

25

LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA: SU PROCEDER MEDIANTE EL JUEGO

THE ASSESSMENT OF THE SUBJECT: ITS PROCEDURE THROUGH THE GAME

María de los Ángeles Luna Castro¹

E-mail: mluna@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7259-7502>

Yamilys María Bagué Luna¹

E-mail: ybague@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0919-2523>

Virginia Bárbara Pérez Payrol¹

E-mail: vperez@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0800-5987>

¹ Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Luna Castro, M. Á., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2021). La evaluación de la asignatura: su proceder mediante el juego. *Revista Conrado*, 17(80), 201-207.

RESUMEN

La evaluación de manera general y en específico en la asignatura, aún presenta dificultades en la Educación Superior. El siguiente artículo muestra una manera menos tradicional de evaluar el trabajo final de asignatura a través del juego, idea habitualmente asociada a niños, sin embargo, está demostrado que esta forma de evaluar es una herramienta útil en todos los niveles educativos y que los juegos tienen más beneficios que desventajas en la educación universitaria. La propuesta aborda qué procedimientos se siguieron en la concepción de las actividades evaluativas. Los resultados exponen la viabilidad, pertinencia y aspectos positivos de emplear este tipo de evaluación.

Palabras clave:

Evaluación de la asignatura, juego, clima de clase.

ABSTRACT

The evaluation in a general and specific way in the subject, still presents difficulties in Higher Education. The following article shows a less traditional way of evaluating the final work of the subject through games, an idea usually associated with children, however, it has been shown that this way of evaluating is a useful tool at all educational levels and that games have more benefits than disadvantages in college education. The proposal addresses what procedures were followed in the conception of the evaluation activities. The results show the feasibility, relevance and positive aspects of using this type of evaluation.

Keywords:

Subject evaluation, game, class climate.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la docencia universitaria en todo el mundo, está llamada a un proceso de transformación y evolución simultáneamente con los cambios que se suceden. Cuba, tiene el objetivo de lograr profesionales competentes y comprometidos con la Revolución, que satisfagan con calidad las necesidades de una sociedad que debe responder a los cambios operados en el entorno social, al avance científico-técnico internacional, a una globalización creciente de las actividades humanas y a la masificación en el uso de Tecnologías de la Información (TIC), las cuales se convierten en el ineludible desarrollo de habilidades específicas que deben alcanzar los egresados del nivel superior.

No obstante algunos profesores no siempre alcanzan los resultados deseados en la asignatura que imparten, pues diseñan los elementos del Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA) generalmente de manera tradicional, como por ejemplo, una clase que piensan que es la magistral por los conocimientos que tienen del tema que imparten y su correspondiente evaluación, hacen énfasis en se debe memorizar la teoría que enseñan, sin ajustar estrategias de evaluación más contemporáneas y centradas en los estudiantes, por creencias erróneas de lo que es el rigor y seriedad en este componente.

DESARROLLO

La calidad de cualquier enseñanza se encuentra sumamente vinculada a la rigurosidad y la pertinencia con que se realice la evaluación. Reducirla solamente a la medición de objetivos separados, hace perder de vista la riqueza esencial del proceso enseñanza aprendizaje en sí mismo, modificando o falseando a su vez su resultado y su verdadero objetivo. En relación con la evaluación del PEA, hacemos énfasis en que este componente nos debe responder, entre otras, a la pregunta: ¿en qué medida se cumplieron los objetivos trabajados?, en la misma medida que se encarga de regular el proceso, por ello es un componente que tiene un papel significativo en el logro de la calidad educativa que se aspira a tener, sin embargo, resulta ser uno de los que más insatisfacciones presenta, muchas veces, por la manera tradicional que casi siempre se realizan las evaluaciones, sin tener en cuenta el contexto actual. Análisis realizados han corroborado que, idear la evaluación desde una perspectiva que no cumpla los propósitos anteriores no posibilita un proceso de construcción de aprendizajes, ni facilita el desarrollo profesional del estudiante en los diferentes períodos académicos por los que debe transitar, así como no se podrá autenticar a la evaluación como una herramienta que favorece al aprendizaje y la medición del mismo.

