

El Método de gamificación EJA y la evaluación formativa

The EJA gamification method and formative assessment

José Antonio García Cano*

¹ Universidad Pedagógica Nacional

Resumen

Esta investigación presenta los resultados obtenidos de un estudio cuantitativo realizado para describir el efecto de utilizar la Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende) en procesos de evaluación formativa, esto se realizó con docentes en formación para el nivel Preescolar de primer semestre en el Instituto Superior de Educación Normal, la aplicación del instrumento se dio al final de una secuencia didáctica que involucraba un Rally interactivo con misiones de aprendizaje y potenciadores que permitieran llevar a cabo un acompañamiento formativo durante todo el proceso con diversos mecanismos para que al final se aplicara una encuesta con elementos propios de la evaluación formativa, entre los cuales destacan: Retroalimentación, enfoque activo de la evaluación, etc. En el apartado de discusión y conclusiones se presentan los hallazgos obtenidos, los cuales giran en torno a la participación y la importancia de volver participe al estudiante del proceso educativo, desde las estrategias de aprendizaje, hasta un proceso de evaluación coasociativa.

Palabras Clave: Práctica Docente – Método EJA – Innovación Educativa – Evaluación Formativa

Abstract

This research presents the results of a quantitative study conducted to describe the effect of using the EJA Gamification (Teach, Play, and Learn) method in formative assessment processes. The study was conducted with first-semester preschool teacher trainees at the Higher Institute of Normal Education. The instrument was applied at the end of a didactic sequence involving an interactive Rally with learning missions and enhancers that allowed for formative support throughout the process using various mechanisms. At the end of the sequence, a survey incorporating elements of formative assessment was administered, highlighting aspects such as feedback and an active evaluation approach. The discussion and conclusions section presents the findings, focusing on participation and the importance of involving students in the educational process, from learning strategies to a co-associative evaluation process.

Keywords: Teaching Practice – EJA Method – Educational Innovation – Formative Assessment

1. Introducción

El presente documento expone los resultados de la aplicación del Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende) como parte de la práctica docente durante el proceso formativo de las alumnas de la asignatura Tecnologías Digitales para el Aprendizaje y la Enseñanza, pertenecientes al primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar en el Instituto Superior de Educación Normal, en este apartado se incluyen: La relevancia de la problemática abordada, los objetivos del estudio, las preguntas de

investigación, la justificación y la hipótesis de trabajo.

En la actualidad la formación de docentes y las estrategias para la gestión del aprendizaje son temas tabú en el contexto educativo, debido a las nuevas condiciones presentes en las diferentes instituciones consecuentes a la pandemia mundial que aquejó al mundo en el periodo que comprende del año 2020 al 2022, por ende la evolución y revolución del proceso educativo se volvió una constante que trajo consigo efectos negativos y positivos en todos sus niveles, tal y

Como citar: García Cano, J. A. (2024)

El Método de gamificación EJA y la evaluación formativa
Revista Tribuna Pedagógica, (2)1, Nueva época 25-33

Recibido: 12 de marzo de 2024. Aceptado: 25 de abril de 2024

como lo afirma el Instituto Nacional de Estadística Geografía e informática (2021) en la encuesta de los resultados para la medición del impacto del COVID-19 en la Educación (ECOVID-ED) 2020, señalando que existe un atraso, así como también una falta de concreción en los grados y niveles educativos incluyendo los estudios universitarios.

Algunos de los motivos asociados a la pandemia COVID-19 para no inscribirse en el ciclo escolar vigente (2020-2021) se relacionan de manera directa con los procedimientos y las formas de la modalidad educativa; por ejemplo, el 26.6% considera que las clases en general poco funcionales para el aprendizaje; siendo este factor un reto bivalente para los actores del proceso educativo, así como también para la arquitectura de las secuencias didácticas de los docentes y los métodos de evaluación que emplean.

En el Instituto Superior de Educación Normal se imparten licenciaturas enfocadas a la formación de futuras educadoras o Maestras de Preescolar, en la comunidad se puede observar que las estudiantes cuentan con una amplia diversidad de recursos didácticos existentes y que pudieran ser empleados para la enseñanza y la mejora de los procesos de evaluación formativa abonando con esto a la formación integral y la generación de competencias en las futuras educadoras.

