



## PRIMER ACERCAMIENTO, LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

**Imelda Yazuri Estrella Góngora**

Universidad de Sonora  
A222230253@unison.mx

**Nadia Saraí Corral Frías**

Universidad de Sonora  
Nadia.corral@unison.mx

**Área temática:** Evaluación educativa

**Línea temática:** Evaluación del y para el aprendizaje

**Tipo de ponencia:** Reporte parciales o final de investigación



### Resumen

La evaluación suele percibirse como una actividad generadora de estrés, ansiedad y preocupación por quienes la realizan, sin embargo, estos síntomas no solo son percibidos por los alumnos sino también por los profesores motivados a introducir nuevas estrategias de evaluación. Por este motivo y como un primer acercamiento al contexto de estudio se presenta un trabajo de investigación basado en el enfoque cualitativo y fenomenológico, el cual consistió en la aplicación de una encuesta con la intención de explorar y describir la información recabada sobre el grado de aceptación que poseen los alumnos de la signatura de Psicobiología sobre la evaluación aplicada bajo la estrategia de gamificación, el nivel de conocimiento de dicha estrategia y las razones por las cuales no estarían dispuestos y dispuestas a repetir. Los resultados reflejan el poco conocimiento que se tiene sobre lo que significa gamificación, sin embargo, existe alto grado de aceptación para volver a ser evaluados con esta propuesta de innovación educativa.

**Palabras clave:** gamificación, evaluación gamificada, percepción de gamificación, estrategia de evaluación.

### Introducción

En diversos ámbitos de la sociedad es común que se lleven a cabo procesos de evaluación con la finalidad de recolectar datos o información, para posteriormente analizarlos y distinguir las áreas de oportunidad de los informantes, pues de esto deriva que puedan proponerse o modificarse las estrategias necesarias que contribuyan en la consecución del objetivo planteado. (Puig, 2020)

En el contexto de la educación la evaluación funciona como un parámetro para representar el rendimiento académico, habilidades o conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que de esta forma se determinará un promedio o una calificación como es bien conocido en este contexto. Por lo que de acuerdo con Silva (2020) la evaluación se entiende como “la relación del logro obtenido y el esfuerzo realizado para obtenerlo, se entiende como el nivel de éxito alcanzado por el estudiante” (pp. 27-28).

Sin embargo, el tipo de evaluación que se aplica dentro del aula en la mayoría de las veces sigue funcionando igual que hace muchos años ya que el sistema aplicado continúa siendo de manera tradicional en donde se miden los conocimientos de aprendizaje adquiridos y estos son representados de forma cuantitativa para determinar el nivel de aprovechamiento. (Vargas, 2007).

Entonces poner la vista sobre la forma en la que se evalúan actualmente a los universitarios es de gran relevancia ya que diversos estudios revelan que a pesar de que existen diversos factores que contribuyen en el abandono o deserción escolar, la forma en la que los estudiantes son evaluados también se considera un factor que influye ante esta problemática y que se le presta muy poca atención (Cañadas, 2020; ), en este sentido se propone una forma de evaluación más dinámica, activa e interactiva.

Continuando con esta misma línea, el presente trabajo de investigación forma parte de un estudio más completo con un enfoque mixto el cual tiene por objetivo analizar la repercusión de programa gamificado como estrategia de evaluación y su relación con el aprendizaje colaborativo, satisfacción y rendimiento académico de la asignatura en Psicobiología de las y los alumnos de la licenciatura en Psicología de la Universidad de Sonora.

Debido al enfoque de la investigación principal, en este escrito se consideró solamente el enfoque cualitativo, partiendo del paradigma interpretativo.

Los resultados obtenidos en este primer acercamiento permitieron dar respuesta a los cuestionamientos antes planteados con la finalidad de explorar y describir si el examen gamificado que se aplicó les gustó, que entienden por gamificación y si estarían de acuerdo a ser evaluados posteriormente a través de un examen gamificado.

