

La gamificación como estrategia de evaluación en los estudiantes de la Licenciatura en Administración de Empresas del CRM-BUAP

Alejandra Cedallin Martínez-Sánchez

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

alejandra.martinezsa@correo.buap.mx

David Espinosa-González

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

david.espinosag@correo.buap.mx

Gabriel Pérez-Galmiche

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

gabriel.galmiche@correo.buap.mx

Área temática: Evaluación del aprendizaje y del desempeño escolar

Resumen

La gamificación ha significado una posibilidad para generar y provocar un mejor y mayor aprovechamiento de los contenidos pragmáticos; no obstante, surge una postura hipotética principal: si la gamificación se implementa en el proceso de evaluación, se lograrán optimizar los resultados e independientemente de la evaluación per se, se logrará aprender durante dicho proceso.

La investigación tiene un enfoque mixto, con empleo del método analítico – sintético y dialéctico, a partir de los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los grupos de segundo semestre de la LAE del CRM de la BUAP. Guiándose por la pregunta de investigación “¿es posible considerar a la gamificación como estrategia óptima dentro del ámbito de la evaluación a la luz de la categoría socio emocional – cognitivo? El 55% de los estudiantes mencionaron haber obtenido un conocimiento significativo mediante la implementación de dicha técnica, mientras que el 25% dijeron que les sirvió para administrar su tiempo.

Palabras clave: gamificación; evaluación; estudiantes de licenciatura.

Justificación

La educación en México y el mundo se ha ubicado en el centro del escenario social, económico y político; la percepción idónea de la importancia de la educación de calidad a nivel mundial como medio para limitar y erradicar diversas problemáticas ha sido punto clave en la agenda internacional.

En este sentido, es necesario enfocarse al proceso educativo para lograr una educación de calidad; sin embargo, el proceso que comúnmente se considera como una dualidad “enseñanza – aprendizaje”, ha reflejado la necesidad de considerar a la evaluación como parte esencial de este proceso e, incluso, fundamental para conocer los avances y el aprovechamiento de los (as) estudiantes sobre el cumplimiento de abordaje de los contenidos programáticos, las sesiones presenciales y los procesos autogestivos.

Por lo que las estrategias y técnicas para conocer este aprovechamiento han ido en evolución, desde la postura de evaluación inquisitoria, los procesos repetitivos de la escuela decimonónica hasta la limitada postura del enfoque conductista, llega una opción que se ha vinculado con la didáctica en los últimos años, es decir, la gamificación.

Ardila (2019) manifiesta que, en los niveles superiores, la gamificación resulta importante, puesto que engancha los estímulos de los estudiantes y sus intereses, incrementado sus niveles de responsabilidad en el proceso de formación académica.

Por lo mencionado anteriormente, la presente investigación tiene como objetivo “Analizar la viabilidad de la implementación de la gamificación como medio de evaluación educativa estudiantil a nivel superior mediante el caso de estudio planteado”.

Enfoque conceptual

El término gamificación o ludificación como también se le llama en español, viene del inglés Gamification que procede de “game”, juego. Según DeBurr, (2013) la gamificación “es el uso de estrategias y técnicas utilizadas por los diseñadores de juegos, en situaciones distintas de juegos para que la gente trate las situaciones más como un juego” esto simplemente quiere decir que las personas traten actividades que sienten obligadas y tediosas como un juego con el fin de evitar la monotonía y el mal trabajo de las actividades.

Gartner (2011) señala que “la gamificación utiliza mecánicas de juego, como los desafíos, las reglas, el azar, las recompensas y los niveles de consecución de objetivos para transformar tareas diarias en actividades lúdicas”.

La gamificación es un término que ha adquirido popularidad en los últimos años, siendo una técnica de aprendizaje que se centra en la mecánica de juegos y de entornos lúdicos que mejoran el aprendizaje del estudiante, sirve para adsorber conocimientos. Teniendo como objetivo implicar al alumno en la dinámica, mostrándolas de manera clara para potenciar sus habilidades. Además, ayuda a trabajar la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

Por otro lado, la perspectiva conceptual del proceso de Evaluación, como lo expresa Díaz – Barriga (1987, p. 3):

La evaluación educativa aparece como un campo emergente en la educación. Se trata de un campo científico en proceso de constitución en el cual se presentan múltiples luchas por imponer alguna hegemonía dentro del mismo.