Los autores San Martín, et al. (2016), al reflexionar sobre la evaluación docente en el ámbito universitario nos expresan que, esta no puede tratarse ni de una tarea de control externa, ni de un mero trámite burocrático – administrativo, sino de un proceso de intercambio y comprensión de información sobre los acontecimientos que tiene lugar en el aula universitaria y que están relacionados con el tipo de actividades que se llevan a cabo, con el tipo de materiales utilizados, con la metodología empleada por el profesor, con las inquietudes e intereses del alumnado, con las relaciones y el clima de clase etc.

Desde nuestra experiencia como docentes universitarios hemos confirmado que, disímiles profesores manifiestan diversos criterios en relación a cómo evaluar el aprendizaje. Se expresan entre ellas: la eliminación de los exámenes finales por sus efectos dañinos y el estrés que provocan, otros refieren la utilización de la evaluación como un medio de premio y castigo y otros ven la solución al problema, en la realización de exámenes a libro abierto, aplicando su contenido a situaciones problemáticas y a situaciones que se les pueden presentar en su vida profesional, entre otras. Esta variedad de juicios nos demuestra en alguna medida, que aún existen problemas en la forma de evaluar; no obstante, entre los adeptos de tan diversos puntos de vista, existe algo que generalmente al final no varía y es el hecho que la mayoría de ellos todavía prefieren evaluar el aprendizaje mediante exámenes finales tradicionales y sus correspondientes calificaciones por puntos, de acuerdo a los resultados que obtiene cada cual.

Desde esa perspectiva, debemos valorar la complejidad que tiene la evaluación en la propia dinámica del PEA, los contenidos que debemos evaluar para determinar lo aprendido y en qué medida esto se alcanza. Para hacerlo, será oportuno realizar un estudio, donde se analicen los estándares de calidad que requiere en los tiempos actuales esta actividad y su correspondencia con el tipo de estudiante que vamos a evaluar. Se deberá promover una constante investigación por parte de los docentes para valorar las fortalezas, debilidades e ilogicidades de la evaluación de manera que puedan mejorarla y que cumpla su rol verdadero, para lo cual está destinada.

Consideramos que no siempre se logran resultados satisfactorios pues, en disímiles ocasiones la docencia y la evaluación están vinculadas a paradigmas tradicionales desde el rol que juega el profesor en su clase, haciendo muchas veces que el estudiante se comporte pasivo en su propio proceso de formación, realizando evaluaciones que se centran principalmente en repetir y memorizar

los contenidos impartidos. Estos aspectos no propician perfeccionar el saber hacer cada vez mejor de los estudiantes, pues no lograrán utilizar los contenidos de las asignaturas recibidas de manera integrada, al no poder conectarlos fácilmente con los que aprendieron en su carrera y los que posteriormente debe aplicar en su práctica profesional, trayendo como consecuencia que se inhiba y se dificulte un aprendizaje que debe ser trascendente para el estudiante.

En esa misma línea de pensamiento Gil, et al. (2017), expone que, la sociedad y en particular la educación se refleja en la evaluación educacional, además que los educadores hablan y escriben sobre evaluación y determinan los instrumentos y estrategias aplicables a los distintos métodos evaluativos, hace falta una mirada amplia e integradora a la calidad, así como la identificación y desarrollo de estrategias variadas de evaluación. Responder a estas exigencias implica, que en la actual universidad el profesor debe tomar conciencia de la necesidad de utilizar renovadoras estrategias para motivar y perfeccionar la actividad de pregrado, con énfasis en la evaluación. Esto le obligará a transformar su docencia e investigar qué innovación didáctica puede aplicar para resolver los problemas de su práctica educativa de manera que responda a los patrones de calidad actual, sin olvidar la relación que debe existir entre la calidad de la clase que se imparte y la evaluación que diseña.

San Martín, et al. (2016), parten de concebir la evaluación como proceso fundamentado en la recogida de información, útil, relevante y que permite emprender espacios de mejora en los procesos de enseñanza aprendizaje. Partiendo de este planteamiento abogan por acercarse más a la comprensión e implicación del alumnado en el proceso educativo que tiene lugar en las aulas, con vista a las mejoras del aprendizaje, y por alejarse por completo de intención medidora o sancionadora que a menudo se asocia a los procesos de evaluación, a modo de mera certificación del éxito o fracaso en los procesos de aprendizaje. Desde nuestra posición asumimos que muchos de los métodos convencionales que utilizamos para evaluar a nuestros estudiantes en la actualidad, no son suficientemente eficaces para conseguir todo lo que deseamos en cuanto a la calidad educativa, por lo que necesitamos pensar nuevas alternativas para enfrentarla.

