



**Fondo
Editorial
UBA**



REVISTA ARBITRADA DE LAS
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
INSTITUCIONALES

DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN

DIEP

Decanato de Investigación,
Extensión y Postgrado.

Depósito Legal: pp200202AR286

ISSN: 1690-0685

ISSN: 2791-3589 (en línea)

investigacion.creatividad@uba.edu.ve

<https://revistasuba.com/>

FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA INVESTIGATIVA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

Rafael Ángel Salih
Dr. en Ciencias Jurídicas y Políticas
Coordinador de la Línea de Investigación Institucional UBA
Estado, Sociedad y Desarrollo
<https://orcid.org/0000-0002-3786-3462>
Universidad Bicentenaria de Aragua (UBA) Venezuela
Drrafaelangelsalih@gmail.com

Fecha de aceptación: marzo 2026 Fecha de publicación: junio 2026

Resumen

El presente estudio analiza la apropiación del conocimiento institucional mediante estrategias de gamificación. El objetivo principal fue evaluar el manejo de la información sobre las Líneas de Investigación Institucional de la UBA y el conocimiento de la cultura universitaria. Metodológicamente, la investigación se adscribe al paradigma positivista, de tipo descriptivo y de campo, con un diseño no experimental. La muestra, de carácter no probabilístico, estuvo integrada por 143 participantes: 43 profesores, 26 estudiantes, 15 trabajadores y 59 invitados de seis escuelas académicas. El instrumento de colección de la información consistió en una aplicación móvil denominada Trivia UBA, de carácter interactivo desarrollado por la Escuela de Ingeniería en Sistemas de la Universidad. Los resultados cuantitativos reflejaron una efectividad del 100% en las escuelas de Psicología y Derecho, evidenciando una sólida madurez académica; en contraste, se detectó una brecha crítica en Ingeniería de Sistemas (33.3%) e Ingeniería Eléctrica. Los trabajadores demostraron un nivel alto de cultura organizacional (80%), mientras que los invitados registraron un nivel medio (66.1%). Se concluye que existe una asimetría significativa en la transferencia de la cultura investigativa, representada en el hecho que, mientras las ciencias sociales presentan una comunicación unívoca de sus marcos teóricos, las facultades técnicas muestran una disociación entre la participación tecnológica y la asimilación de contenidos institucionales. La gamificación se valida como un recurso sociotécnico eficaz para diagnosticar debilidades identitarias, permitiendo proponer estrategias de humanización digital orientadas a fortalecer el sentido de pertenencia y cerrar brechas de conocimiento en el ecosistema digital universitario.

Palabras Clave: Cultura Universitaria, Educación Universitaria, Gamificación, Líneas de Investigación, Trivia.

strengthening the culture of research through educational gamification

Abstract

This study analyzes the appropriation of institutional knowledge through gamification strategies. The main objective was to evaluate the management of information regarding the UBA's Institutional Research Lines and knowledge of university culture. Methodologically, the research adheres to the positivist paradigm, is descriptive and field-based, and employs a non-experimental design. The non-probabilistic sample consisted of 143 participants: 43 professors, 26 students, 15 staff members, and 59 guests from six academic schools. The data collection instrument was an interactive mobile application called Trivia UBA, developed by the University's School of Systems Engineering. The quantitative results reflected 100% effectiveness in the Schools of Psychology and Law, demonstrating solid academic maturity; in contrast, a critical gap was detected in Systems Engineering (33.3%) and Electrical Engineering. Staff demonstrated a high level of organizational culture (80%), while visitors registered a medium level (66.1%). It is concluded that there is a significant asymmetry in the transfer of research culture, represented by the fact that, while the social sciences present a clear communication of their theoretical frameworks, the technical faculties show a disconnect between technological engagement and the assimilation of institutional content. Gamification is validated as an effective sociotechnical resource for diagnosing identity weaknesses, allowing for the proposal of digital humanization strategies aimed at strengthening the sense of belonging and closing knowledge gaps in the university's digital ecosystem

Key Words: University culture, University Education, Gamification, Research lines, Trivia.

