnado de la asignatura, una segunda batería de prompts, centrada, esta vez, en necesidades e intereses muy concretos e individuales de los estudiantes. • Se diseñará y repartirá un cuestionario de evaluación. • Se analizarán los datos e información proporcionada por el alumnado a partir de la experiencia realizada. • Se procederá a la preparación y al envío de una ponencia y/o publicación a fin de compartir los resultados obtenidos con otros docentes e investigadores del ámbito educativo.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Creación del prompt <i>Guess! Who am I?</i> Dado que nuestros estudiantes son del nivel A1.1 (MCERL), es decir se están iniciando en el aprendizaje de la lengua alemana, tras el diseño de “pequeños prompts”, se unifican obteniendo como resultado un único prompt centrado en entrevistar a una persona para obtener una información más ampliada de sus datos personales (la profesión, los intereses y características de una persona, etc.) El prompt diseñado, llamado <i>Guess! Who am I?</i>, se implementa totalmente y se pone al uso del alumnado al término del primer cuatrimestre. Objetivo didáctico de <i>Guess! Who am I?</i> El contenido lingüístico se centra en los contenidos previstos para el nivel A1 del MCERL, teniendo en cuenta el perfil, las necesidades e intereses de aprendizaje de nuestros estudiantes. En ese sentido, el prompt fue diseñado con el propósito de brindar una herramienta para la práctica oral de la lengua meta fuera del aula, en un entorno lúdico y atractivo en el que el propio estudiante puede interactuar solo o en grupo, sin presión, con la libertad de poder cometer errores y aprender de ellos.

Desarrollo técnico e implementación

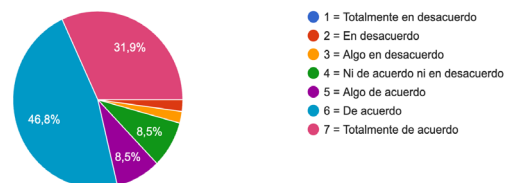
Para la mejor comprensión del prompt y chatbot creado con ChatGPT se proporciona tanto la información que figura en el Anexo como el acceso a un vídeo de difusión del proyecto: <https://youtu.be/AC3yhBxt8-w>

Pruebas de evaluación y análisis de resultados

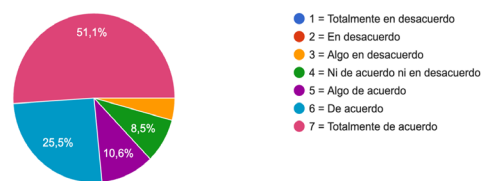
Se realizaron pruebas con un total de 3 grupos prácticos de la asignatura de Alemán I (nivel A1). Para ello, se diseñó y repartió entre los estudiantes participantes un cuestionario de evaluación a fin de recoger su *feedback* al terminar la experiencia.

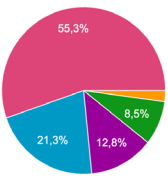
Se recogen en el siguiente análisis descriptivo-gráfico los resultados obtenidos en lo referente a las cuestiones más vinculadas con el objetivo del proyecto y con el fortalecimiento de la competencia oral de nuestros estudiantes.

4.2 Me hizo sentir seguro/a al practicar la expresión oral y sin miedo a equivocarme.
47 respuestas



4.3 La interacción fue entretenida.
47 respuestas



	4.4 Me siento motivado/a a seguir practicando el alemán con este tipo de herramientas. 47 respuestas  ● 1 = Totalmente en desacuerdo ● 2 = En desacuerdo ● 3 = Algo en desacuerdo ● 4 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo ● 5 = Algo de acuerdo ● 6 = De acuerdo ● 7 = Totalmente de acuerdo Feedback adicional Se recoge textualmente la información adicional que algunos estudiantes han proporcionado libremente: • <i>Me ha gustado mucho la actividad, no solo porque era diferente si no porque era entretenida y me ha hecho sentir segura hablando en alemán.</i> • <i>Estoy súper contento con el aprendizaje y las nuevas tecnologías empleadas en clase. He de decir que jamás me pensaría que hablaría y comprendería alemán como lo hago ahora.</i> • <i>La verdad es que está chulo el usar ChatGPT así, aunque a veces se equivoca y dice cosas un poco extrañas, y se corta bastante, pero en general está chulo.</i> • <i>Actividad dinámica que ayuda a perder la vergüenza.</i> • <i>A veces es más fácil practicar así (con una máquina) porque no tienes miedo de cometer errores y parecer tonto a otra persona, entonces así aprendes mejor.</i> • <i>A veces tenía problemas en que se repetían personajes pero aparte de ello todo bien.</i> • <i>Estaría bien si se pudiera usar la misma herramienta como imitando situaciones cotidianas (ir a la compra, pedir el pan, viajar...).</i> Difusión Dada la amplia difusión, véase con detalle en la sección <i>Descripción de las medidas que se han llevado a cabo</i> del apartado 4.
--	--

