

Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura

*Gamification of the formative evaluation process of students
in the area of language and literature*

*Lcdo. Francisco Alberto Gurumendi-Alvarado^I, frankar1973@hotmail.com,
<https://orcid.org/0000-0003-1630-6517>;*

*MSc. Martha Yenny Laz-Carreño^{II}, marthalaz76@yahoo.es,
<https://orcid.org/0000-0002-3695-0791>;*

*MSc. Jasmin Jessenia Sabando-Rodriguez^{III}, jasminsabando@hotmail.com,
<https://orcid.org/0000-0002-4270-7157>*

*^I Universidad Técnica Estatal de Quevedo, Ecuador; ^{II} Unidad Educativa El Empalme, Ecuador;
^{III} Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, Ecuador*

Resumen

La Gamificación es una estrategia innovadora que permite aprender jugando, en los últimos años se han generado grandes cambios y transformaciones en los procesos educativos. Esta investigación plantea como objetivo: Analizar la estrategia didáctica Gamificación para mejorar el proceso de evaluación formativa en el área de lengua y literatura con los niños del séptimo año de educación básica media. Como métodos utiliza el enfoque cuali-cuantitativo en un trabajo exploratorio, descriptivo y de campo, el estudio de las técnicas empleadas en los instrumentos, encuestas a los estudiantes de séptimo de básica media y sus docentes con el propósito de innovar la práctica tradicional en su manera de evaluar. Se comprobó mejoría a través de un proceso de capacitación la evaluación formativa desde los contenidos de lengua y literatura.

Palabras clave: Gamificación, evaluación formativa, lengua y literatura.

Abstract

Gamification is an innovative strategy that allows learning by playing, in recent years great changes and transformations have been generated in educational processes. This research aims to: Analyze the Gamification didactic strategy to improve the process of formative evaluation in the area of language and literature with children in the seventh year of secondary basic education. As methods, it uses the qualitative-quantitative approach in an exploratory, descriptive work. and field, the study of the techniques used in the instruments, surveys of seventh grade students and their teachers with the purpose of innovating the traditional practice in their way of evaluating. Improvement was verified through a training process, the formative evaluation from the contents of language and literature.

Keywords: Gamification, formative assessment, language and literature.

Introducción

El término gamificación se relaciona con llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación educativa, los recursos humanos o el propio desempeño del trabajo. Al respecto, Guevara (2018), lo relacionó con el desarrollo de competencias digitales para que el que aprende pueda facilitar y modelar el uso de herramientas tecnológicas.

Por su parte, González (2016), indica en su tesis que la gamificación es una forma de aprender desde la diversión, con una propuesta que permite visualizar la implementación de elementos de la gamificación a partir de una metodología cualitativa aplicada a docentes y estudiantes, para la obtención de un objetivo concreto. Se presentan elementos favorables que resultan luego de la aplicación sobre el aprovechamiento de aquellos elementos que motivan a desarrollar en ellos, un aprendizaje significativo.

El objetivo de la gamificación es conseguir que el estudiante se motive en su aprendizaje, lograr cambios en su comportamiento y actitud, siendo el docente el que realice sus reglas de juego, entusiasmándolo a ganar y subir sus puntajes y poco a poco a medida que pase los niveles y estén enganchados en el juego ir subiéndole el nivel de complejidad para la obtención de resultados.

En la tesis la literatura infantil y juvenil, desde la gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria es de favorecer la formación literaria de los estudiantes, a partir del diseño e implementación de prácticas de enseñanza mediadas desde la gamificación. Aplicando la metodología cualitativa y cuantitativa donde permite utilizar múltiples estrategias con una muestra de un grupo de estudiante de básica media y sus docentes.

Se construyó una propuesta metodológica, basada la implementación de estrategias se efectúa una encuesta con el fin de conocer la calidad de las transformaciones como resultado de la intervención pedagógica en la investigación experimental. La inteligencia emocional de los chico, es contundente con la metodología al obtener información de partes de los estudiantes lo que permite la toma de decisiones como intervención pedagógica para los directivos y docentes sobre la manera de ¿cómo enseñar? y ¿cómo aprender?