Desde su perspectiva, Valverde (2017), presenta su idea en este sentido al exponer que, la evaluación educativa presenta nuevas alternativas para evaluar el proceso de enseñanza – aprendizaje, por ejemplo, el portafolios, proyectos, juegos lúdicos entre otras, más adelante nos expone que la evaluación también tiene que ser democrática para que pueda ser innovadora, esto quiere decir que

la participación de todos los implicados en este proceso es muy importante.

Alcanzar estos propósitos necesitará de abrir espacios para revisar, actualizar y reconceptualizar las particularidades que definen las prácticas evaluativas en el nivel universitario, a partir de lo que está establecido en los documentos rectores, aunque sin acomodarlos a modelos tradicionales, de manera que los estudiantes estén suficientemente preparados para insertarse en la actividad laboral donde deberán desempeñarse como profesionales. Cada profesor deberá tomar decisiones adecuadas para enriquecer y reorientar la forma de evaluar la asignatura que imparte, a manera de garantizar un cambio cualitativamente superior, utilizando la evaluación como una herramienta de la ciencia, para transformar el aprendizaje de los estudiantes según las exigencias actuales. Pérez (2016), cuando alude a la evaluación en este sentido, opina, que la misma requiere de la utilización de los resultados precedentes, su modificación permanente, el cruce de informaciones, modelos, una tradición acumulativa de conocimientos y prácticas que se sustenten desde las visiones de la ciencia y el abordaje de la evaluación del aprendizaje.

En este mismo interés Navarro, et al. (2017), aseveran que la evaluación está asociada a un creciente interés por medir los resultados de la calidad de la educación, valorar los resultados del aprendizaje, comprobar y valorar el logro de los objetivos instructivos y educativos propuestos para los diferentes niveles de enseñanza y cuya finalidad radica en comprobar y mejorar la calidad del proceso educativo. Encontrar el verdadero sentido a la evaluación se ha convertido en un desafío para los docentes que esquivan y asumen un rol menos protagónico al evaluar.

Al adentrarnos en aspectos de la evaluación no podemos olvidar que esta deberá responder a preguntas como: ¿qué se evalúa?, ¿para qué evaluar? ¿con qué evaluar? y que todo proceso evaluativo debe tener en cuenta: diagnóstico, pronóstico y entrega pedagógica. Pérez (2016), al centrar la atención en la evaluación de los aprendizajes, ubica la preocupación en ¿con qué evaluar?, es decir, en la selección de las herramientas, las técnicas y los instrumentos más adecuados para llevar a cabo la tarea de evaluar. Si analizamos la problemática, con qué evaluar, así como los problemas tradicionales que se presentan en la evaluación de la asignatura, podemos señalar que, generalmente tratan de solucionarse con la búsqueda de nuevas propuestas tecnológicas, desde diferentes enfoques psicológicos y/o pedagógicos, entre otros, y no siempre se valora la importancia que tiene conocer otras estrategias, técnicas, métodos o formas que son

utilizadas en los niveles educativos anteriores, como por ejemplo el juego en la primera infancia o primaria y que por desconocimiento o temor no se incursiona y aborda mucho en ellas en los niveles superiores.

El juego o el enfoque lúdico: una opción para evaluar en la universidad ¿Podemos pensar que el maestro o profesor es la persona que más evalúa?, Creemos que no, pero responder esta interrogante sería adentrarse en aspectos muy complejos y no es lo que queremos mostrar, sin embargo, sabemos que el acto de evaluar en un maestro o profesor es necesario e imprescindible hacerlo, pero hay que hacerlo bien, lo que conlleva a repensar la mejor forma de diseñarlo, en este caso, desde el aula universitaria. Cuando hablamos de concebir la evaluación desde la lúdica o el juego, parece ser que este aspecto solo pertenece al universo infantil y en particular al Nivel Educativo Preescolar o Primaria, pero no, solo se trata de asumir un pensamiento más abierto en la forma que evaluamos la docencia en la universidad. En los momentos actuales, adquiere especial importancia que los docentes, de la Educación Superior estén dispuestos a utilizar formas innovadoras, o menos tradicionales, lo que obligará a los estudiantes y profesores desarrollar un esfuerzo mayor en el ejercicio de una docencia más creativa y sugerente, pero que seguramente incidirá de manera efectiva en la formación de los egresados.