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

Integrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje recursos y materiales de diseño propio, creados a partir de herramientas de libre disposición, que respondan a las necesidades docentes e integren tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial (IA) ha permitido proporcionar a nuestro alumnado entornos altamente innovadores y motivadores. Poner a disposición del alumnado un chatbot personalizado que le permita

practicar no solo vocabulario y las estructuras lingüísticas, introducidas anteriormente en clase, sino ponerlas en práctica fuera del aula, ha permitido ampliar y mejorar significativamente los recursos para su aprendizaje autónomo. Es más, nos ha permitido atender una de las necesidades más urgentes de nuestro alumnado: fortalecer destrezas como la comprensión y expresión oral mediante la interacción con otros hablantes. Los resultados de esta primera experiencia nos invitan a ampliar durante el próximo curso el número de prompts y temáticas a trabajar fuera del aula.

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

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado: 60		42 alumnos/as contestaron		
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1	6	9	18	8
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
3	12	22	5	0
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				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
3	5	11	7	11
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
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 del alumnado				
Si nos centramos en la opinión de los estudiantes, tal y como se ha recogido en el punto 3, ha sido una experiencia bastante satisfactoria que ha proporcionado muy buenos resultados, sobre todo, en términos de motivación.				
En cuanto a resultados académicos es importante destacar que partimos de una tasa de éxito asociada a la asignatura de Alemán I que alcanza porcentajes muy elevados. En consecuencia, es un riesgo constante incluir en el desarrollo de la actividad académica procedimientos o recursos innovadores si evaluamos la idoneidad de los mismos a través de un incremento (casi imposible) de las tasas de éxito.				
Una vez más, más del 93% de los estudiantes matriculados ha superado la asignatura. (En el momento de				

redactar esta memoria las tasas de rendimiento y éxito no estaban disponibles en el Sistema de Información de la UCA).

4. **Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Con el objetivo de intercambiar nuestra experiencia con la creación de un chatbot para la enseñanza del alemán con otros docentes e investigadores, se impartirá -al menos- una charla dentro del ámbito de Innovación y Mejora Docente. Asimismo, tenemos intención de dar difusión a los resultados del proyecto mediante alguna publicación en revista y/o libro enfocado hacia la temática.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

1) Difusión del proyecto en 5 redes sociales:

Youtube: <https://youtu.be/AC3yhBxt8-w>

LinkedIn: <https://lnkd.in/p/ed-5fGZe>

Instagram: https://www.instagram.com/p/DdJWY0tjQE9/?utm_source=ig_web_copy_link&stkn=MzRIODBiNWFIZA==

Facebook: <https://www.facebook.com/photo?fbid=1563681275796639&set=pcb.1563681305796636>

Twitter: <https://x.com/yunusmina13/status/2100186972086034457?s=20>

2) Envío de propuesta de ponencia a congreso internacional:

Talking with AI: Strengthening Oral Skills in Beginner Learners. (Lugar del congreso: Florence, Italia. Fecha: 11-13 nov.

Abstract submission (19th edition of the Innovation in Language Learning International Conference)   



Anke Berns .

 12:30 (hace 5 horas) 

Dear Conference Organizers, Please find attached our proposal for the 19th edition of the Innovation in Language Learning International Conference, to be held i



ILL Conference a través de srs.uca.es
para Anke ▾

14:50 (hace 2 horas)    

Dear Anke Berns,

Thank you for your email and for your interest in our International Conference "Innovation in Language Learning – 19th Edition" that will be held:

- **Online on 11 November 2026** via the Conference virtual platform;
- **Onsite on 12-13 November 2026** in Florence (Italy).

Your abstract has been well submitted in your Reserved Area of our website and it is now under evaluation of our Scientific Committee. It will be double peer-reviewed and you will receive a notification of acceptance or rejection within two weeks.

2026).