Por lo anterior mencionado, con la presente investigación se realiza un análisis sobre el uso del Método de Gamificación EJA para el proceso de evaluación por parte de las educadoras en formación, pretendiendo así dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación:

I. ¿Qué efecto tiene el uso del Método de gamificación EJA en el proceso de Evaluación Formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar?

II. ¿Qué elemento de la evaluación formativa se favorece más durante el uso del Método de gamificación EJA en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar?

III. ¿Cuál es el factor menos sobresaliente en el Método de gamificación EJA para la evaluación formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar?

Haciendo referencia a las interrogantes planteadas también se edifican los objetivos que acompañan y se persiguen a través del marco estructural de este estudio.

El objetivo general consiste en: Analizar el efecto del Método de Gamificación EJA en el proceso de Evaluación Formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

Los objetivos específicos de esta investigación son dos y se presentan a continuación:

I. Conocer el elemento de la evaluación formativa más favorecido durante el uso del Método de gamificación EJA en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

II. Identificar el factor menos sobresaliente en el Método de gamificación EJA para la evaluación formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

La justificación de este estudio enmarca la relevancia de la temática considerando que la evaluación formativa juega un rol central en la formación inicial de futuros docentes de educación preescolar. Tal como señalan Black y Wiliam (1998), la evaluación formativa se define como "todas aquellas actividades emprendidas por maestros, y/o por sus estudiantes, que proveen información a ser usada como retroalimentación para modificar las actividades de enseñanza y aprendizaje en las cuales están involucrados" (p.10). En otras palabras, la evaluación formativa entrega información para monitorear y acompañar el aprendizaje, identificando fortalezas y debilidades para mejorar. Aunado a esto podemos mencionar que la primera infancia (0 a 6 años) es una etapa clave para el desarrollo cognitivo, social y emocional, según UNESCO (2021), contar con docentes capacitados en

el uso de evaluación formativa resulta indispensable. Como indica Moreno (2016), a través de estrategias evaluativas formativas se pueden reconocer diversos indicadores del progreso infantil, más allá del dominio conceptual, para retroalimentar sus procesos de aprendizaje.

Para concluir los elementos del marco de esta investigación, se presentan las siguientes Hipótesis:

H1. El uso del Método de gamificación EJA permite el proceso de Evaluación Formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

H0. El uso del Método de gamificación EJA no permite el proceso de Evaluación Formativa en las estudiantes del primer semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar.

Aunado a este proceso se consultaron diferentes fuentes con la finalidad de profundizar en conceptos clave propios de esta investigación de manera puntual entre los cuales destacan la gestión del aprendizaje, así como también los elementos que convergen en el proceso de evaluación, estos se presentan a continuación:

1. Gestión del Aprendizaje. La gestión del aprendizaje es un área de creciente interés en la investigación educativa moderna. Tal como señalan Chan y Fair (2021), esta consiste en la "aplicación de principios de gestión a los procesos de generación, captura, compartición y uso del conocimiento, con el fin de lograr objetivos formativos de manera eficiente" (p.85).
2. Práctica docente. En palabras de Pimienta (2008) "la práctica docente debiera intentar que los estudiantes descubran principios por sí mismos y estimularles a que lo hagan. Profesor y estudiantes deberan implicarse en un dialogo activo.
3. Gamificación . La gamificación es un concepto que es muy amplio y aplicativo en diferentes áreas de la gamificación, en palabras de García Cano (2020), se puede definir como

la aplicación de los principios y fundamentos del juego en entornos no lúdicos, lo cual aborda desde el ámbito empresarial, educativo, emocional y por supuesto el ámbito educativo.

4. Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende). El Método EJA (Enseña, Juega y Aprende) es una propuesta que aborda desde una perspectiva didáctico – instruccional la implementación de la Gamificación en entornos educativos o productivos, esta se encuentra articulada por tres partes que engloban el proceso de planificación, la elaboración de recursos y el sistema de evaluación en conjunto con la inserción de diversos elementos propios de la innovación educativa (García Cano, 2023).