Sirven de base a este resultado, los temas de integración de gamificación y aprendizaje activo en el trabajo en clase con la integración del método de aprendizaje activo, para el trabajo con estudiantes y permitió constatar de manera inicial un mejor ánimo cuando se

planteó que la evaluación del curso no fuera a través de exámenes y tareas, sino por medio de la resolución de actividades y acumulación de puntos con un esquema similar a un video juego, explicando que esto era una evaluación continua para ser más justos y valorar su esfuerzo durante todo el curso generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula Zepeda, Abascal y López (2016).

Las actividades realizadas por medio de la gamificación son amplias donde podemos utilizar algunas de ellas, su metodología utilizada es la cuantitativa realizada a 40 estudiantes pudiéndolas utilizar en diferentes áreas de estudios, principalmente en lengua y literatura para la evaluación formativa que constate el aprendizaje de los estudiantes activando sus conocimientos y creatividad Zepeda, Abascal & López (2016).

La implementación de estrategias apoyadas en la técnica de gamificación, permite hacer un análisis del proceso de enseñanza y estrategias que se emplean en la cotidianidad para alcanzar los objetivos que se plantean y con ello dinamizar las prácticas docentes y se obtienen como resultados que La gamificación tiene múltiples posibilidades, no puede hablarse de una fórmula que garantice que su proceso sea exitoso, pero sí puede ofrecer diseños llamativos e interesantes, que despierten en los estudiantes un mayor interés y entusiasmo por su formación.

Estebaranz (2017) se refiere en sus investigaciones a la evaluación de los aprendizajes problemas y soluciones, dice que en el proceso de recogida, análisis e interpretación de resultados con el fin de valorarlos y que conlleven una toma de decisiones. La utilización de una metodología experimental en los estudiantes de diferentes instituciones educativas da cuenta de evaluaciones externas e internas para conseguir mejoras y por último, utilizar los resultados con carácter formativo, propedéutico no meramente clasificatorio y mucho menos discriminatorio o segregados.

Se destaca la importancia de la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje, de ahí que se conoce que existen tres momentos básicos tales como: diagnóstico, evaluación formativa y evaluación sumativa. Se parte desde la innovación aplicada en el proceso evaluativo como una acción gamificada, que facilita el interés del alumno por la lúdica ligada para la adquisición de su aprendizaje y la construcción de sus conocimientos.

Evaluación formativa y permanente y tendencia histórica en el Ecuador La evaluación se desarrolla considerando inicialmente un proceso de autoevaluación como una práctica imprescindible hacia la mejora de la calidad educativa (García, Sarmiento & Rodríguez, 2017).

Es importante saber que al pasar de la historia, la evaluación ha ido evolucionando y mejorando de manera que se ha realizado en etapas formativas, como la gestora de una mejora permanente y dar una respuesta exigente a la educación, estando desde el año 1826 hasta la actualidad para aportar a las exigencias del mundo actual.

Unir gamificación y experiencia de usuario para mejorar la experiencia docente fue una de las experiencias consultadas. Se les aplicó la encuesta a los alumnos ya que ellos son la generación de los milenials, los primeros nativos digitales, mientras los docentes son de generación anterior, donde hay que capacitarse para mejorar el manejo de la tecnología utilizado métodos de observación para relacionar el tiempo de antes y actual, entender los cambios de la nueva era para mejorar la enseñanza aprendizaje Labrador Ruiz de la Hermosa & Villegas (2016).

La innovación pedagógica debe ser un tema obligatorio en las instituciones educativas así lo determina Ruiz y Villegas (2016). En su artículo haciendo énfasis en las generaciones que aprenden y las generación que enseñan.

Los que aprenden son los llamados nativos digitales los que están preparados para aprender de una manera diferente, el uso apropiado de la tecnología con la orientación respectiva de sus maestros y la generación que enseña de manera tradicional que se rehúsa a uso de la tecnología, incluso le causo muchos problemas en época de pandemia para poder dar sus clases sin embargo sabe que debe prepararse y afrontar nuevos desafíos.

El desarrollo de la competencia digital, la interacción mediante las tecnologías digitales en docentes con la gamificación como estrategia metodológica con docentes y estudiantes ha facilitado competencias en los docentes de la Unidad Educativa lo que demuestra que mientras juegan, si hay aprendizaje (Claudio *et al.*, 2019).

