

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

## La gamificación en los procesos evaluativos: *una experiencia en el aula de traducción.*

**CANDELA BLANCO**

*Traductora Pública Nacional de Inglés  
Docente Investigadora de Traducción Comercial (FL, UNC)  
Maestranda en Procesos Educativos Mediadados por Tecnologías*

**KEMEL COBRESLE**

*Estudiante avanzado del Traductorado Público Nacional de Inglés y Traductor Independiente  
Ayudante-alumno Investigador de Traducción Comercial y Lengua Inglesa (FL, UNC)*

**ILEANA YAMINA GAVA**

*Doctora en Ciencias del Lenguaje  
Traductora Pública Nacional de Inglés y Profesora de Lengua Inglesa  
Docente Investigadora de Traducción Comercial y Lengua Inglesa (FL, UNC)*



Fuente: Adobe Stock

En el ámbito de la formación en traducción, los métodos tradicionales de evaluación nos enfrentan hoy al desafío de mantener la motivación del estudiantado y adaptarnos a las exigencias de un entorno de aprendizaje cada vez más digitalizado. Es por ello que el enfoque de la evaluación formativa se centra en los logros y posibilidades de mejora, y constituye una herramienta didáctica poderosa para el aprendizaje constructivo (Anijovich, 2017). En este escenario, la gamificación emerge como una tecnología del aprendizaje y el conocimiento (Casablanca, 2014) que puede ayudarnos a revisar nuestras prácticas formativas e incorporar elementos lúdicos en procesos de evaluación para la aplicación de competencias esenciales en los futuros profesionales.

La gamificación, al facilitar la integración de mecánicas de juego en el diseño de actividades colaborativas, puede promover el uso de diferentes habilidades en ambientes más amenos y divertidos. A su vez, permite que las y los estudiantes enfrenten desafíos progresivos, tanto individuales como colaborativos, relacionados con objetivos de aprendizaje de la traducción en contextos específicos (Alcalde Peñalver y Santamaría Urbieta, 2020; Alotaibi, 2023; Bowker, 2016; Gutiérrez-Artacho y Olvera-Lobo, 2016; Hernández Pardo y Romana García, 2021; Lachat-Leal, 2020; Meyers, 2022; Robinson et al., 2017; Romana García, 2018, Parra-González y Segura-Robles, 2019; Montalbán Martínez, 2019; entre otros).

Los aportes de estos autores nos demuestran que, en el caso de la didáctica de la traducción, aún no se cuenta con estudios suficientes en este campo y evidencian la necesidad de continuar indagando sobre el potencial de este enfoque para la adquisición de subcompetencias traductorales y digitales clave para la práctica profesional. Por esa razón, el objetivo de este artículo es describir la implementación de un proyecto gamificado que llevamos a cabo durante el 2024 en la Facultad de Lenguas (UNC) y compartir algunas ideas prácticas que podrían ser de utilidad para docentes de esta y otras áreas.

### Primer momento: idear una narrativa que interpele a los participantes

Apoyándonos en supuestos teóricos específicos para la gamificación en la universidad (Ardila-Muñoz, 2019) y en un esquema lúdico que incorporara el uso de puntos, insignias y tablas de clasificación para fomentar la reflexión sobre el propio rendimiento y llevar un registro de lo logrado (Werbach y Hunter en Romana García, 2018), creamos una narrativa que despertara el interés del estudiantado. A partir de una misión llamada *The Commercial Translation Quest*, los estudiantes de Traducción Comercial se unieron al equipo *Global Translators* al que habían sido convocados por una compañía ficticia. Para transitar este proceso, enfrentaron *Side Quests* (misiones secundarias) que promovían la aplicación de sus competencias traductorales en escenarios dinámicos. Es importante aclarar que esas misiones remplazaron a los trabajos prácticos que solíamos implementar para estudiantes promocionales.



**¿QUÉ GANARÁN AL COMPLETAR LA MISIÓN?**

A través de su arduo trabajo, dedicación y colaboración, los Traductores Globales ayudarán a Global Translations Corporation a alcanzar el éxito en el mercado internacional. Sus traducciones abrirán las puertas a nuevas oportunidades, forjarán relaciones significativas con clientes de todo el mundo e impulsarán el crecimiento empresarial y la rentabilidad de la empresa.