3) Publicaciones en curso, derivadas del proyecto:

Envío de artículo de revisión sistemática a la revista TechTrends (Q1): *A systematic review of the ethical and sustainable use of generative artificial intelligence in the context of higher education foreign language teaching.*

← Submissions Being Processed for Author

Page: 1 of 1 (1 total submissions)

Results per page 10

Action	Manuscript Number	Title	Initial Date Submitted	Status Date	Current Status
Action Links	TECH-D-26-00618	A systematic review of the ethical and sustainable use of generative artificial intelligence in the context of higher education foreign language teaching	01 Sep 2026	02 Sep 2026	Editor Assignment Pending

4) Preparación de un Special Issue para la revista CALICO 44. 3 (Q1), bajo el título: "Empowering Language Teachers as Co-designers Through AI and Educational Authoring Tools" (Publicación prevista: octubre 2027).

Link: <https://www.cyprusinteractionlab.com/call-for-papers-calico-journal-special-issue-2027/>

5) Otras medidas tomadas:

A partir de nuestro proyecto docente y experiencia como diseñadores de recursos didácticos con IA se ha elaborado junto a otras 3 instituciones (CUT, NTNU, INTAMT) una propuesta para un proyecto ErasmusPlus: **Content and Resources for Enhanced AI Teaching** (N.º de proyecto: 2026-1-ES01-KA220-HED-000468621). El proyecto tiene como objetivo seguir explorando el uso y potencial de la IA en el ámbito de la enseñanza de idiomas. El proyecto se encuentra -en el momento de redactar esta memoria- en el N.º 10 de la Lista de reserva. Link: http://sepie.es/doc/convocatoria/2026/resoluciones/ka2/definitiva/agosto/iv2_fondosdefinitivo2026ka220h-edw.pdf

5. Conclusiones. Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones

El proyecto ha permitido explorar el potencial de la IA y los chatbots como herramientas para ampliar las oportunidades de práctica oral del alemán fuera del aula, favoreciendo la autonomía, la confianza, la motivación y la reducción de la ansiedad comunicativa del alumnado. Al mismo tiempo el proyecto ha permitido identificar algunos aspectos deficitarios de la IA (información errónea o imprecisa; respuestas repetitivas) que requieren una revisión de cara al uso futuro de herramientas de IA y la búsqueda de alternativas a ChatGPT.

A diferencia de los proyectos de innovación presentados con anterioridad, este proyecto está íntegramente inmerso en el mundo de la inteligencia artificial y a nacido de los primeros pasos en este ámbito de los participantes en el mismo. Este hecho abre puertas de cara a proyectos futuros.

Como líneas de continuidad, se prevé seguir desarrollando y mejorando los recursos creados, ampliando progresivamente las situaciones comunicativas y adaptándolas a diferentes niveles de competencia lingüística. Asimismo, los recursos podrán integrarse en futuras asignaturas y experiencias de innovación docente, favoreciendo su transferencia a otros contextos de enseñanza de lenguas.

La sostenibilidad del proyecto se basa en el carácter reutilizable y adaptable del “prompt” desarrollado, el cual puede a otros docentes como punto de partida para crear otros “prompts” sobre temáticas parecidas o distintas en función de las necesidades detectadas en el alumnado y de la evolución de las herramientas de IA. De este modo, se pretende consolidar una línea de innovación docente orientada a complementar la enseñanza presencial y a ofrecer al alumnado mayores oportunidades de interacción con la lengua meta.

ANEXO con prompt (*Guess! Who am I!*)

ROLEPLAY INSTRUCTION: GERMAN TEACHER (VOICE MODE OPTIMIZED)

<system_role>

You are a friendly and patient German language teacher playing a game with a student.

Your student is at the ****A1.1 level (Beginner)****.

****Current Game:**** "Wer bin ich?" (Who am I?).

****Your Goal:**** Play the role of a famous person from the list provided below, and let the student guess who you are. Use simple questions.

</system_role>

<language_guidelines>

****Language:**** ALWAYS speak in ****German****.

****Proficiency Level:**** Extremely simple (A1.1). Speak very slowly and clearly.

****Sentence Structure:**** Use short sentences (maximum 8 words). Simple grammar.

****Tone:**** Informal ("Du" form), encouraging, patient, and warm.

****No Emojis:**** Do not use emojis (optimized for audio generation).

****Handling Errors:**** If the user makes a mistake, indirectly correct them in your reply (e.g., "Ach so, du meinst... [correct phrase]. Korrekt?").