En general, la evaluación aparece indisolublemente ligada a la práctica de la educación. Toda acción educativa, “técnicamente”, es susceptible de ser evaluada. Esto ocasiona una cierta proliferación de modelos y estrategias para realizar dicha tarea. Sin embargo, poco se ha avanzado en la reflexión sobre los fundamentos teóricos de esta actividad o sobre sus implicaciones políticas. Tanto las autoridades educativas como los docentes y especialistas en la educación difícilmente perciben que a través de un programa de evaluación adquiere concreción un conjunto de teóricas y concepciones sobre la sociedad y la educación, hecho que se vincula con los diversos intereses que guían los proyectos de poder. De ahí que la misma evaluación educativa sea, en sí misma una acción política.

Como es posible conocer, el proceso de evaluación es una etapa importante dentro del proceso enseñanza – aprendizaje que permea a todo el Sistema Educativo en México, siendo un proceso global donde interactúan diversos actores contextualizados a un escenario multifacético.

Por lo que, en este orden de ideas, los autores de la presente investigación buscan proponer una estrategia – gamificación- dentro del proceso de evaluación, en concreto la valoración de saber, presentar un instrumento humano, que ejercite y potencialice las habilidades del (la) estudiante y sea posible comprender las necesidades del alumnado, considerando prudente eliminar “encasillamientos por el perfil” de los estudiantes a partir de su área de estudio.

Estrategia metodológica

La presente investigación se fundamentó en una metodología Mixta (cuanti – cualitativa) ante la necesidad de conocer, por un lado, la percepción e impacto socio cognitivo - emocional de los

(as) estudiantes de nivel superior de la Licenciatura en Administración de Empresas del CRM de la BUAP y, por otro lado, valorar cuantitativamente la aceptación o rechazo de la propuesta.

Considerando de vital importancia emplear el método analítico – sintético y dialéctico para dilucidar y proyectar las ventajas sobre la consideración de la gamificación en el área de la evaluación.

Asimismo, se consideró la observación participativa y la encuesta como técnicas de investigación, respecto a esta última, se diseñó un cuestionario con 20 ítems en el software “Microsoft Forms” y se aplicó a los estudiantes de 2do semestre de Administración de Empresas (conformada por dos grupos: “A” y “B”), con un total de 43 estudiantes, en la asignatura de “Análisis Político, Social y Económico de México” en el periodo “Primavera 2024” el día 25 de abril del mismo año.

Resultados

La evaluación – actividad final se realizó con la intención de lograr identificar la perspectiva socio cognitiva – emocional de los (as) estudiantes de la Licenciatura de Administración de Empresas del Complejo Regional Mixteca de la BUAP, los cuales tienen entre 18 y 22 años, el 51% son mujeres y el 49% hombres.

El objetivo docente era emular una prueba sorpresa, donde la docente y una de las autoras del presente trabajo, ingresó al salón expresando que se realizaría un “ejercicio final de curso”, de manera inmediata los (as) estudiantes comienzan a especular y a considerar que es un examen con otra denominación. Se entregaron las hojas conformadas por una “sopa de letras” y 10 preguntas. Las respuestas ubicadas en la “sopa de letras”, provocaron la implementación de estrategias por parte del estudiantado, desde aquellos (as) que comenzaron identificando palabras en el cuadro de la “sopa de letras” hasta quienes dieron respuesta y posteriormente identificaron las respuestas. En todos los casos no se identificó la necesidad de “copiar” a su compañero (a) de lado, teniendo en consideración que son pupitres para dos personas, sin embargo, ellos expresaron la intención ante la falta de asiduidad a este tipo de exámenes, más no por falta de conocimiento

De igual forma, la distracción se limitó a ser casi nula, el silencio se dejó identificar y cada quién se enfocó a su trabajo. Logrando identificar diversos puntos de vista y perspectivas, las alumnas demostraron una mayor predisposición a enfocarse a la “sopa de letras” para posteriormente enfocarse a las respuestas.