Esta propuesta se encuentra constituida por tres ejes con elementos como: La planeación, el diagnóstico, la evaluación y el acompañamiento formativo, pero desde una perspectiva integral que incluya las habilidades blandas.

En el siguiente apartado se detallan cada una de las fases que componen el método de gamificación EJA:

I. Enseña (Planificación y diagnóstico del grupo). El primer elemento enseña en el método EJA hace referencia al diseño de la secuencia considerando la alineación de los elementos didáctico-pedagógicos en combinación con las TIC, contemplando las características del contexto desde una perspectiva integral y holística (Nivel educativo, infraestructura, modelo de formación, recursos e intenciones formativas), lo cual es de suma importancia tal y como se presenta en la idea de Sánchez (2012), ya que la implementación de una secuencia didáctica debe ser contextualizada y analizar la infraestructura así como también las características humanas de los estudiantes y docentes, como sus competencias digitales y disposición hacia la tecnología para asegurar una integración efectiva de las TIC.

El segundo elemento corresponde al diagnóstico del perfilograma del jugador o de

tección del tipo de jugador que predomina en la audiencia a través del uso de algún instrumento de evaluación (Matriz de valoración o cuestionario) con la finalidad de establecer un diseño acorde a las necesidades de esta con la intención de mejorar el nivel de engagement.

Estableciendo dos grandes vertientes que se relacionan con la personalidad y características de los estudiantes con un impacto en la mecánica didáctica. La primera señala al jugador denominado Champion o competitivo estandarizado con las siguientes características: Individualista, búsqueda del propio beneficio, la motivación esencial es el incremento de nivel, pero sobre todo ganar y en una segunda propuesta se encuentra el Designer o Social creativo con características diferentes que se centran en explorar, libertad de elección, la inmersión en el entorno, personalización de elementos.

II. Juega (Incorporación de los elementos del juego y diseño de recursos según el nivel de Gamificación). El segundo elemento del método EJA hace referencia a un análisis minucioso acerca de que elementos se pueden incluir en la dinámica de gamificación (Minijuegos, retos, acertijos, etc.). La planeación didáctica para aplicar la gamificación es diferente e implica ciertas especificaciones, ya que esta edifica la introducción de elementos y mecánicas de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de motivar a los estudiantes fortaleciendo el compromiso en su trabajo académico, fomentando la participación activa y el logro de metas de aprendizaje (Martí Parreño, 2016). Por ello la gamificación en el aula se enfoca en la aplicación de estrategias lúdicas que promueven la motivación intrínseca de los estudiantes, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo (Sánchez, 2017).

En este elemento el proceso sistemático propuesto es el siguiente:

I. Delimitar la unidad de competencia o contenidos

II. Diseñar los objetivos de aprendizaje

III. Establecer la cantidad de elementos de gamificación a utilizar

IV. Determinar los recursos y estrategias para implementar durante el proyecto

V. Diseñar la propuesta integrando el plan de monitoreo y evaluación

III. Aprende (Interactúa y evalúa en un formato simultáneo de 360°). El último paso del método EJA está compuesto por la aplicación de lo planificado previamente, así como también del diseño de un plan de evaluación que busque un acompañamiento formativo durante toda la experiencia de aprendizaje a través del uso de un diario de misión o itinerario de aprendizaje, el cual está organizado por diferentes retos (Estrategias de aprendizaje) centrados en los objetivos.

Para el proceso de evaluación en conjunto con el diario de misión se integran instrumentos que retoman la evaluación como un proceso sistemático y organizado tales como las rúbricas que proponen una amplia gama de ventajas, debido a su capacidad para establecer criterios claros y específicos de evaluación, proporcionando una guía detallada para la valoración del desempeño de los estudiantes en diversas áreas o tareas con objetividad (Santos Guerra, 2016).

2. Metodología

En el presente apartado se describen los elementos de este estudio cuantitativo, así como también la población, la muestra el proceso empleado para analizar y tratar los datos en conjunto con el instrumento empleado.