Dicha información obtenida arroja información relevante lo cual indica que existen un alto grado de aceptación por parte de la comunidad estudiantil en relación a la estrategia de gamificación.

## Desarrollo

El presente estudio está basado en el paradigma interpretativo el cual se distingue porque “encuentra su razón de ser en las dimensiones, en el sentido de que toma en cuenta las

experiencias para el entendimiento del mundo y reconoce en la configuración de las subjetividades la influencia de aspectos históricos, culturales y sociales” (Beltran et al., 2020, p. 9).

La metodología se sustenta bajo en enfoque cualitativo ya que se considera que dicha visión abona a este primer acercamiento a la problemática que se pretende estudiar, pues de acuerdo con Rodríguez et al., (1996) este enfoque se encarga del estudio de su “contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas” (p. 32).

Derivado del objetivo del estudio y con la finalidad de explorar la subjetividad de los sujetos y el grado de aceptación que tuvieron los estudiantes después de la aplicación piloto de un examen gamificado se consideró el método fenomenológico en cual “se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto” (Fuster, 2019, p. 202).

La técnica que más se consideró fue la aplicación de un cuestionario o escala conformado de tres preguntas con la finalidad de recabar información relevante pos examen gamificado, dicha técnica de investigación se considera una de las más utilizadas tanto en el enfoque cuantitativo como en el cualitativo, pues dependiendo de la forma en la que se estructuró será capaz de aportar riqueza en la recolección de la información. (Cisneros-Caicedo, et al.; Guevara, 2020)

Como parte del procedimiento del análisis cualitativo de la información recabada primeramente se llevó a cabo la transcripción de las encuestas, la muestra estuvo formada por 33 estudiantes de la asignatura en Psicobiología de la Universidad de Sonora, posteriormente se procedió a realizar un análisis de contenido cumpliendo con las etapas previstas por el método fenomenológico hasta llegar a la reflexión de la información brindada por los informantes.

El análisis y procesamiento del contenido se efectuó en una herramienta ampliamente utilizada en los estudios cualitativos como lo es Atlas Ti, la cual se encarga de llevar a cabo el análisis de texto, audio, video, incluso representaciones en forma de imagen, siendo esta herramienta la que más se acoplaba para el tipo de análisis requerido. (Smit, 2021)

Una vez aclarada la ruta metodológica que sustenta el presente trabajo de investigación se presentan los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas al grupo de la asignatura de Psicobiología, en donde se refleja el nivel de aceptación de los alumnos, las deficiencias que percibieron y su posible uso en un futuro, todo esto relacionado con la aplicación de un examen gamificado el cual se les aplicó como una estrategia de acercamiento y exploración del problema de estudio.

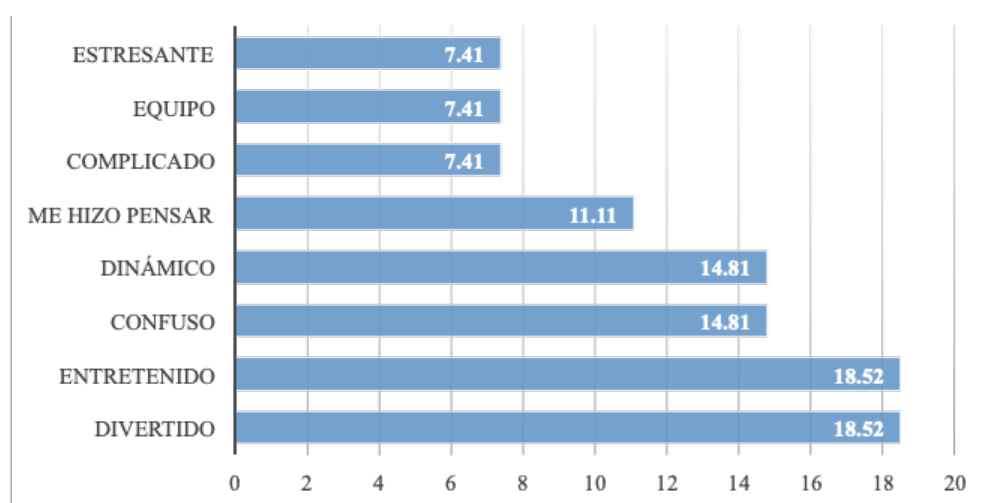
Los resultados se presentan en cuatro apartados ya que se optó por describir la información resultante de cada una de las preguntas planteadas, que fueron tres, y posteriormente se realiza una reflexión final abarcando las preguntas de forma conjunta.