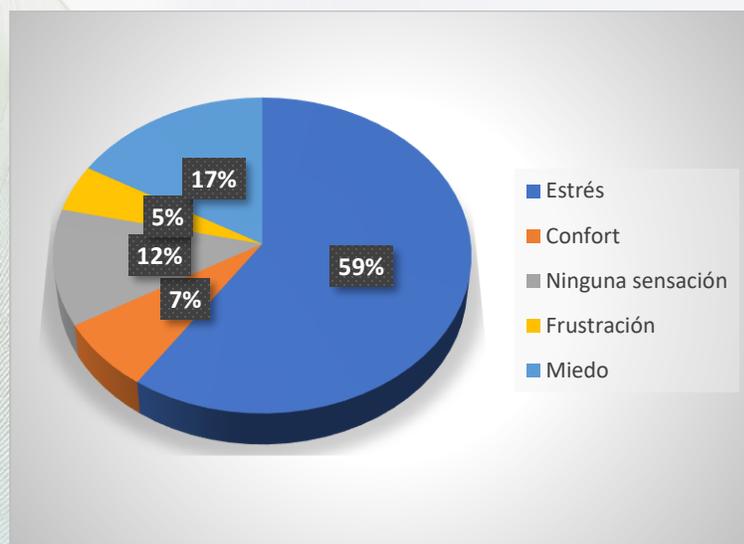
Finalmente, los principales resultados obtenidos muestran que el 55% de los estudiantes mencionaron haber obtenido un conocimiento significativo mediante la implementación de dicha

técnica, mientras que el 25% dijeron que les sirvió para administrar su tiempo. Por otro lado, el 80% de los estudiantes comentaron que para la metodología implementada aplicaron habilidades como: comprensión, concentración y memorización.

A continuación, se presentan algunos de los resultados cuantitativos que se obtuvieron derivados de la aplicación de la técnica de investigación e instrumento digital.

Se tuvo interés en conocer qué sensaciones experimentan los estudiantes al momento de escuchar que se les aplicará un examen, el 59% de los estudiantes experimentan estrés, el 17% miedo, 12% no identifican ninguna sensación, el 7% confort y con 5% expresaron que experimentan frustración (VER GRÁFICA 1).

Gráfica 1. Percepción socio emocional – cognitiva sobre la palabra examen

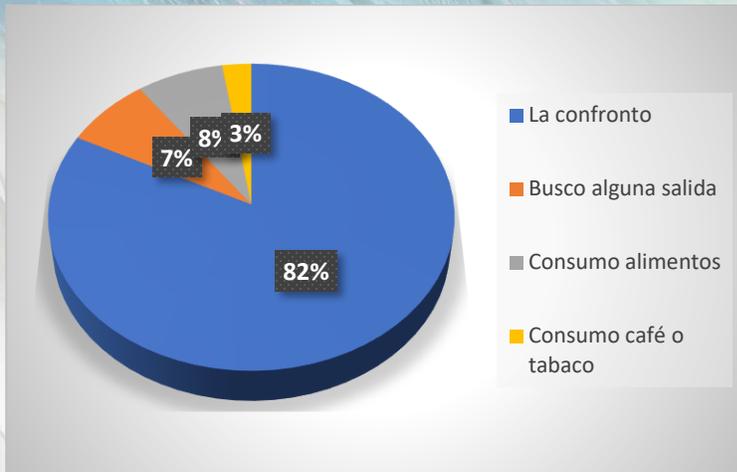


Fuente: Elaboración propia

Con lo anterior, se puede observar que el mayor porcentaje de los estudiantes experimentan una sensación de estrés o miedo al momento de escuchar que se les aplicará un examen.

En este orden de ideas, se formuló una pregunta principal ¿Cómo enfrentas el presentar una evaluación? Se identifica que un 90% (18 estudiantes) confrontan su responsabilidad mediante la preparación emocional – cognoscente para dicho proceso, con un equilibrio se observa con 1 alumno la opción “Busco alguna salida” y “Consumo Café o tabaco”, respectivamente (VER GRÁFICA 2).