Según Claudio la gamificación debe ser de uso obligatorio en las actividades de los docentes en los actuales momentos por la generación que se educa que son lo milenius o nativos digitales, desde ese punto de partida las competencias digitales deben ser incorporadas en los procesos de formación de los docentes pero a la vez dichas competencias deben ser enseñadas a los alumnos para su uso adecuado. Lo que está claro es que el juego es un motivante básico para los educandos, aspectos que se corroboran con aportes de Parra & Torres (2018).

El sistema educativo actual ya está gamificado, al fin y al cabo, al alumno se le otorga notas (puntos), para pasar al siguiente nivel (promoción), se le otorga recompensas por actos concretos (trabajos voluntarios), insignias que acumulan en los cuadernos de clases

o regalos n forma de becas. También se hallan pruebas épicas (examen final de etapa, selectividad), estatus social buenos malos estudiantes de acuerdo con (Vázquez, 2021).

Hay que tener presente, que más allá de los elementos de la gamificación existe un componente intangible clave: La experiencia del alumnado. Para que el docente logre formar profesionales competentes y autónomos que se desenvuelven en un ámbito laboral mediado por la tecnología, debe de haber desarrollado competencias digitales, acompañadas de otras como la competencia cognitiva (saber). La competencia funcional (saber hacer), la competencia personal (saber ser y estar).

En general, se llama a los docentes a emplear técnicas e instrumentos que incidan en la evaluación formativa desde las diversas a asignaturas, que no continúen con la evaluación tradicional escrita, en tanto, causa desmotivación por parte del estudiantado. Si a la evaluación formativa trata de recopilar la mayor información posible de los resultados, para poder realizar los ajustes necesarios. Proporciona información que permite mejorar, tanto los procesos, como resultados del aprendizaje (Campaña & Manzano 2019).

La consulta a diversos autores de varios artículos relacionados con el tema destacan la importancia de las actividades de la gamificación en los procesos de evaluación formativa de estudiantes facilitó que haya fundamentos para la presente investigación.

Materiales y métodos

Se realizó la investigación de campo que se aplicó en las instalaciones de la Escuela de Educación básica 2 de mayo del cantón El Empalme, provincia del Guayas. Para la recopilación de los datos de fuentes primarias, mediante la observación de los procesos que se realizan en dicha institución referente a la aplicación de estrategias lúdicas a los estudiantes de séptimo de básica aplicando la gamificación en el proceso de evaluación formativa. La población estudiada para el desarrollo de la investigación fueron las 2 educadoras y 45 estudiantes.

Además mediante la revisión bibliográfica, se logró obtener información fundamental sobre las diferentes estrategias lúdicas , sus herramientas tecnológicas utilizadas y actividades aplicadas en estudiantes , para el mejoramiento de la evaluación formativa , teniendo en cuenta que estrategias en base al juego son las adecuadas según la edad de cada niño o niña, las fuentes utilizadas para la obtención de la información fueron proyectos similares al tema planteado, artículos, revistas, libros y sitios o documentos web confiables.

Por medio de la investigación descriptiva se logró conocer la estructura de la escuela, la situación actual de los procesos, estrategias lúdicas, técnicas o actividades utilizadas por los docentes, para el desarrollo de la evaluación formativa en estudiantes del séptimo de básica con la finalidad de esclarecer la problemática existente y determinar los factores que intervienen en ella.

Finalmente con la Investigación Propositiva, se planteó una propuesta como solución a la problemática detectada en la Escuela de Educación básica 2 de Mayo, la propuesta trata de un plan de capacitación dirigido a los docentes sobre la gamificación para el mejoramiento de la evaluación formativa de los estudiantes o estrategias, el plan de capacitación tiene como finalidad proporcionar a los docentes; conocimientos que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes a través de la lúdica siguiendo planteamientos de Joya (2020) relacionados con el fin educativo y formativo de evaluación.

Como método científico fundamental, se ha utilizado el inductivo, dado que sirve para ampliar el conocimiento del mundo real. Esta forma de razonamiento resultó muy valiosa, puesto que se apoya en la observación, esta incorpora la creatividad y permite arriesgar conclusiones innovadoras que, si bien no pueden demostrarse, sí pueden someterse a consideraciones, pruebas y mecanismos de validación.

Resultados

Para su aplicación se procedió de la siguiente manera:

Primero: se observó el fenómeno de interés. Se obtuvo información de la forma como se aplican las estrategias educativas lúdicas mediante el uso de una guía de observación.