En primer lugar, se presenta el gráfico 1 en el cual se plasma las respuestas más sobresalientes y las que mayor representación tuvieron en la primera pregunta planteada que fue ¿Te gustó la actividad?, de igual forma se plasma el porcentaje de aparición de las categorías más utilizadas

por los informantes, entre las que resalta “divertido” y “divertido”, sin embargo, la tercera categoría que sobresale es la confusión, por lo que a partir de este primer acercamiento se puede notar que existieron factores que pudieron contribuir en la forma en la que se estructuró el examen gamificado y que es el motivo por el cual los y las estudiante tuvieron dicha percepción.

Por un lado, los informantes percibieron el examen gamificado como una actividad divertida, entretenida, dinámica, que los hizo pensar y que les agrado que se haya llevado a cabo de forma grupal. En el otro extremo se encuentran los y las que lo percibieron como una actividad que les pareció confusa, haciendo hincapié en las instrucciones, y aunque muy pocos afirmaron que les pareció complicado y estresante es información de gran relevancia para las mejoras que se pudieran realizar.

**Figura 1. ¿Te gustó la actividad?**

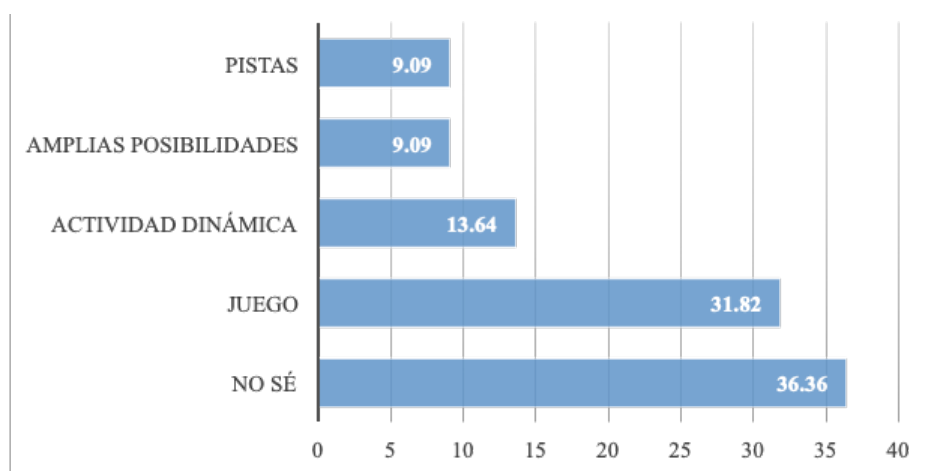


Nota: el grafico representa el porcentaje de apariciones de respuestas en la pregunta número uno.

La pregunta número dos que se planteó fue la siguiente, ¿Qué entiendes por evaluación gamificada?, dicho cuestionamiento aportó información valiosa sobre el grado de conocimiento que tienen los estudiantes de la asignatura de Psicobiología de la Universidad de Sonora, en donde la respuesta con mayor aparición fue “No sé” por lo que se percibe que dicha estrategia es poco común dentro de su formación en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que no cuentan con conocimiento previos sobre esta innovación educativa, seguidamente, la percepción de “juego” y una “actividad dinámica” está presente situándose dentro de las primeras opciones de respuestas más repetidas por los sujetos, por último y con un nivel de aparición similar se encontró que los y las estudiantes perciben a la evaluación gamificada como una actividad en la cual se tienen que encontrar “pistas” y en la que tiene “amplias posibilidades” de respuestas y de solución.