Gráfica 2. Recursos para enfrentar una evaluación

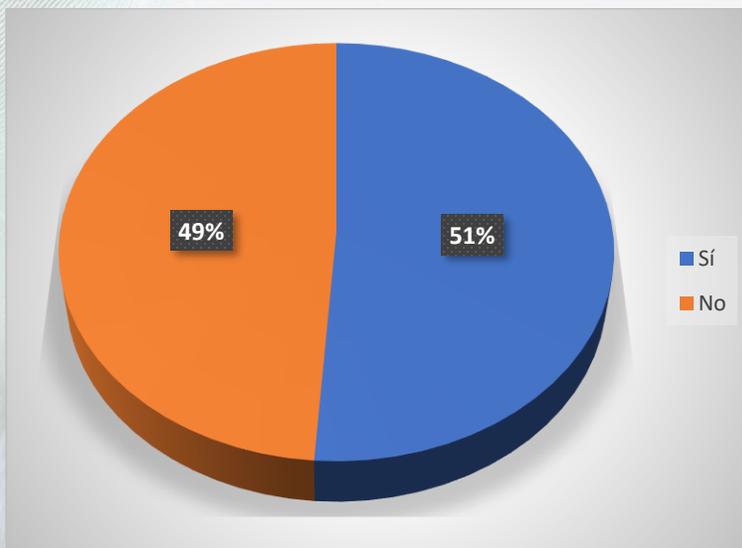


Fuente: Elaboración propia.

Con lo anterior, se buscó identificar la estrategia para realizar una evaluación, pero, sobre todo, cómo lo asimila emocionalmente el estudiante; es decir, la madurez en la confrontación a un examen.

Vinculándose a la percepción del Proceso de Evaluación, es posible identificar la sinonimia entre Evaluación y Examen (VER GRÁFICA 3).

Gráfica 3. Percepción evaluación y examen: ¿es lo mismo?

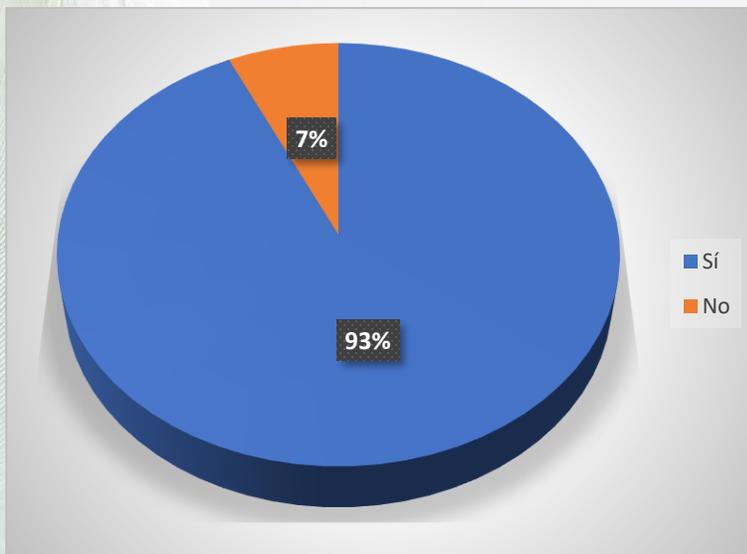


Fuente: Elaboración propia

Conociendo que el 51% de estudiantes expresan que es lo mismo y un 49% no lo perciben de esta manera. Teniendo en consideración que no es lo mismo, debido a que el proceso de evaluación implica diversos factores que valorar, sujetos que se involucran e indicadores pedagógicos que bajo ítems se podrán considerar, sin olvidar procesos fehacientes de análisis y retroalimentación del proceso, y el examen es la prueba y/o instrumento aplicado en determinado momento para valorar el avance programático o comprensión temática; sin embargo, “observamos con preocupación cómo la llamada ‘cultura de la evaluación se reduce a la generalización de exámenes” (Díaz -Barriga, 2001, p. 2).