Segundo: se establecieron patrones posibles. Esto quiere decir que, a partir de la comparación de estrategias observadas y cotejo de los datos de aprendizaje en el área de lengua y literatura, se busca en ellos alguna correlación, algún indicio que resulte revelador o que sea lo suficientemente común como para suponerlo general.

Tercero: se construyó una teoría. Finalmente, y basada en los patrones encontrados, se compone una conclusión generalizadora, o sea, que intente dar cuenta de cuáles y como incide el uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la evaluación formativa en el área de lengua y literatura.

Del método analítico se pudo realizar el análisis, con la finalidad de conocer el estado actual de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo y, cómo afecta una mala aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la evaluación formativa en el área de lengua y literatura de los estudiantes.

Con el método estadístico, se logró manejar los datos e información fundamental para el desarrollo de la investigación, cumpliendo la secuencia o etapas de este método, como la recolección de los datos, el recuento, presentación, síntesis y el análisis de los datos.

Como técnica utilizada para la recolección de la información se aplica una encuesta constituida por un conjunto de preguntas, que ayudaron a la obtención de información fundamental para la investigación, esta fue aplicada a docentes de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo.

Discusión

Para este resultado se ejecuta la gamificación, utilizando la metodología cualitativa, a la población muestreada recalando que la estrategia de la gamificación o juegos lúdicos puede ser aplicada en diferentes áreas pedagógicas para realizar la evaluación formativa.

El objetivo estuvo encaminado al aporte a los docentes y estudiantes para fomentar la práctica de gamificación y captar su interés en las áreas respectivas que se utilizara esta técnica en funciones de las competencias digitales que sean capaces de crear interés, creatividad en sus alumnos y poder evaluarlos de forma dinámica.

En Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, objeto de estudio se pudo determinar el estado actual del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura.

El diagnóstico se lo realizó mediante la aplicación de encuestas a los docentes de los cuales se determinó que los dos docentes no tienen conocimientos básicos de la aplicación de la gamificación, lo que más ayudó fue la colaboración de todo el personal administrativo y directivos ya que gracias a ello se establecieron grupos focales para poder dirigir la propuesta de manera más efectiva.

En este trabajo investigativo se evaluó el Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literature.

En la aplicación del Plan de Capacitación Docente, el resultado es el criterio favorable de los académicos, porque se realizaron observaciones a clases con la aplicación de las guías de evaluación de resultados; tomando en consideración el criterio de los docentes y estudiantes.

Conclusiones

1. *Se fundamentó teóricamente desde la literatura científica la incidencia de la gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura*
2. *La aplicación de la gamificación en la asignatura Lengua y Literatura aportó resultados positivos en tanto se evidencia la asunción de un aprendizaje formativo.*

Referencias bibliográficas

1. Campaña, J., & Manzano, M. (2019). *Universidad Técnica De Ambato*. Repo.Uta.Edu.Ec, 130.
2. Claudio, I. N. G., Guevara, F., Msg, V., Marco, I. N. G., Marín, A., Msg, G., ... Msg, M. (s.f.). *Tecnologías de la Información y Comunicación*. (s.e.).
3. Estebaranz, J. M. A. (2017). La evaluación de los aprendizajes. Problemas y soluciones. *Profesorado*, 21(4), 381–404.
4. García Gallegos, K. H., Sarmiento Berrezueta, S. M., & Rodríguez Saif, J. M. (2017). Evaluación formativa permanente y su tendencia histórica en el Ecuador. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, VIII(7), 1–9.
5. Gómez, I. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação&Formação*, 3(8), 3–16. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v5n2/a10v5n2.pdf>.
6. González, M. (2016). *Hagamos que aprender sea divertido*. (s.e.).
7. Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. (s.e.).
8. Joya Rodríguez, M. Z. (2020). La evaluación formativa, una práctica eficaz en el desempeño docente. *Revista Scientific*, 5(16), 179–193. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.9.179-193>
9. Labrador Ruiz de la Hermosa, E., & Villegas Portero, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2).
10. Parra, E., & Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño Gamification as a learning resource for design teaching Introducción Antecedentes y contexto*. Escuela de Arte y Superior de Diseño.
11. Vázquez-Ramos, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modeloEdu-Game. *Retos*, 2041(39), 25–33.
12. Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315–326. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>