Renforcement de la culture de recherche par la gamification pédagogique

Résumé

Cette étude analyse l'appropriation des connaissances institutionnelles à travers des stratégies de gamification. L'objectif principal était d'évaluer la gestion de l'information relative aux axes de recherche institutionnels de l'UBA et la connaissance de la culture universitaire. Sur le plan méthodologique, la recherche s'inscrit dans le paradigme positiviste, est descriptive et de terrain, et repose sur un plan non expérimental. L'échantillon non probabiliste était composé de 143 participants: 43 professeurs, 26 étudiants, 15 membres du personnel et 59 visiteurs issus de six facultés. L'instrument de collecte de données était une application mobile interactive, Trivia UBA, développée par l'École d'ingénierie des systèmes de l'Université. Les résultats quantitatifs ont révélé une efficacité de 100 % dans les facultés de psychologie et de droit, témoignant d'un niveau élevé de maturité académique. En revanche, un écart important a été constaté en ingénierie des systèmes (33,3 %) et en génie électrique. Les employés ont démontré un niveau élevé d'adhésion à la culture organisationnelle (80 %), tandis que les visiteurs ont

enregistré un niveau moyen (66,1 %). Il apparaît clairement qu'il existe une asymétrie significative dans la transmission de la culture de la recherche. Si les sciences sociales communiquent efficacement leurs cadres théoriques, les facultés techniques, quant à elles, présentent un décalage entre l'engagement technologique et l'assimilation des contenus institutionnels. La gamification se révèle être une ressource sociotechnique efficace pour identifier les faiblesses identitaires et proposer des stratégies d'humanisation numérique visant à renforcer le sentiment d'appartenance et à combler les lacunes de connaissances au sein de l'écosystème numérique universitaire.

Mots-clés : Culture universitaire, Enseignement universitaire, Gamification, Domaines de recherche, Quiz

Introducció

Los pilares multidisciplinares en los cuales se apoya hoy en día la educación universitaria, han generado una reacción en cadena de carácter disruptivo, permeando la visión clásica y tradicional de la “universidad”, hacia una nueva concepción que apunta al desarrollo tecnocientífico de herramientas digitales y aplicaciones móviles, permitiendo la masificación del conocimiento, el desarrollo de procesos investigativos de avanzada entre otros, que a su vez, tienen gran influencia sobre los distintos paradigmas metodológicos. En ese sentido, las universidades deben dejar de concebirse como un espacio físico o digital, donde se desarrolla un “momentum educationis” mediante la pasiva transmisión de datos y conceptos, para conformarse en sí misma, en un efectivo ecosistema digital transdisciplinar de generación de conocimiento científico.

Dentro de este contexto, la transformación de los entornos educativos permite replantear la actividad investigativa, a partir de procesos tecnológicos, digitales, sistémicos y científicos que, pueden alcanzar las estructuras ontológicas, epistemológicas, gnoseológicas y axiológicas de los fenómenos o vicisitudes planteadas en una investigación. A partir de esta afirmación, se conciben las líneas de investigación, las cuales, emergen no como una categoría administrativa, sino como la columna vertebral que otorga coherencia y sentido a la praxis académica, permitiendo que la curiosidad intelectual, se traduzca en soluciones a las necesidades manifiestas o detectadas en la sociedad actual.

De cara a la idea anterior, las líneas de investigación representan los ejes epistémicos que calibran la interconexión de diversas miradas sobre una necesidad social constituida en un problema, fenómeno o vicisitud que debe ser satisfecha, por tanto, se vuelve necesario conocer y apropiarse de los contextos teóricos planteados y sustentados en su seno, sin dejar de lado los avances tecnocientíficos que han surgido en los últimos tiempos. En ese orden de ideas y de acuerdo con la realidad actual, existe la necesidad que la comunidad universitaria cuente con conocimientos claves, que le permitan la implementación de tecnologías emergentes en sus distintas variables, para desarrollar investigaciones de impacto y que sus hallazgos, tengan una verdadera influencia institucional y social genuina.