**¡ANIMATE A PARTICIPAR Y EMBARCA EN ESTA MISIÓN COMERCIAL!**

Integración de la misión: **COMISIÓN A**      Integración de la misión: **COMISIÓN B-C**      Integración de la misión: **COMISIÓN D-E**

## Segundo momento: incorporar mecánicas y dinámicas de juego al proceso de evaluación

Si bien el proyecto implicó la participación en cuatro misiones secundarias y una misión opcional (recuperatorio), en esta oportunidad, por razones de espacio, describiremos solo dos de ellas. Para la primera misión (individual), se diseñó un entorno virtual inspirado en el famoso videojuego Super Mario Bros. Al participar, los estudiantes navegaron por dos mundos temáticos llamados “Las aventuras de Luigi en el proceso de documentación” y “Mario y la intrépida búsqueda de recursos especializados”. Allí, se enfrentaron a retos relacionados con la documentación terminológica y lingüística. Para jugar, debían elegir un desafío, resolver problemas de documentación temática y terminológica específicos, e interactuar en un foro colaborativo para superar el desafío, donde podían consultar las contribuciones de sus pares.



Para la segunda misión (grupala), se diseñó una sala de escape (*escape room*). En equipos de tres o cuatro personas, los estudiantes resolvieron acertijos para recopilar información en línea y completar un glosario colaborativo. Estas dinámicas no solo fomentaron el trabajo en equipo, sino que también permitieron que cada participante experimentara algunas exigencias del ejercicio profesional relacionadas con la necesidad de trabajar de manera consciente en un tiempo determinado.



### Tercer momento: conocer las percepciones estudiantiles sobre la gamificación

Los resultados obtenidos en este proyecto nos permitieron explorar en profundidad cómo los estudiantes percibieron la integración de las actividades gamificadas para el proceso de evaluación.

#### Experiencias previas

Antes de jugar, la mayoría de los estudiantes (90,3 %) expresó que disfrutaba participar en actividades con dinámicas de juego, mientras que unos pocos (3,4 %) no se sentían atraídos, argumentando que dichas actividades eran desorganizadas o consumían mucho tiempo. El 6,3 % restante no tenía una opinión sobre la gamificación. Además, el 84,7 % había participado en actividades gamificadas en otras asignaturas, aunque solo el 2,1 % las experimentó como parte de evaluaciones.

#### Creencias y expectativas para el ciclo lectivo

Casi todos los estudiantes encuestados (91,9 %) mostraron un fuerte interés por participar en actividades gamificadas para los trabajos prácticos en esta asignatura. Las razones más comunes que expresaron incluyen un aumento en la motivación gracias a los ejercicios dinámicos y no convencionales. Además, destacaron que la gamificación ayuda a reducir el estrés, la presión y los nervios, y valoraron los beneficios de trabajar en un ambiente colaborativo y ameno.

#### *The Commercial Translation Quest*: emociones experimentadas durante la implementación

Los resultados revelaron que la gran mayoría de los participantes (78 %) disfrutó de esta modalidad, que se divirtieron, se sintieron motivados y valoraron el hecho de que se haya generado un ambiente entretenido y no punitivo, ya que no se penalizaron errores de manera tradicional (descontando puntos). Sin embargo, un 22 % mencionó haber experimentado nervios, tanto al trabajar de forma individual como en equipo. Esto sugiere que, si bien será necesario introducir algunos cambios, este proyecto cumplió las expectativas tanto de los estudiantes, como del equipo docente.

#### *The Commercial Translation Quest*: los obstáculos

En la primera *Side Quest*, que implicó navegar por uno de los Mundos y resolver un desafío en el foro, la mayoría de los estudiantes (75,6 %) no tuvo dificultades o enfrentó problemas menores que pudieron resolver mientras jugaban. El 24,4 % restante mencionó dificultades para documentarse o sintetizar la información que debían publicar (se había estipulado un límite de palabras).

En la segunda *Side Quest*, que requirió trabajo en equipo para resolver acertijos y documentarse en línea, el 68,5 % de los estudiantes no experimentó problemas. Sin embargo, un

31,5 % mencionó dificultades en la documentación terminológica, la gestión del tiempo o la coordinación grupal. En general, la mayoría superó las dificultades durante la actividad.

### Las recompensas: beneficios para el aprendizaje

En líneas generales, los resultados evidenciaron que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para evaluar, consolidar conocimientos y aplicar competencias específicas. Los estudiantes valoraron la posibilidad de desplegar sus habilidades de documentación para la traducción y utilizar herramientas digitales en un entorno que simulaba escenarios reales de trabajo. Además, el formato colaborativo de las actividades les permitió reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje y mejorar su desempeño a través del intercambio con sus pares y las docentes. Ante todo, se valoró la característica formativa, no punitiva, dinámica y colaborativa de la evaluación como proceso de aprendizaje.