Para una mejor visualización se presenta grafico 2.

**Figura 2. ¿Qué entiendes por evaluación gamificada?**

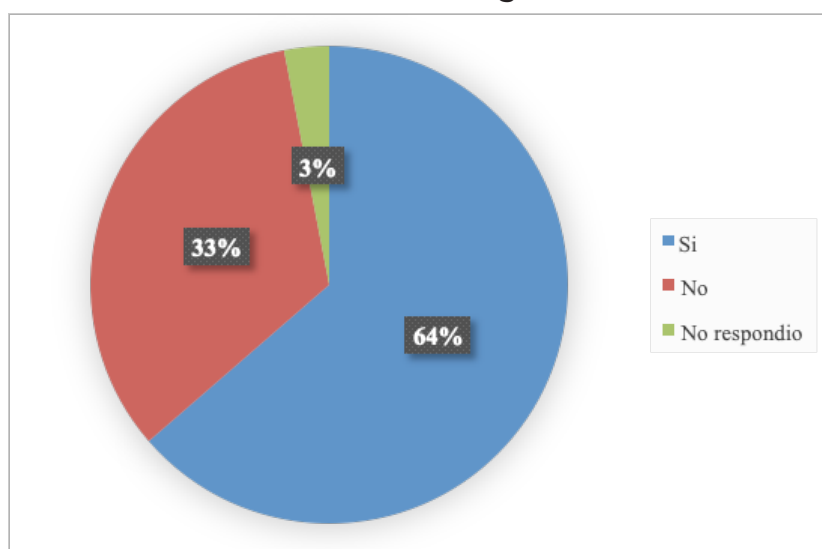


Nota: el grafico representa el porcentaje de apariciones de respuestas en la pregunta número dos.

La tercera pregunta planteada se presenta en tres gráficos debido a las opciones de respuestas, por lo que se consideró que rescatar y analizar la información de manera positiva y negativa podría representar un mejor entendimiento.

Primeramente, en el grafico 3 se plasma el porcentaje de informantes que respondieron si estarían de acuerdo a ser evaluados a través de un examen gamificado, en donde el 64% de los informantes dijeron que, si estarían de acuerdo, el 33% no estaría de acuerdo, de acuerdo al análisis en este porcentaje se incrementó derivado a las confusiones que percibieron en las instrucciones, por último, y con una baja representación, pero no menos importante el 3% no respondió ante tal cuestionamiento.

**Figura 3. ¿Estarías de acuerdo en ser evaluado/a a través de un examen gamificado?**

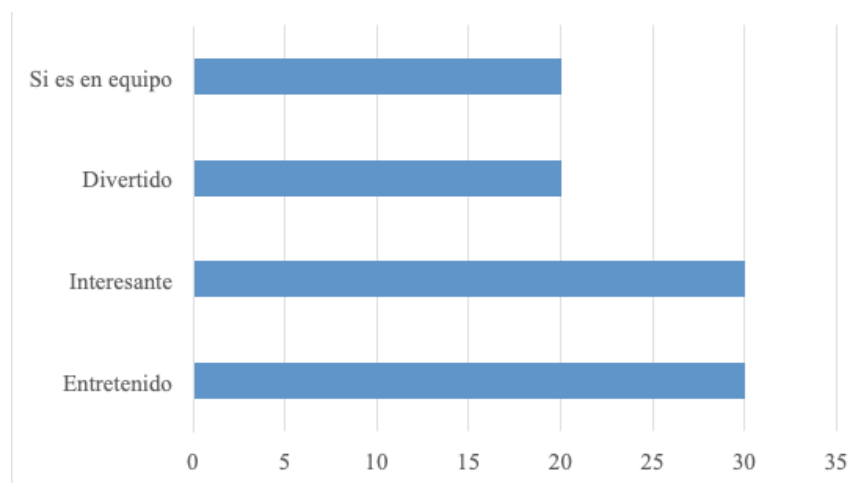


Nota: el grafico representa el porcentaje de apariciones de respuestas en la pregunta número tres representada en porcentajes.