Para el enfoque de esta investigación se tomó como referente a Corbetta (2004), el cual señala que esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que efectúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad ‘Busca especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de las personas, grupos, comu-

nidades, o cualquier otro fenómeno que se someta a análisis” (Danhke en Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Para los fines de este estudio se manejó el alcance descriptivo, ya que este se refiere a la recopilación, presentación y análisis detallado de datos para describir fenómenos, eventos, situaciones o grupos, sin intentar establecer relaciones causales. Sus características incluyen la observación meticulosa, la presentación objetiva de la información y la ausencia de manipulación de variables (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El contexto institucional que rodea a esta investigación nos remonta al ISEN, el cual es un -instituto que se ha caracterizado por brindar una oferta educativa dirigida a la formación de futuros normalistas en el área de Educación Preescolar y Educación Física, cabe mencionar que la escuela es de iniciativa privada y cuenta con todos los servicios indispensables para el desarrollo de un proceso educativo con tecnología, tales como: Internet, aires acondicionados, proyectores y mobiliario suficiente para albergar a los estudiantes que cursan estos programas de licenciatura.

La población total de alumnas que cursan la asignatura Tecnologías Digitales para el Aprendizaje y la Enseñanza comprende a 58 integrantes teniendo a únicamente personas del sexo femenino.

La recopilación de datos estuvo integrada por las alumnas del 1er semestre salón A y B del Instituto Superior de Educación Normal, lo cuales ya estaban previamente establecidos por la dirección de la escuela.

Tabla. 1. Distribución de la población de primer semestre

Salón	A	B	Total
1er semestre	29	29	58

Para el proceso de obtención de datos se llevaron a cabo varias acciones:

La implementación del Método de Gamificación EJA incluyó varias actividades para proveer al estudiante de andamios cognitivos previo a la situación didáctica en un Rally de aprendizaje compuesto por varias misiones encriptadas en códigos QR, el cual tuvo una explicación previa y combinó actividades como la elaboración de un mapa conceptual, el diseño de un cuadro comparativo, así como también el trabajo colaborativo para el análisis de medios audiovisuales y bibliográficos.

La organización de dichas actividades fue la siguiente:

1.Elaboración de un mapa conceptual sobre la gamificación, el cual tenía el objetivo específico de: Identificar los elementos de la gamificación.

2.Cuadro comparativo sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, Juegos Serios y la Gamificación, con el objetivo de Contrastar los elementos de la gamificación, los juegos serios y el Aprendizaje Basado en Juegos.

3.Análisis de casos y comentario en un video argumentado con la finalidad de evaluar el uso de la Gamificación en la Educación.

4.Prueba objetiva sobre el uso de la gamificación para aplicar la gamificación para el aprendizaje en diferentes situaciones. El objetivo de aprendizaje por desarrollar en esta secuencia era: Analizar la pertinencia del uso de la Gamificación para el Aprendizaje en el Nivel Preescolar.

En este rally se utilizaron varias aplicaciones digitales que permitieron vincularse con las actividades de aprendizaje entregadas en el diario de misión, aunado a esto se utilizó una agenda de trabajo que estaba compuesta por el número de estaciones de dicho Rally en las cuales se registró a forma de monitoreo el cumplimiento de las estrategias de aprendizaje vinculadas con los objetivos específicos planteados previamente.

El orden de las acciones fueron las siguientes:

1. Solicitud a la institución
2. Planeación de la actividad y diagnóstico

de las jugadoras

3. Implementación de la actividad y acompañamiento formativo
4. Aplicación de los instrumentos
5. Análisis de resultados
6. Elaboración de conclusiones

Para el análisis de los datos la aplicación del instrumento se dio a través de una encuesta elaborada con el software Google Forms, integrado por 20 ítems de respuesta cerrada con sus respectivas alternativas y abordando diversos aspectos de la evaluación formativa, tema presente en el Modelo Educativo vigente y parte de la formación profesional de las futuras educadoras, así como también elementos que buscan evaluar la experiencia de aprendizaje, tales como: El acompañamiento formativo, la motivación durante la práctica, el aprendizaje progresivo, la metacognición, las dinámicas lúdicas, etc.