A partir de los contextos antes planteados, una de las situaciones más desafiantes que surgen desde de la perspectiva académica, es la aplicación de herramientas digitales y tecnológicas dentro de los procesos evaluativos e investigativos, destacando de forma particular, la incorporación de herramientas lúdicas en dichos contextos, que han surgido como estrategias válidas para diagnosticar el nivel de apropiación del conocimiento. En ese sentido, por ejemplo, la gamificación ha nacido dentro de la educación superior, como una vía eficaz para medir competencias de manera dinámica y que, según Gamarra et al. (2022, p. 10), posee el "potencial de transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje, haciéndolo más atractivo, dinámico y significativo para los estudiantes universitarios".

Con base en las ideas antes planteadas y bajo una perspectiva transdisciplinar, desde la Línea de Investigación Institucional Estado Sociedad y Desarrollo en conjunto con la Escuela de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Bicentenaria (UBA), se diseñó una aplicación móvil denominada Trivia UBA, con el propósito medir el conocimiento de profesores y estudiantes, sobre las Líneas de Investigación Institucional de esta casa de estudio superior, visto que surgió la necesidad de detectar el vacío de vinculación efectiva entre las producciones intelectuales de las diferentes escuelas, con las líneas de investigación institucionales, lo cual pudiera limitar el impacto social de estos trabajos para optar a los diferentes grados académicos. De esta forma, los resultados obtenidos

permitirán estructurar e implementar estrategias factibles, para fortalecimiento de la cultura de la investigativa mediante la gamificación educativa.

No obstante, la Trivia UBA no está dirigida solo a la población académica de la UBA, también busca medir el conocimiento de la cultura universitaria de los trabajadores administrativos e invitados especiales que puedan hacer vida en distintos eventos académicos desarrollados en los espacios de la Universidad Bicentennial; por ello, la aplicación de la Trivia UBA no es un simple juego, sino un instrumento de colección de datos sobre la cultura investigativa y universitaria.

Revisión de la Literatura

Seguidamente, mediante el presente apartado se presentan las bases teórico-conceptuales que sustentan la presente investigación y, a través de estos elementos, se pretende explorar su convergencia en una relación simbiótica donde destacan, avances tecnocientíficos junto a estructuras académicas y pedagógicas, que a su vez, generan una interrelación tecnológica en ecosistemas digitales de carácter académico, destacando por dar vida a estrategias de análisis y evaluaciones disruptivas, no invasivas o intrusivas, que deben ser implementadas en contextos específicos.

Estrategias TIC en Entornos Educativos

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan tejidos complejos de redes digitales que han generado impacto en los procesos académicos, en todos los niveles educativos. Por ello, si bien es cierto que en la actualidad mucho se discute sobre el papel de las tecnologías académicas y la influencia de los agentes inteligentes (IA) en la formación, capacitación y profesionalización de niños, adolescentes y adultos, específicamente sobre la perspectiva de su uso ético, así como el impacto negativo en el desarrollo de capacidades intelectuales complejas, menoscabo del pensamiento crítico, la identificación de un bajo índice de creatividad o la creciente decadencia manifiesta en el fraude académico; no es menos cierto que las tecnologías académicas llegaron para quedarse y si, en esta realidad se debe asumir que están para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin embargo, todo esto se relaciona hacia una condición muy personal de cada individuo, de querer aprender y adquirir nuevas competencias útiles en la vida profesional, a diferencia de una persona con la banal intención de obtener un título académico por cualquier vía, para una satisfacción personal o económica, de acuerdo a las exigencias de los contextos laborales donde se desenvuelva. Este hecho ha sido analizado por Puche (2024, p 12) y destacando que:

En este sentido, el uso inadecuado de la IA tiene implicaciones serias para la calidad educativa, ya que los estudiantes no están desarrollando las habilidades críticas necesarias para su crecimiento académico y profesional. La falta de implicación personal en el proceso de investigación y redacción puede llevar a una comprensión superficial del contenido y a la incapacidad de aplicar el conocimiento adquirido en contextos reales.

No obstante, no deja de ser responsabilidad de cada persona, dar el uso correcto a las nuevas tecnologías educativas y con respecto a este particular, García (2021, p. 6) establece que las TIC "facilitan la creación de ecosistemas de aprendizaje donde la interacción y la gestión del conocimiento ocurren de manera dinámica y no lineal". Por ello, la integración de estos elementos tecnológicos permite una unificación universal de procesos, permitiendo masificar la información mediante la tecnología, derribando los muros de las fronteras físicas. Sobre este particular y de acuerdo a la trascendencia estratégica de democratizar el conocimiento, Cabero y Palacios (2021, p. 24) exponen que:

La incorporación de las tecnologías en los escenarios de formación universitaria no debe entenderse como un simple cambio de soporte, sino como una oportunidad para rediseñar las arquitecturas pedagógicas, fomentando la autonomía del estudiante y permitiendo que los docentes asuman roles de mediadores en la construcción de saberes transdisciplinarios y complejos.