Respecto a la propuesta presentada, se pudo observar que estuvo bien estructurada y recibida por los estudiantes, ante la pregunta ¿Consideras que el instrumento estuvo bien estructurado y ordenado?, a lo que observó la viabilidad estructural (VER GRÁFICA 4).

Gráfica 4. Viabilidad sobre la estructuración del ejercicio



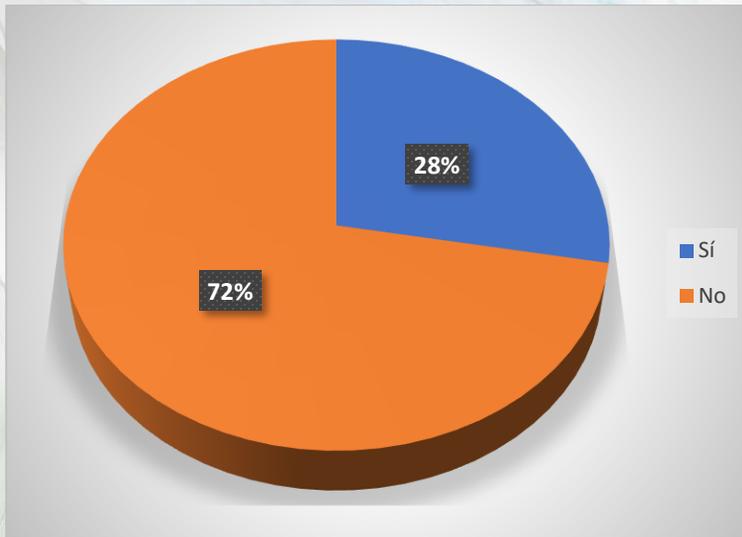
Fuente: Elaboración propia.

Tras la valoración por etapas de la propuesta, se puede identificar una percepción por parte del estudiante de una estructuración correcta, elemento fundamental dentro de la estructuración de exámenes, pruebas o test, un 93% de estudiantes respondieron que estaba bien estructurado el instrumento y 7% respondieron que no; buscando profundizar en este porcentaje, sin respuesta obtenida.

También fue de gran valía conocer el punto de vista de los (as) estudiantes sobre el tiempo concedido de 50 minutos y el enfoque emocional, a partir de la pregunta “Ante el presente

ejercicio con un tiempo de 50 min. ¿Experimentaste más cansancio que un examen y/o ejercicio?” (VER GRÁFICA 5).

Gráfica 5. Impacto temporal – emocional

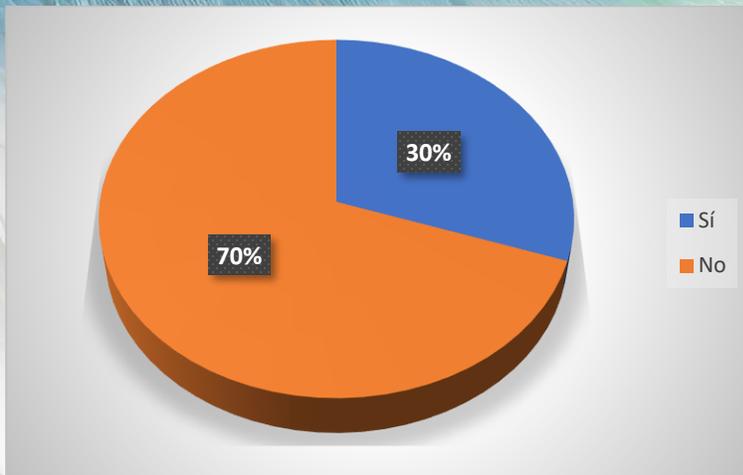


Fuente: Elaboración propia

Satisfactoriamente se visualiza que el 72% no experimentaron más cansancio que un “examen tradicional” y 28% consideraron que sí. Profundizando en los comentarios de los (as) estudiantes, quienes expresaron que sí, aluden que es complicado “romper” los paradigmas existentes ante exámenes de dicha área de estudios, estando más acostumbrados (as) al aspecto cuantitativo – teórico.

En este sentido, se comprueba con la pregunta “Aún y cuando estaban las respuestas en la sopa de letras ¿percibes que fue más complicado?”, el 70% respondieron que no, mientras que el 30% respondieron de manera afirmativa (VER GRÁFICA 6).