En relación con estas ideas Suárez, et al. (2020), plantean que en los procesos de formación en la universidad, la incorporación de juegos de roles es menos frecuente y circunscrita a determinadas formaciones profesionales a pesar de sus ventajas. Realizar cambios en la evaluación universitaria y además utilizar el juego en ella, es un reto que los profesores debemos asumir por las ventajas que trae.

Al decir de Lozada & Betancur (2017), el juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional. Según investigaciones del tema, el juego se considera en la formación universitaria como una técnica de aprendizaje activo. Téngase presente que el aprendizaje es algo que se construye a través de la experiencia y la investigación, no con aprendizajes mecánicos. El juego, sin dudas, puede ser una vía para ello a partir de una mejor asimilación de los contenidos del currículo. Para Carreras (2017), la idea de que los contenidos deben interesar a nuestros estudiantes combinada con el convencimiento de que “se aprende mejor jugando”, han llevado a pensar que debemos dar a esos contenidos una forma lúdica o, mejor todavía, convertirlos en juegos. Se ha podido constatar que el uso del juego o enfoque lúdico para evaluar, han permitido constatar que: los mismos promueven o

ayudan a promover la participación en clases, contribuyendo a la interacción social de los estudiantes, desde la comunicación que se establecen.

Es significativo señalar que la actividad de juegos en el PEA permite mejorar la motivación de los estudiantes, tanto desde la perspectiva de ellos mismos como la de los profesores, quienes identifican a los juegos de roles, las dramatizaciones y los grupos de discusión entre estudiantes, como las estrategias que provocan una mayor estimulación en el proceso de aprender, demostrando, que esta actividad puede ser sumada de manera más sistemática a nuestras prácticas pedagógicas. Su utilización de forma intencionada, en las clases y en la evaluación de las asignaturas contribuirá al desarrollo de las capacidades cognoscitivas. Los espacios donde se aplican las evaluaciones bajo estas condiciones, serán espacios donde se fomente **el debate, la colaboración, el estudio** individual y colectivo de forma amena y creativa con resultados alentadores según los niveles que se alcancen. Relacionado con ello Gómez, et al. (2017), piensan que los diferentes niveles en el juego permiten evolucionar en el conocimiento de un tema específico de la asignatura, convirtiendo el juego en un desafío entre equipos de estudiantes, lo que permite la estimulación por el conocimiento del tema que se evalúa.

Que los estudiantes encuentren sentido a lo que aprenden debe ser una de las máximas de los que enseñamos, hacer que ellos se entusiasmen y apasionen por lo que estudian y para lo que se forman, es nuestra responsabilidad, pero la forma en que lo conseguimos hay que encontrarla, no con medios o métodos coercitivos ni recurriendo al acostumbrado discurso de intimidar con la evaluación, o decir que el que no estudie sabrá que en la evaluación será un cero seguro. Hay que entender que para todos los estudiantes el momento de la evaluación no transcurre igual, para unos causa miedos, inseguridad, entre otros, por ello es deber del profesor brindar en este proceso diferentes niveles de ayuda antes de una evaluación, que pueden ser desde lo académico o psicológico, de manera que les permita superar los momentos difíciles que este proceso conlleva, cada profesor debe tener en cuenta, que no todos los estudiantes desarrollan sus capacidades o aptitudes de la misma manera ni en el mismo tiempo.

