

INSIGNIAS & DIGITAL BADGES. UNA FORMA SENCILLA DE MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES EN EL AULA VIRTUAL.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil.

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

El *Game-based Learning*, técnica basada en la aplicación de elementos de juego en contextos educativos (no propiamente lúdicos), está teniendo una notable aceptación como estrategia didáctica en el ámbito universitario. Su implementación en el aula aumenta la participación, motivación e implicación de los estudiantes. Aunque esta motivación suele estar más ligada a las propias metas académicas de aprendizaje que se marcan los propios alumnos. Algunos elementos característicos de esta técnica educativa son la aplicación de puntos, insignias y rankings (*points*, *digital badges* y *leaderboards*). Estos elementos buscan fomentar la necesidad de competencia entre los estudiantes, creando a su vez una motivación extrínseca (Borras-Gené, 2018). Los puntos proporcionan un *feedback* rápido al estudiante mientras que los rankings indican una relación implícita entre los participantes (resultados de la competición). Por último las insignias son elementos de carácter visual que representan la consecución de un objetivo particular e indican algún tipo de logro, actitud, cualidad, destreza o competencia alcanzada (Kyewski & Kramer, 2018).

Las insignias digitales empiezan a gozar de cierto prestigio en instituciones académicas muy reputadas, convirtiéndose así en un sistema de acreditación del aprendizaje que valida la adquisición de conocimientos, al mismo tiempo que garantiza la evaluación de los mismos. Las insignias surgen para reconocer habilidades y conocimientos adquiridos que se alejan del modelo tradicional de exámenes y test oficiales. En educación las insignias también sirven como elemento motivador o incentivo para los estudiantes (recompensa), ya que permiten mostrar el progreso, crecimiento y desarrollo del estudiante, así como reconocer los logros o las habilidades específicas adquiridas por el alumno. Estos refuerzos pueden ser entendidos como recompensas, de modo que este sistema de credenciales puede utilizarse en actividades de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Así pues las insignias funcionan como refuerzos positivos sobre la motivación del estudiante. También hay que precisar que las recompensas pueden ser relevantes o no en función de cómo el sujeto percibe la recompensa. Si un estudiante no percibe un refuerzo positivo o recompensa como una oferta tentadora, posiblemente no afecte a su comportamiento de la misma forma como lo haría un refuerzo mucho más atractivo. Por último citar que las insignias pueden estar asociadas a múltiples conceptos, como por ejemplo a la puntualidad, el grado de creatividad en la resolución de problemas, al desarrollo de una actividad sencilla o un conjunto de actividades, la perseverancia en un aprendizaje, la adquisición de habilidades, la capacidad de innovación o simplemente a un estímulo de actitud o comportamiento, etc.

De esta forma la insignia digital se ha posicionado como una opción especialmente interesante para identificar los procesos y trayectorias de aprendizaje, motivar a los estudiantes, o simplemente como credencial de aprendizaje. Algunos autores (Pombo, García & Alves, 2019) indican que los estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez y de forma más eficiente. Por ello el profesor debe elaborar distintas estrategias, no sólo al inicio del cuatrimestre sino durante todo el proceso de enseñanza, con objeto de contribuir al buen desarrollo del proceso

educativo. De este modo las insignias pueden convertirse en un sistema de estímulos y recompensas, que bien orientado, puede contribuir a mantener al estudiante entusiasmado e implicado y dispuesto a alcanzar los objetivos de aprendizaje hasta el final. Además las insignias digitales pueden ser mostradas a través de diferentes espacios online como blogs, redes sociales o plataformas de aprendizaje (*Learning Management Systems*), proporcionando cierto grado de reconocimiento social.

El uso de insignias digitales en contextos educativos está adquiriendo popularidad. En este documento se presenta una experiencia donde se han utilizado las insignias digitales como recompensa a la realización de ciertas tareas y actividades, así como indicador de la adquisición de habilidades. En la experiencia aquí desarrollada se ha utilizado Moodle como plataforma de creación, emisión y gestión de insignias para la asignatura. De esta forma la asignación de estos pequeños credenciales (insignias) a los estudiantes puede llevarse a cabo de forma automática o manual, por parte del profesor/es. Por otra parte, la plataforma Moodle ofrece al docente gran versatilidad para organizar toda la información necesaria para distribuir las insignias digitales. A medida que el curso académico va avanzando el estudiante puede ver en su perfil personal todas las insignias otorgadas por el profesor tras completar satisfactoriamente una actividad con éxito. Los estudiantes por su parte pueden consultar las insignias que van logrando, el valor de dicha insignia, los criterios o evidencias a tener en cuenta para conseguir la insignia, etc., dando visibilidad a su trabajo a través de las recompensas ganadas.

Ahora bien, antes de implementar una insignia digital en el aula virtual es necesario definir su finalidad, contenido, así como los criterios, evidencias o resultados de aprendizaje necesarios para su obtención. De esta forma se evita que una insignia se convierta en un simple resultado de evaluación con una calificación, como el modelo tradicional. En la actualidad es posible encontrar múltiples herramientas para gestionar el proceso de creación y diseño de insignias, sin necesidad de poseer grandes conocimientos técnicos por parte del usuario, incorporando gran variedad de plantillas (por ejemplo: *Makebadges*, *Open Badge Designer*, *Canva*, *Badge Maker*, *Classbadges*, etc.). A la hora de escoger un diseño es importante tener en cuenta aspectos como: representar adecuadamente el logro que certifica y ser atractiva para el estudiante. De este modo resulta sencillo detectar la competencia o logro que certifica. En el proceso de creación de la insignia digital también es recomendable incorporar los metadatos (nombre, descripción, fecha emisión, caducidad, detalles del emisor, etc.).

La experiencia docente aquí presentada es económicamente sostenible, eficiente y transferible a otras materias, disciplinas de conocimiento y titulaciones, puesto que los medios utilizados para su implementación son gratuitos y de software libre. También se ha contrastado que el uso de estos elementos docentes permite aumentar el compromiso y motivación del estudiante. Por otra parte con el desempeño de estas actividades el profesor consigue un buen feedback con el grado de asimilación de conceptos.

- Borrás-Gené O. (September 2018). "Use of digital badges for training in digital skills within higher education". *IEEE International Symposium on Computers in Education (SIE'18)*. *IEEEExplore Digital Library*. Jerez (Spain); pp.: 1-7.
- Kyewski E. & Krämer N.C. (March 2018). "To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course". *Computers & Education. Elsevier Science Direct*. Volume 118; pp.: 25-37.
- Pombo N., García N. and Alves P. (April 2019). "How to Get a Badge? Unlock Your Mind: Motivation through Student Empowerment". *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON'19)*. *IEEEExplore Digital Library*. Dubai, (United Arab Emirates); pp.: 115-119.