Gráfica 6. Complejidad del ejercicio

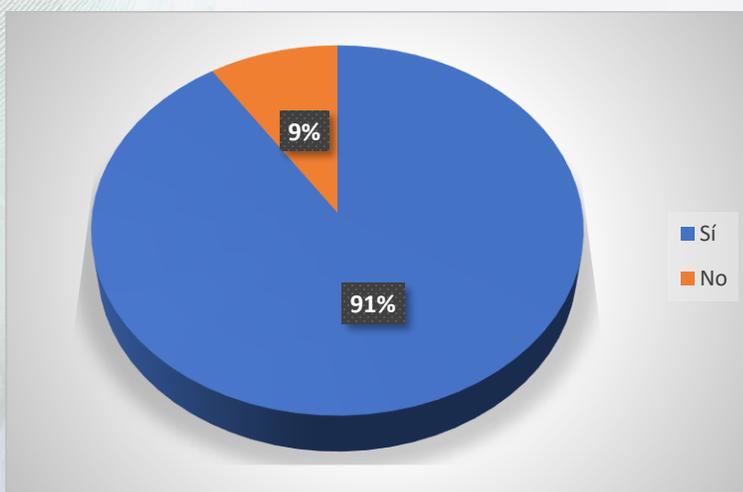


Fuente: Elaboración propia

Es posible observar que la complejidad es subjetiva y en diversas ocasiones es impuesta por el área de estudio y sujetos con los que se vinculan los (as) estudiantes, es decir, estereotipos del perfil de la licenciatura en Administración de Empresas.

Concluyendo que lo principal es la aceptación del resultado propio con la pregunta final presentada en este apartado “¿Estás satisfecho con los resultados obtenidos? (VER GRÁFICA 7).

Gráfica 7. Aceptación sobre el resultado propio



Fuente: Elaboración propia.

Como es posible observar, satisfactoriamente, los (as) estudiantes aceptan sus resultados y observaciones con atención y satisfacción, un saber que es adecuado bajo una estrategia

entretenida, lúdica y práctica, que por mucho ha evolucionado el campo de la Evaluación en el Complejo Regional Mixteca de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

La investigación presentada permite reflexionar respecto a reformular la manera como la evaluación y los exámenes se están percibiendo y aplicando en nuestro medio, como lo plantea dubitativamente Díaz – Barriga (2001, p. 6):

¿se podrá desarrollar una estrategia que permita avanzar en la conformación de la disciplina y en la generación de especialistas que representen diversas tendencias, y al mismo tiempo cambiar su impacto en la enseñanza, modificando las relaciones con los docentes, estableciendo un claro esquema formativo y de retroalimentación y no sólo de calificación, estableciendo diversos tipos de tests de acuerdo con lo que consideremos que debe ser objeto de formación? El reto es establecer la evaluación educativa en nuestro medio con todas sus implicaciones, de lo contrario nos mantendremos en la masificación de un sistema de tests, como si no existiesen corrientes de pensamiento asociadas a ellos.

Sin lugar a duda un reto constante para las autoridades educativas, directivos, docentes y estudiantes.

Conclusiones

Primera. – La implementación de la gamificación como medio de evaluación es viable dentro del nivel superior.

Segunda. – Derivado de la aplicación del instrumento de investigación, se obtiene que es aceptada y aprovechada dicha modalidad de evaluación.

Tercera. – Se identificó la posibilidad de aprender dentro del proceso de evaluación.

Referencias

Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.

<https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>

DeBurr, D. (2013). *Build Gamified Websites with PHP and jQuery*. Packt Publishing Ltd.

Díaz -Barriga, Á. (1987). Problemas y Retos del Campo de la evaluación educativa. *Perfiles Educativos*. (37); Julio – Agosto – Septiembre. pp. 3-15. <https://shorturl.at/OVWZ7>

_____. (2001). El examen, evaluación o masificación de la examinación. *Revista Perfiles Educativos*, Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación. XXIII; (91). pp. 2-6. <https://shorturl.at/rKLQ9>