Importancia del E-learning en los contextos académicos globales

El desarrollo de tecnologías relacionadas al e-learning, ha trascendido de una alternativa, a ser la consecuencia de una emergencia sanitaria mundial, evolucionando a una modalidad académica de globalización del conocimiento; por ejemplo, Salinas

(2023, p. 14) indica que esta modalidad educativa "representa un entorno de flexibilidad donde el tiempo y el espacio se adaptan a las necesidades del investigador contemporáneo"; con lo cual esta flexibilidad, permite que las personas puedan desarrollar procesos académicos de acuerdo a sus necesidades. Sin embargo, esta afirmación no hace referencia solo a tener una mera presencia en el ecosistema digital académico, si no que por el contrario, busca que el individuo se relacione con sus pares mediante manifestaciones lógicas, críticas, consientes, útiles y efectivas con propósito académico y científico.

Dentro de este contexto, al hacer referencia a la calidad educativa que deben brindar las instituciones académicas sobre los entornos virtuales del aprendizaje, destaca la opinión de Sangrà (2021, p. 45) al plantear que:

El éxito del e-learning no radica exclusivamente en la sofisticación de la plataforma tecnológica, sino en la capacidad de las instituciones para generar comunidades de aprendizaje que se sientan acompañadas, donde la interacción social y el debate intelectual superen la frialdad de la pantalla y se conviertan en motores de innovación académica.

En ese sentido, es de vital importancia que los entornos virtuales del aprendizaje no sean solo un repositorio de metadatos; a través de estos, debe existir una profunda interrelación humana que permita valorar la efectividad de los contenidos dispuestos en las plataformas digitales, evaluar la vigencia de la información académica y por sobre todo, humanizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, con una efectiva interconexión profesor - estudiante, generando responsabilidades éticas y académica en ambas partes, lo cual permitirá un efectivo proceso educativo.

La gamificación como estrategia de investigación científica

Dentro de este contexto, la gamificación puede ser definida como el proceso de brindar emoción al mundo académico y sí, a pesar que esto se vea como un concepto efímero, es importante recordar que cada individuo como ser social, se relaciona con sus iguales mediante emociones y solo a través de estas, puede alcanzar la adaptación a los distintos entornos de desarrollo, como el familiar, social o laboral y de acuerdo a esa

afirmación, por qué no trasladarla esa emoción al entorno académico digital. De esta forma, para Foncubierta (2021, p. 32), la gamificación es "una estrategia de diseño que utiliza la psicología del juego para fomentar la participación activa y el compromiso con tareas académicas complejas"; por ello en esencia, este proceso busca generar entusiasmo y emoción al proceso académico, mediante estrategias lúdicas de acuerdo al nivel educativo del estudiante.

Bajo la idea de Ortiz et al. (2021, p. 10), la gamificación puede ser caracterizada de acuerdo a una perspectiva estructural que se relaciona directamente con el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo cual:

La gamificación no es sinónimo de jugar en clase, sino de aplicar mecánicas, dinámicas y componentes de juego en contextos de aprendizaje para influir en el comportamiento del alumnado, logrando que este se involucre emocionalmente con el contenido y desarrolle competencias de manera natural, lúdica y profundamente significativa.

Bajo esta visión, el hecho de hacer lúdico el proceso de enseñanza – aprendizaje, tiene por propósito incentivar a profesores y estudiantes a abrir nuevas perspectivas que acaben con la apatía académica, el uso no ético de las herramientas tecnológicas y el desarrollo de un proceso más humanizado, hecho este que impacta de forma positiva en la identidad académica institucional. Asimismo, Robles (2023, p. 18), indica que "la importancia de la gamificación radica en su poder para transformar la evaluación en un proceso de retroalimentación inmediata y gratificante". En este sentido, la Trivia UBA actúa como un espejo que refleja el nivel de apropiación del conocimiento de forma amigable.