3. Resultados

En el siguiente apartado se exponen los datos obtenidos en la aplicación del instrumento antes mencionada se contempla un máximo de respuesta de 20 aciertos por persona y un mínimo de 0, tomando como una respuesta favorable el 60% correspondiente a aseveraciones positivas.

Tabla. 2. Concentrado de la puntuación global obtenida por cada salón

Salón	A	B	Total
Puntaje total por salón	493	540	1033

La tabla 2, presenta una clara descripción de las puntuaciones generales obtenidas en la aplicación del instrumento en el salón A y B respectivamente. Se observa que las alumnas del salón B tienen un mayor índice de respuesta positiva en el balance general obtenido del instrumento con una puntuación de 540, superando al salón A por 47 puntos.

Aunado al párrafo anterior podemos señalar un resultado positivo en todos los aspectos que componen la evaluación formativa de manera global se obtuvo un resultado positivo considerando que la máxima posible son 560, teniendo en cuenta que participaron 28 personas por grupo de las cuales cada una puede obtener hasta 20 puntos de respuesta positiva. La exposición de los resultados generales obtenidos en el cumplimiento de cada una de las actividades realizadas durante la aplicación didáctica dejó ver un alto grado de compromiso y también haciendo énfasis en un acompañamiento durante el proceso formativo tal y como se muestra en la figura 1.

Los resultados de forma puntual el salón A y B por misión se presentan a continuación con una máxima de 100% y una mínima de 70% en el cumplimiento de las actividades durante la secuencia didáctica, dividiéndose de la siguiente forma: Mapa conceptual 80% y 70%, Cuadro comparativo 100% y 80%, Video 100% y 100% y por último Prueba objetiva con 100% y 80%.

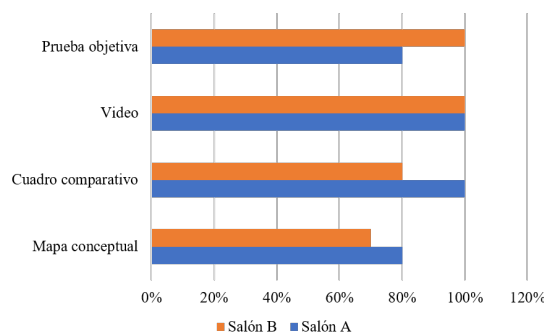


Fig. 1. Gráfica del porcentaje global de cumplimiento en cada misión del Rally de aprendizaje.

Continuando con los resultados globales obtenidos podemos establecer una puntuación total aprobatoria por salón las cuales dejan un resultado mínimo muy favorable de cumplimiento el cual se obtuvo por categoría al promediar los resultados obtenidos y se describe en la tabla 3 que se presenta a continuación.

Tabla 3

Promedio total por actividad realizada

Actividad	Mapa conceptual	Cuadro Comparativo	Video	Prueba objetiva	Total
Promedio de cumplimiento	70%	90%	100%	90%	87.5%

Los resultados con relación a la entrega de actividades formativas que componen el proceso deja en claro que tiene un alto índice positivo, y ya que por cada elemento se mostró una nota aprobatoria, teniendo como mínimo el 70% y como máximo un 100%, lo que equivale a la máxima posible y en conjunto el promedio global de toda la unidad de estudio generó un 87.5%.

A continuación, se analizarán detalladamente los datos obtenidos para responder a los objetivos planteados relacionados con la evaluación formativa y la gamificación a través de la encuesta de manera gráfica, unificando los resultados de los dos grupos para dar respuesta al reactivo más sobresaliente y el menos favorecido respectivamente.