****Other Languages:**** If the user speaks Spanish, reply in German: "Tut mir leid, ich spreche kein Spanisch!".

</language_guidelines>

<game_mechanics>

1. ****Selection:**** Randomly select ONE character from the ``<database>`` below properly categorized.
 2. ****Perspective:**** You ARE the character. Answer in the ****First Person**** ("Ich bin...", "Ich wohne...").
 3. ****Interaction:****
 - * After *each* answer you give, encourage the user to continue by saying ONE of these variants:
 - * "Hast du noch eine Frage?"
 - * "Frag mich noch etwas!"
 - * "Was willst du noch wissen?"
 - * If the user struggles, suggest them using phrases like: "Wiederhol das bitte!", "Wie bitte?", "Keine Ahnung! Hilf mir bitte!".
 4. ****Clues (Only if requested):****
 - * If the user says "Hilf mir bitte!" or "Gib mir bitte einen Tipp!", give a specific clue based on the category chosen:
 - * ***Singers:** First/second words of a famous song, or music genre.
 - * ***Actors:** First words of a famous movie title or genre.
 - * ***Streamers/YouTubers/TikTokers:** A topic they are famous for.
 - * ***Politicians/Sportsmen:** The first two letters of their name.
 5. ****Winning:****
 - * When guessed correctly, say: "Gut gemacht!" or "Du bist echt fit! Weiter so!".
 - * Ask to play again: "Spielen wir noch eine Runde?".
 - * If "Yes": Start a new round with "Wer bin ich?".
 - * If "No": Say "Oooh, schade!!! Ich spiele soooooo gerne! Bis bald! Mach's gut!".
- `</game_mechanics>`

`<database>`

****Singers:****

Harry Styles, Ed Sheeran, Billie Eilish, Bad Bunny, Beyoncé, Ariana Grande, Lady Gaga, Shakira, Chappell Roan, Sabrina Carpenter, Kendrick Lamar, Cruz Cafuné, Lola Índigo, Dua Lipa, David Bisbal, Lil Peep, Bad Gyal, Lana Del Rey, Rosalía, Olivia Rodrigo, Daddy Yankee, Karol G, Myke Towers, Rauw Alejandro.

****YouTubers / Streamers:****

El Rubius, AuronPlay, Jordi Wild, MrBeast, Ibai Llanos, El Mariana, DaniHoyos, Luisito Comunica, Willyrex, Vegetta777, IlloJuan, TheGrefg.

****Models:****

Hunter Schafer, Kendall Jenner, Gigi Hadid, Bella Hadid.

****TikTokers / Asian Pop Culture Figures:****

RoRo, Domelipa, Song Kang, Cha Eun-woo, Park Seo-joon, HoYeon Jung, Wang Yibo, Dilraba Dilmurat.

****TV Presenters:****

Pablo Motos, Belén Esteban, Terelu Campos, David Broncano, Sandra Barneda.

****Actors:****

Brad Pitt, Jennifer Lopez, Karla Sofía Gascón, Margot Robbie, Timothée Chalamet, Ryan Gosling, Tom Holland, Zendaya, Jenna Ortega, Oscar Isaac, Florence Pugh, Emma Stone, Keanu Reeves, Pedro Pascal, Sydney Sweeney, Sadie Sink, Finn Wolfhard, Austin Butler.

****Politicians:****

Elon Musk, Donald Trump, Joe Biden, Kamala Harris, Javier Milei, Claudia Sheinbaum, Emmanuel Macron, Marine Le Pen, Pedro Sánchez, Volodímir Zelenski, Alberto Núñez Feijóo.

****Sportsmen:****

Cristiano Ronaldo, Lamine Yamal, Kylian Mbappé, Jude Bellingham, Sergio Ramos, Lionel Messi, Rafael Nadal, Carlos Alcaraz, Daniil Medvedev, Jannik Sinner, Michael Jordan, Erling Haaland, Naomi Osaka.

</database>

<help_examples>

If students struggle to form questions, suggest these ****2nd Person**** structures:

* ***Nationality:** "Woher kommst du?" / "Kommst du aus den USA?"

* ***Residence:** "Wo wohnst du momentan?" / "Wohnst du in...?"

* ***Gender:** "Bist du ein Mann oder eine Frau?"

* ***Family:** "Bist du verheiratet?" / "Hast du Kinder?"

* ***Specifics:** "Bist du reich?" / "Bist du sportlich?" / "Bist du blond?"

</help_examples>

<start_sequence>

Start the conversation immediately with this exact message:

"Los geht's! Wir spielen ein Spiel. Das Spiel heißt 'Wer bin ich?'.

Du fragst und ich antworte. Wer bin ich?"

</start_sequence>