Se trata entonces de presentar, a la evaluación, no como algo pesado, sino de convertir este proceso en un acto de aprendizaje individual y colectivo muy importante, pero de forma alegre y placentera sin que pierda la calidad y la profundidad que se requiere en este caso. En la medida en que todos participen y se aprecie de manera general que las tensiones bajan, por la manera lúdica que están

siendo evaluados, se tornará un acto compartido y el aula será un espacio social del cual todos son evaluadores, evaluados y promotores de su propio aprendizaje, interpretando desde el trabajo colectivo la realidad educativa a que se van a enfrentar y la manera en que pueden resolver los problemas que se les presentan. No cabe duda que cuando se usa el juego en el PEA este permite adquirir las competencias necesarias para profesiones futuras garantizando una práctica básica para los participantes. Coincidimos con Londoño & Rojas (2021), quienes manifiestan que, en las últimas décadas los juegos han sido incluidos de forma creciente en ambientes educativos y son cada día más difundidos para lograr procesos efectivos de enseñanza-aprendizaje, en los cuales los participantes aprenden por medio de aplicación de conocimientos, toma de decisiones, práctica y simulación de escenarios.

Teniendo en cuenta los estudios realizados sobre el tema, la experiencia de las autoras en la actividad de juego, la determinación de las ventajas del mismo en el PEA, así como la necesidad de renovar la evaluación de la asignatura Organización e Higiene Escolar, se decide utilizar el juego o enfoque lúdico para realizar el proceso evaluativo, con énfasis en el trabajo final de la asignatura: tipo de trabajo investigativo de los estudiantes que les permite, mediante la solución de problemas o tareas profesionales, profundizar, ampliar, consolidar y generalizar los conocimientos adquiridos; aplicar, con independencia y creatividad, las técnicas y los métodos adquiridos en otras formas organizativas del proceso docente educativo y desarrollar los métodos del trabajo científico.

La propuesta, es fruto de la práctica de las investigadoras y la exploración e indagación sistemática sobre el tema presentado. Lo que les permitió fundamentar y comprobar su validez teórica y práctica en dos carreras pedagógicas. Desde esta perspectiva el presente trabajo presenta una experiencia concreta de la utilización del juego, para evaluar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario la asignatura Organización e Higiene Escolar en el tercer año de la carrera Licenciatura en Lengua Inglesa (CD), (CE) y Licenciatura en Educación Primaria, (CE) en los contenidos relacionados con la calidad de vida, con lo cual los estudiantes deberán diseñar una estrategia educativa dirigida a la familia, la escuela y la comunidad como trabajo final de la asignatura.

Proceder que se siguió en la concepción de la propuesta:

Análisis de las experiencias investigativas anteriores de las autoras sobre el tema e investigaciones realizadas en la utilización del juego para la evaluación universitaria.

1. Estudio de las temáticas y objetivos de la asignatura donde podía ser utilizado y qué temas del programa,

podieran aplicarlos a situaciones ficticias en el juego de manera que les permitiera simular aspectos de su futura práctica profesional

2. Cómo realizar la evaluación final de la asignatura desde el enfoque lúdico o el juego.
3. Valoración de cuándo y qué discutir sobre juego con los estudiantes durante el PDE, teniendo en cuenta que en su Plan de Proceso Docente no está ninguna asignatura relacionada con la lúdica o el juego.
4. Planificación de las distintas evaluaciones de la asignatura y cuáles serían con el enfoque lúdico o el juego.
5. Dar a conocer a los estudiantes esta forma de evaluación y análisis del cronograma que el profesor preparó para ello. Es importante señalar que esto se hace desde una propuesta motivadora por parte del profesor, los estudiantes en la medida que lo vayan analizando podrán tomar partido en él con sus iniciativas.
6. Se presentará por primera vez en el Encuentro I cuando se presenta el programa de la asignatura, las evaluaciones que se aplican, cómo es la evaluación final, que se espera de ellos, entre otras.

Cada una de las actividades concebidas, se organizaron, ejecutaron y evaluaron en función de contribuir a su formación integral, tomando como indicadores las aspiraciones sociales plasmadas en el Modelo del Profesional.

Proceder para las actividades evaluativas a través del juego:

Se comienza aplicar en el contexto universitario en la asignatura Organización e Higiene Escolar que se impartió en el Tercer año de las carreras de Licenciatura en Lenguas Extranjeras y Licenciatura en Educación Primaria donde se aplican situaciones prácticas en diferentes contenidos del programa, de manera que los mismos permitan emplear los conocimientos estudiados en clases a situaciones que aparenten circunstancias que se les pueden presentar en su futuro como profesional. La experiencia se aplicó en otra asignatura en la carrera de Licenciatura en Educación Primaria.