Para cerrar el presente apartado, es necesario traer a colación la visión de Prieto et al. (2022, p. 156), quien indica la importancia de la gamificación, como estrategia de impacto para el futuro de la educación, señalando que:

El uso de la gamificación permite capturar la atención de una generación de estudiantes que son nativos digitales, ofreciéndoles un entorno de bajo riesgo al error donde pueden experimentar, competir sanamente y colaborar, lo que deriva

en una retención del conocimiento mucho más duradera que los métodos de enseñanza tradicionales basados en la memoria.

Gamificación Universitaria: Trivia UBA

Como ya fue planteado, la Trivia UBA nace como una herramienta destinada a medir el conocimiento de la población universitaria UBA sobre las Líneas de Investigación Institucional (LII). Tradicionalmente, la Dirección de Investigación de esta casa de estudio, tiene participación en gran parte de las actividades académicas y culturales de la comunidad ubista, teniendo a su alcance la posibilidad de abordar a estudiantes y profesores para gestionar y generar conocimiento académico mediante las Líneas de Investigación Institucional, las Líneas de Investigación Asociadas a cada escuela y las Líneas de Investigación Doctorales.

En ese sentido, se evidenció la necesidad de generar una herramienta digital que permitiera masificar la información, así como medir el nivel de conocimiento de la población académica sobre las líneas de investigación; por ello, mediante la Línea de Investigación Institucional Estado Sociedad y Desarrollo, surgió la iniciativa de crear una aplicación móvil, que permitiera, en primer lugar generar datos estadísticos del conocimiento de la población ubista sobre las líneas de investigación y en segundo lugar, mediante estos datos poder tomar las mejores decisiones para realizar estrategias puntuales y pertinentes para dar a conocer la importancia de los procesos de investigación y su interrelación con las líneas de investigación.

Metodología

Mediante el presente apartado, se describe el camino epistemológico concebido para la obtención de la información, el análisis de los datos y los hallazgos que emergieron de la aplicación de la Trivia UBA, en el desarrollo de la feria de presentación de trabajos del Aprendizaje Basado en Emprendimiento y Proyecto (ABEP) correspondiente al período académico 2026-I. Este proceso epistemológico, permite garantizar la validez y fiabilidad del estudio sobre la apropiación de las líneas de investigación institucional por la población universitaria que hace vida en la UBA.

El estudio se circunscribe al paradigma positivista, el cual asume que la realidad es una situación objetiva y puede ser analizada de forma fragmentada para identificar y

analizar momentos específicos de la vivencia diaria o realidad, mediante técnicas e instrumentos que permitan medir su impacto en la sociedad. Como señala Ramos (2021, p. 2), "el paradigma positivista se fundamenta en la objetividad y la cuantificación de la realidad, buscando establecer leyes generales a través del análisis estadístico". En ese orden de ideas y de acuerdo con la profundidad de este paradigma y su relación con la construcción del conocimiento científico contemporáneo, el mismo autor afirma que:

El positivismo, como paradigma de investigación, sostiene que el conocimiento científico se basa en la observación y experimentación de hechos concretos, donde el investigador debe mantener una distancia neutral frente al objeto de estudio para evitar sesgos subjetivos en los resultados obtenidos, garantizando así la validez universal de sus hallazgos (Ramos, 2021, p. 4).

En el presente proceso de indagación, adopta un enfoque cuantitativo, centrado en la medición numérica y el análisis estadístico. Por su parte, Sánchez-Flores (2021) define que "el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento" (p. 15).