Como se mencionó antes, con la finalidad de rescatar las principales razones por la cuales los informantes estarían o no de acuerdo a ser evaluados con gamificación se presentan los siguientes dos gráficos.

La figura 4 informa sobre las cuatro principales razones por las cuales los sujetos si estrían de acuerdo en volver a ser evaluados con gamificación, resalta nuevamente el concepto de “entretenido”, “divertido” y que si les gustaría nuevamente la experiencia si esta es en “equipo”, en esta gráfica hace su aparición lo “interesante” que se les hizo a los participantes como una respuesta de mayor aparición.

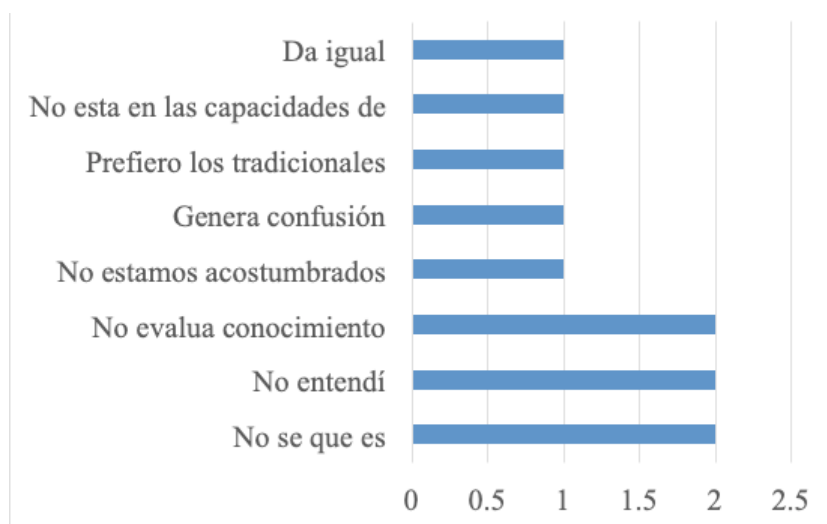
**Figura 4. Sí estaría de acuerdo en ser evaluado a través de un examen gamificado**



Nota: se presentan las respuestas con mayor aparición ante la pregunta número tres, respecto a los que afirmaron estar interesados en volver a ser evaluados a través de un examen gamificado.

La figura 5 indica las razones por las cuales las y los estudiantes no estarían de acuerdo en volver a ser evaluados con gamificación, dentro de las principales razones es porque no saben que es o no tiene conocimiento de los objetivos de la gamificación, en segundo lugar, porque no entendieron, también, consideran que no se están evaluando sus conocimientos, y con un mismo nivel de respuestas indican que “no están acostumbrados”, “genera confusión”, “prefiero los tradicionales”, “no está en la capacidad de todos” y un informante indicó que “da igual” la forma en la que se evalúe.

**Figura 5. No estaría de acuerdo en ser evaluado a través de un examen gamificado**



Nota: se presentan una variedad de respuestas ante la pregunta número tres, respecto a los que no están interesados en volver a ser evaluados a través de un examen gamificado

El análisis de contenido llevado a cabo se representa de manera descriptiva ya que es una investigación compuesta por diversas fases y este apartado bajo un enfoque cualitativo tuvo como objetivo explorar el nivel de conocimiento, aceptación y rechazo de un examen gamificado.

## Conclusiones

Como se mencionó anteriormente, el presente análisis forma parte de una investigación más amplia en el cual este es un primer acercamiento al contexto y población de estudio. Dicha información ha permitido comprender la subjetividad de los participantes bajo el enfoque fenomenológico aportando información valiosa con el objetivo de sentar las bases para continuar con dicha investigación y “transformar la perspectiva ante la evaluación lo que significa sobre todo un cambio de mentalidad, la mera alteración técnica no es suficiente para adoptar un modelo alternativo a las prácticas convencionales” (García-Prieto, 2019, p. 4).