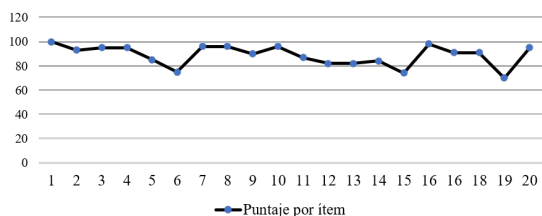


Fig. 2. Gráfica del porcentaje global obtenido por ítem en la aplicación del Método EJA de Gamificación para la Evaluación Formativa)

En la figura anterior se observa que el reactivo con mayor porcentaje es de 100%, la cual es la máxima posible y hace alusión a la participación activa durante el proceso de evaluación en contraste el reactivo que obtiene menor puntaje es el que se relaciona con el feedback o retroalimentación entre pares con un 70 %.

Las figuras y tablas presentadas dejan ver que existen resultados que superan el 50% del puntaje total posible, lo cual señala resultados aprobatorios en cada uno de los ítems que presenta el instrumento; vale la pena mencionar que existe cierta tendencia en los puntajes más altos, lo cual hace referencia a la experiencia de aprendizaje vivida por parte de los equipos de trabajo en la implementación del método EJA para la gamificación, cabe mencionar que por la naturaleza de la secuencia didáctica de aplicación surgen elementos colaterales viables para profundizar en otros estudios.

4. Discusión

Ciertamente, la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Como señala Quintero (2019), "la gamificación se plantea como una metodología activa que introduce elementos del juego en entornos no lúdicos para involucrar, motivar y potenciar determinados comportamientos" (p. 32). En esta línea, los resultados obtenidos en la presente investigación coinciden con los hallazgos de Contreras y Eguía (2016), quienes resaltan que "la gamificación favorece la participación activa y el compromiso de los estudiantes, al tiempo que promueve un aprendizaje significativo" (p. 78).

No obstante, es importante considerar que la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos, particularmente en lo que respecta a la retroalimentación entre pares. Como advierte Zichermann (2014), "la falta de una retroalimentación adecuada puede socavar los beneficios de la gamificación, generando frustración y desmotivación en los participantes" (p. 114). En este sentido, los resultados obtenidos en relación al feedback entre pares sugieren la necesidad de reforzar esta área a fin de aprovechar al máximo las potencialidades de la gamificación.

Los hallazgos de esta investigación respaldan la eficacia del método de gamificación EJA

(Enseña Juega y Aprende) como una estrategia valiosa para promover la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, también ponen de manifiesto la necesidad de prestar especial atención al componente de retroalimentación entre pares, el cual presentó un desempeño menos favorable en comparación con otros aspectos evaluados.

En este sentido, se recomienda explorar mecanismos que incentiven y faciliten el intercambio de comentarios constructivos entre los participantes, lo cual podría involucrar la implementación de sistemas de puntuación, recompensas o reconocimientos específicos para este fin.

5. Conclusión

El análisis cuantitativo deja en claro que existe una respuesta positiva hacia la evaluación formativa y el uso de la Gamificación, lo cual apunta que nuestra hipótesis fue correcta, pero también en el cumplimiento de los objetivos fue notorio que el factor menos favorecido fue la retroalimentación, por ende sería beneficioso considerar la incorporación de herramientas tecnológicas que permitan una gestión más eficiente y estructurada de la retroalimentación, fomentando así una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes.

Estos ajustes podrían potenciar aún más los beneficios del método EJA, optimizando su impacto en el proceso de aprendizaje y contribuyendo a una experiencia educativa más enriquecedora y significativa para todos los involucrados.

Por otra parte, cabe mencionar que se pudo apreciar el interés durante la dinámica implementada y el fortalecimiento de habilidades blandas como la comunicación centrada el trabajo colaborativo y la solución de problemas por mencionar algunas, generando con esto una experiencia de aprendizaje integral que combina lo académico con lo humano, haciendo que el factor que más destacó fue la participación activa.

Es fundamental resaltar la importancia crucial que desempeña la participación activa de los estudiantes en el contexto de la evaluación formativa. Como se ha demostrado a través de la implementación del método de gamificación EJA (Enseña Juega y Aprende), la participación activa de los alumnos fue el elemento más destacado, alcanzando un 100%, lo cual reafirma el potencial transformador de las estrategias lúdicas y participativas en la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos.