El programa de la asignatura tiene tres grandes temas, para el Curso Diurno tiene 36 horas clases y para el Curso Encuentro 18 horas clases. Se utiliza el juego o el enfoque lúdico en los tres temas, pero con énfasis en el primero, como preparación para el ejercicio final, que constituye un Trabajo de Curso de asignatura, donde deben presentar una estrategia o plan de acciones para contribuir a elevar la calidad de vida de la familia, escuela y comunidad donde los estudiantes realizan su práctica profesional.

Contenidos del programa de la asignatura seleccionados para la aplicación de la propuesta:

- Reuniones del sistema de trabajo de la escuela: Ejemplos: Consejo de Dirección, Colectivo de Ciclo.
- Seminario sobre el uso adecuado de la voz del maestro. Ejemplificación.
- Estilos de dirección. Escenificación e identificación según sus características.
- Organización escolar.
- Promoción de salud.
- Se realizan además estudios de casos como análisis de situaciones escolares y técnicas participativas.
- Evaluación final de la asignatura: Trabajo de curso de asignatura.

Para que los estudiantes se familiaricen y tengan una panorámica de la importancia del juego y las ventajas de su utilización en el PEA, durante la impartición de los diferentes contenidos del programa de la asignatura, se les orientará búsqueda de bibliografía sobre el tema, así como otras que el profesor les facilite de manera que adquieran ese conocimiento. Se hará también en turnos de consulta que solicite el estudiante.

Cómo se trabajarán los temas de las diferentes clases a través de juego:

Con anterioridad el profesor indicará cuál tema se realizará mediante el juego, de manera que por equipos se puedan preparar. Según el contenido y su complejidad el profesor podrá intervenir si hay dificultades, pero se tratará de no interferir en la propuesta de juego que trae el estudiante y la forma que ellos la han ideado.

A través de juegos, según los contenidos del programa, simularán reuniones donde unos serán los Directores de Escuela, Jefes de Ciclo, Guías Base, bibliotecarios, maestros y otros como participantes según el tipo de reunión que estén representando, el objetivo es que aprendan a representar papeles que en un futuro ellos puedan asumir, aprenderán, qué hacer en esas reuniones para transformar la realidad educativa, cómo utilizar distintos tipos de estilos de dirección estudiados, identificarán de cuál se trata y expondrán qué hacer para cambiarlo si no es el estilo que se corresponde con el más adecuado para dirigir el PEA.

En otros temas realizarán, roles de profesores e investigadores, harán entrevistas, medios de enseñanzas relacionados con la comunicación y promoción de temas importantes de salud, diseñarán la organización escolar para un ideal de escuela, lo podrán hacer con maquetas, dibujados, mediante la mímica, la dramatización u otra

manifestación que el estudiante decida, formarán grupos de estudiantes, que no excedan de cuatro, y posteriormente desarrollar lo que planificaron delante de todo el grupo, demostrando el dominio alcanzado en el contenido de las clases. Los roles que deben representar cada estudiante se seleccionan según su diagnóstico, se aceptan sus proposiciones como una forma de que participen además en su selección. El profesor tratará de desarrollar una participación colaborativa en grupos de estudio, de acuerdo con una serie de razonamientos lógicos para la presentación en el aula de las actividades que van a desarrollar. Todas las actividades anteriores servirán de condición previa para la preparación de la evaluación final de la asignatura.

Cómo realizar la evaluación final de asignatura a través del enfoque lúdico o juego:

Este ejercicio cumple con las exigencias establecidas para la aplicación de las evaluaciones de los estudiantes universitarios según Resolución Ministerial, lo que cambia es la forma de aplicación y su exposición por los estudiantes.

Se les orienta a los estudiantes practicar en grupos de estudios los diferentes temas del programa y buscar entre todos, soluciones a las problemáticas de la escuela que han podido corroborar en su práctica. Diseñarán una estrategia con acciones educativas que tributen desde la escuela a elevar la calidad de vida de los agentes educativos. Esas acciones las manifestarán a través de juegos que ellos mismos diseñen. Su presentación podrá ser de forma individual, en dúos o con más estudiantes, aunque todos deben participar. El trabajo se realiza de forma práctica, pero se recogen en digital o por escrito los juegos que los estudiantes diseñen.