### Reflexiones finales

El uso de la gamificación en la enseñanza de la traducción no solo demuestra que es posible incorporar dinámicas de juego en el nivel superior, sino que también abre nuevas posibilidades para repensar las formas de enseñanza tradicionales en todas las áreas del conocimiento. Este enfoque permitió que los estudiantes abordaran el proceso de evaluación y aprendizaje de manera más activa y significativa, gracias a la integración de competencias digitales y traductoras que serán esenciales en su ejercicio profesional.

De cara al futuro, consideramos que es imprescindible continuar explorando y perfeccionando estas metodologías para garantizar que las prácticas educativas se mantengan a la vanguardia de las demandas tecnológicas y profesionales. Creemos que la gamificación es un medio poderoso que puede transformar el modo en que aprendemos y enseñamos en un mundo cada vez más interconectado.

—

### Referencias

Alcalde Peñalver, E. y Santamaría Urbieta, A. (2020). Enhancing medical translation skills through a gamified experience. Failure or success? *Panace@*, XXI (51), 4-12. <https://tinyurl.com/yey4k24k>

Alotaibi, A. (2023). Enhancing EFL Saudi Student's Motivation and Learning Outcomes in Translation through Gamification. *Boletín De Literatura Oral - The Literary Journal*, 10(1), 1862-1871. <https://tinyurl.com/59hbbe65>

Anijovich, R. (2017). La evaluación formativa en la enseñanza superior. *Voces de la educación*, 2(1) pp. 31-38. <https://tinyurl.com/yp5t95xv>

Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://tinyurl.com/yc5bhyfv>

Bowker, L. (2016). The Need for Speed! Experimenting with “Speed Training” in the Scientific/Technical Translation Classroom. *Meta*, 61, 22–36. <https://doi.org/10.7202/1038683ar>

Casablanco, S. (2014). *Enseñar con tecnologías, transitar las TIC hasta alcanzar las TAC*. Estación Mandioca. <https://tinyurl.com/53pjn49s>

Gutiérrez-Artacho, J. y Olvera-Lobo, M. D. (2016). Gamification in the Translation and Interpreting degree: a new methodological perspective in the classroom. *8th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 50-58. <https://tinyurl.com/7m5k254h>

Hernández Pardo, B. y Romana García, M. L. (2021). Traducistán 2.0: El país de la comunicación interdisciplinar. En A. Guarro Pallás, M. Area Morera, J. Marrero Acosta y J. J. Sosa Alonso (Coords.), *XICIDU Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria: La transformación digital de la universidad* [libro de actas] (pp. 817-834). Universidad de La Laguna. ISBN: 978-84-0927-632-5

Lachat-Leal, C. (2020). La relación del traductor con el cliente: un juego de rol para desarrollar habilidades de negociación. En E. Waluch de la Torre, K. Popek-Bernat, A. Jackiewicz y G. Beltrán-Cejudo (Eds.), *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación* (pp. 193-208). Uniwersytet Warszawski Instytut Studiów Iberyjskich Iberoamerykańskich

Meyers, C. (2022). The Translation Duel as a Gamified Hybrid Learning Activity. *Journal of Research in Higher Education*, VI(2), 88-112. <https://doi.org/10.24193/JRHE.2022.2.5>

Montalbán Martínez, N. (2019). Gamificación y Aula invertida: Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas. *Paremia*, 28, 67-77.

Parra-González, M. E., & Segura-Robles, A. (2019). Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (GAMEX). *Bordón. Revista De Pedagogía*, 71(4), 87–99. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>

Robinson, B.J.; Arrufat Pérez de Zafra, M. A. y Olvera-Lobo, M. D. (2017). To play or not to play: Gamifying Moodle for undergraduate trainee translators. C. Valero Garcés y C. Pena Díaz (Eds.), *AIET18: Superando límites en traducción e interpretación*. VIII Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación, Universidad de Alcalá (España). Ginebra: Tradulex, pp. 238-247, ISBN: 978-2-9701095-1-8.

Romana, M. L. (2018). Traducistán, el país de los traductores. Innovación Didáctica: Ludificación en traducción económica. En C. Fortea, M. J. Gea, C. Gómez Pérez, M. Guirao, E. Maqueda, M. Marotta y A. Roales (Eds.), *Nuevas perspectivas en traducción e interpretación*. (237-250). Escolar y Mayo Editores S. L.