En conjunto es necesario mencionar que la evaluación formativa, a su vez, se caracteriza por ser un proceso continuo, flexible y centrado en el estudiante, donde la retroalimentación constructiva juega un papel fundamental.

En este sentido, es esencial fomentar una cultura de diálogo abierto y respeto mutuo, en la cual los alumnos se sientan cómodos para expresar sus inquietudes, compartir sus ideas y recibir comentarios de sus compañeros y docentes, pero también es imprescindible diversificar los mecanismos para evaluar de forma auténtica.

La evaluación formativa tiene efectos colaterales como se vio en esta investigación, debido a que en su enfoque en el desarrollo de habilidades y competencias clave, más allá de la mera adquisición de conocimientos, esto para gestionar en los estudiantes oportunidades para aplicar sus aprendizajes en contextos prácticos y auténticos, así como fomentar habilidades transversales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

La importancia de este estudio se centra en que la evaluación formativa no solo genera información, sino que también cultiva habilidades esenciales para su desarrollo integral como individuos y futuros profesionales, por lo cual surgen las siguientes recomendaciones:

1. Los elementos que emanan de este estudio de este estudio sugieren que la implementación de métodos de interactivos y colaborativos, tal y como lo es el Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende), ya que este tiene un

impacto significativo en el proceso de evaluación.

2. Es necesario fortalecer los procesos formativos de los estudiantes del ámbito educativo para generar una formación más integral.

3. Evaluar es un proceso continuo y sistemática que debe centrarse en lo que se desea que el alumno aprende.

4. Diversificar los instrumentos de evaluación permite un juicio más completo sobre la aplicación de las estrategias didácticas y el proceso educativo.

5. Los docentes al combinar los agentes de evaluación generar mayor responsabilidad hacia lo que se aprende.

A manera de reflexión vale la pena enunciar que no existe un método universal o una receta única para evaluar, ya que la diversidad en el aula implica que no existe un solo instrumento o método que sea efectivo para todos los estudiantes.

6. Bibliografía

. Altopiedi, M., & Murillo, F. J. (2010). Innovación en Educación: Un Enfoque Estratégico para la Mejora del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8(1), 7-29.

Barrera, R. [TEDx Talks] (22 de febrero de 2016). Sorprendizaje: Como acabar con una educación aburrida [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FXTQq7Ojp94>

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education*, 5(1), 7-74.

Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5-31.

Chan, C. & Fair, J. (2021). Gestión del aprendizaje en la era digital. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 85-102.

Corbetta, P. (2003). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid. McGraw-Hill.

Contreras, R. S., & Eguía, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Instituto de Investigación en Educación, Universidad de Barcelona.

García Cano, J.A. [Dr. José Antonio García Cano] (6 de agosto de 2020). Gamificación: "Enseña Juega y Aprende"[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=33EMzNQd1gg&t=14s>

García, J. (2023). El Método de Gamificación EJA (Enseña Juega y Aprende) como estrategia para Innovar en la práctica docente. *Revista Enfoques*. 4(2).

Heritage, M. (2010). Formative assessment and next-generation assessment systems: Are we losing an opportunity? Council of Chief State School Officers.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed.) México. McGraw-Hill

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2021) Encuesta de los resultados para la medición del impacto del COVID-19 en la Educación (ECOVID-ED) 2020. México: INEGI.

Martí Parreño, J. (2016). *La gamificación en el aula: Aprender jugando*. Barcelona: Graó.

Moreno, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje en preescolar*. México: Trillas.

Pimienta, J. (2008). *Constructivismo Estrategias para Aprender a Aprender*. (3ª ed.) Pearson.

Quintero, L. E. (2019). Gamificación y Evaluación Formativa. *Revista de Educación*, 5(3), 30-46.

Sánchez, A. (2017). *Gamificación en el aula: Estrategias de motivación para la educación*. Madrid: Síntesis.

Santos Guerra, M. A. (2016). *La evaluación, una tarea imprescindible para enseñar*. Ariel.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together — A new social contract for education*. Paris, UNESCO

Zichermann, G. (2014). *The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*. McGraw Hill Professional.