Si bien, la introducción de un programa de evaluación bajo la estrategia de gamificación se considera compleja derivado a los diversos factores eternos que pudieran influir, se espera que este primer acercamiento contribuya en la mejora del diseño del programa que se pretende aplicar con el grupo experimental considerando los puntos negativos percibidos por las y los estudiantes.

Desde esta perspectiva es importante cubrir las necesidades de los estudiantes dentro del aula con la finalidad de coadyubar en la reducción del índice de reprobación, proporcionándoles las

herramientas adecuadas en este proceso a través de un programa gamificado, todo aunado para contribuir con la integración nuevas herramientas en el proceso de evaluación dentro de la educación superior.

De igual manera la motivación que tiene el presente trabajo se relación con que la gamificación ha sido una estrategia poco utilizada en nivel superior y esto se refleja en las pocas investigaciones realizadas en este contexto (Rubio-Navarro et al., 2022) ya que hasta el momento no se ha encontrado evidencia de la implementación de dicha estrategia en la asignatura de Psicobiología y mucho menos la aplicación de la gamificación como estrategia para llevar a cabo las evaluaciones.

La propuesta de evaluar a través de esta estrategia puede ser aplicada en todos los niveles educativos por lo que contribuye en el acervo de información existente hasta el momento desde el enfoque cualitativo, fenomenológico como una guía de un primer acercamiento al contexto de estudio.

Diversos autores coinciden en que a pesar de los diversos factores que inciden en el abandono temprano o inicial de una carrera está determinada por la reprobación dentro de los primeros semestres. (Abril Valdez et al., 2008; Escobar & Sánchez, 2018; Martínez Díaz et al., 2017).

Abordar los diversos factores que influyen en la educación es un trabajo complejo, por este motivo las siguientes líneas están centradas en proponer una estrategia educativa que contribuya en el desarrollo de diversas habilidades sociales mientras los alumnos están siendo evaluados. Cambiar la perspectiva de preocupación, ansiedad y estrés que generan las evaluaciones o exámenes hacia una dinámica, socializadora y colaborativa podría contribuir en una reducción del número de alumnos y alumnas reprobados, para ello se apuesta por la gamificación.

## Referencias

- Beltrán Sorangela M. & Ortiz Bernal, Jorge Alexander. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21) 1-18. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Cañadas, Laura. (2020). Formative assessment in university context: opportunities and proposals for action. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(2), e1214. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1214>
- Cisneros-Caicedo, A., Guevara-García, F., Urdángo-Cedeño, J. & Garcés-Bravo, J. (2022). Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times. *Dominio de las Ciencias*, 8 (1) 1165-1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>



- Garbanzo Vargas, G. M. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1), 43-63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44031103>
- García-Prieto, Francisco J., Pozuelos-Estrada, Francisco J., & Álvarez-Álvarez, C. (2019). La Evaluación de Aprendizajes del Alumnado por parte del Profesorado Universitario Novel. *Formación universitaria*, 12(2), 3-16. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000200003>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Fuster Guillen, Doris Elida. (2019). Qualitative Research: Hermeneutical Phenomenological Method. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Rodríguez, G. G., García, J. & Gil, F. J. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Ediciones Aljibe.
- Puig, N. S. (2020). *Evaluar y aprender: un único proceso*. Ediciones Octaedro.
- Silva, J. C. A. (2020). Influencia De La Gamificación En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes De La Universidad Autónoma Del Perú Semestre 2019-I [Universidad de San Martín de Porres]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama\\_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Smit, B. y Scherman, V. (2021). Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software for Scoping Reviews: A Case of ATLAS.ti. *International Journal of Qualitative Methods*, 20, 1-3.