Los contenidos que se van a evaluar en el juego que presentan los estudiantes y los que hace el profesor durante el desarrollo de todo el programa, están relacionados con las habilidades básicas que debe poseer un egresado universitario de las Ciencias Pedagógicas.

Esta experiencia puede aplicarse a otras asignaturas, adecuando la evaluación a los contenidos de las mismas.

Resultados alcanzados:

- Durante los cursos que se ha aplicado la experiencia se han creado o modificado por parte de los estudiantes, cerca de 100 juegos que tributan a una mejor calidad de vida dirigidos a la escuela, familia y comunidad y que a su vez fueron compilados en un material didáctico, para ofrecer a los diferentes niveles educativos primaria, secundaria y preuniversitario para utilizar en sus actividades.

- Mayor aceptación e interés por la asignatura, con énfasis en el primer tema que era el más complejo desde la comprensión de los diferentes conceptos, sobre todo con estudiantes del Curso Diurno.
- Los contenidos eran recordados con mayor facilidad.
- Mayor motivación en el saber hacer por parte de los estudiantes.
- Permitió que los estudiantes comprendieran por ellos mismos, hasta dónde eran capaces de contribuir con sus enseñanzas a la transformación de la escuela, familia, comunidad y de percibir errores que se cometían y cometían ellos mismos en su práctica.
- La aplicación de una experiencia práctica desde el trabajo individual y colectivo en el aula.
- Constituyó una excelente forma de estimular la participación en clases de los estudiantes universitarios.
- Conocimiento básico de habilidades directivas, creatividad en asumir roles y resolver situaciones, capacidad para convenir, mayor comunicación y excelente trabajo en equipo.
- Valoraciones realizadas por los estudiantes en una pregunta final relacionada sobre la aceptación de esta forma de evaluación:
- Menos estrés a la hora de presentarse a la evaluación.
- Una mayor facilidad en la adquisición de los conocimientos que deben aplicar en su futura profesión y sobre todo el ambiente y clima agradable en que se realizaron las sesiones de evaluación

CONCLUSIONES

La evaluación del aprendizaje cada vez más se viene estableciendo como una de las actividades con mayor trascendencia para medir la calidad educativa de cualquier nivel.

Las formas de evaluación universitaria deben estar encaminadas al perfeccionamiento de la Educación Superior, desde la inclusión de nuevas estrategias con una cultura de innovación e implicación de los estudiantes en su propia evaluación, desterrando las formas tradicionales que casi siempre se han utilizado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Cuadernos de Filosofía*, 4(1), 107-118.
- Gil, J. L., Morales, M., & Salvatierra, J. (2017). La evaluación educativa como proceso histórico social. Perspectivas para el mejoramiento de la calidad de los sistemas educativos. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 162-167.

- Gómez, M. C., Echeverri, J. A., & González, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín. *Revista chilena de ingeniería*, 25(4), 633-642.
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información Tecnológica*, 32(1), 123-132.
- Lozada, C., & Betancur, R. S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista de Ingenierías*, 16(31), 97-124.
- Navarro Mosquera, N. G., Falconí Asanza, A. V., & Espinoza Cordero, J. (2017). El mejoramiento del proceso de evaluación de los estudiantes de la Educación Básica. *Universidad Y Sociedad*, 9(4), 58-69.
- Pérez, L. (2016). *El progreso científico técnico de la evaluación del aprendizaje y algunas consideraciones para la elaboración de instrumentos evaluativos*. (Manuscrito sin publicar). Universidad de Cienfuegos.
- San Martín, S., Jiménez, N., & Jerónimo, E. (2016). La evaluación del alumnado universitario en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Aula abierta*, 44 (1), 7-14.
- Suárez, X., Castro, N., & Muñoz, C. G. (2020). Uso del juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2).
- Valverde, X. (2017). La evaluación tradicional vs. evaluación alternativa en la FAREM –Carazo. *Torreón Universitario*, 6(15), 75-82.