En cuanto a lo que se refiere al tipo y nivel de la investigación, se desarrolló desde una perspectiva de una investigación de campo con un nivel descriptivo, visto que su implementación, se destinó a identificar los elementos generales sobre el conocimiento de la población académica sobre las líneas de investigación, ya que según Mera et al., (2022, p. 30), la esencia del modelo seleccionado radica en que "busca detallar las propiedades y rasgos relevantes de cualquier fenómeno que se someta a un análisis sistemático y objetivo". Su diseño, va de marras a una investigación no experimental, ya que según Hernández, (2021, p. 12), se basa en "observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos sin manipular las variables"

Según la mirada de Ortiz, (2023, p. 5), la población objeto de una investigación se define como "el conjunto total de elementos que comparten características comunes, sobre los cuales se pretenden generalizar los hallazgos de la investigación"; por ello, el presente estudio trabajó con una muestra no probabilística de 143 participantes y, su relevancia se consolida en el hecho que según la perspectiva del autor antes señalado:

El muestreo no probabilístico intencional permite al investigador seleccionar casos que aporten información rica y profunda sobre el fenómeno de estudio. Aunque no permite la generalización estadística estricta a toda la población, ofrece una comprensión detallada de la realidad institucional en muestras de difícil acceso o participación voluntaria. (Ortiz, 2023, p. 9)

Se utilizó la técnica de la encuesta bajo una modalidad gamificada denominada Trivia UBA, a la cual, la población encuestada accedió mediante el escaneo de un código QR a través de sus dispositivos móviles. No obstante, la aplicación Trivia UBA fue diseñada como un elemento de generación estadístico, que permite verificar las métricas que detallan la intervención de los distintos participantes una vez cerrado su proceso de encuesta digital, es decir que tiene la capacidad de dar resultados parciales en vivo, por ello, quienes se encontraban en el recinto, podían visualizar las métricas de aciertos, desaciertos, la cuantificación de estudiantes y profesores por escuela, entre otras variables establecidas en la trivia.

Hilando el contexto anterior, para García y Basilotta (2023, p. 8), la gamificación “se integra como una técnica innovadora en la evaluación que incrementa el compromiso del participante y la veracidad de la información recolectada”. Asimismo, los autores indican que la validez ética y técnica de este tipo de instrumentos, se consolida mediante:

La implementación de herramientas lúdicas para la medición de competencias y conocimientos institucionales garantiza la transparencia de los datos, siempre que se respete el anonimato y el consentimiento informado de los participantes. Estos instrumentos digitales permiten una tabulación automática que reduce significativamente el error humano en el procesamiento de resultados (García y Basilotta, 2023, p. 12).

Resultados

Mediante las siguientes páginas, se presenta el análisis de los hallazgos emergentes de la aplicación Trivia UBA en la Feria ABEP correspondiente al período académico 2026-I, resultados que permiten analizar dos situaciones, la primera, la efectividad de la gamificación como puente entre la gestión administrativa y la cultura investigativa institucional en la UBA y segundo, el nivel de conocimiento que tiene la población

académica universitaria de las Líneas de Investigación Institucionales, así como el discernimiento que pueden tener los trabajadores UBA e invitados especiales, sobre la cultura universitaria de la UBA.

Figura 1

Actividad de la Trivia UBA desarrollada en el salón ABEP



Diagnóstico General de la Trivia

El reporte fue generado a partir de los procesos propios de aplicación digital Trivia UBA, la cual permitió registrar la participación de un total de 143 personas, distribuidos de la siguiente manera: 59 invitados (personas ajenas a la UBA) (41%), 43 profesores UBA (30%), 26 estudiantes universitarios (18%) y 15 Trabajadores UBA (10%), representado de esta manera el 100% de la muestra.

Tabla 1

Distribución por Perfil

2. DISTRIBUCIÓN POR PERFIL		
Perfil	Participaciones	% del Total
Invitado	59	41%
Profesor	43	30%
Estudiante	26	18%
Trabajador	15	10%

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 2
 Distribución por Perfil



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

71

Seguidamente, es necesario traer a colación que los resultados de la Trivia UBA /ABEP 2026-I, presentan dos variables: la primera, dispuesta a profesores y estudiantes universitarios, con respecto al conocimiento sobre las Líneas de Investigación Institucional (LII) y la segunda, relacionada al conocimiento de los trabajadores UBA e invitados a la Feria ABEP 2026-I, con relación a la Cultura universitaria UBA. En este contexto, los resultados generales de la trivia fueron los siguientes: para un total de 143 participantes (100%), hubo un total de 99 aciertos, 39 aciertos parciales y 5 desaciertos, lo cual constituye un 69% de aciertos en las preguntas dispuestas en la Trivia UBA.

Tabla 2
 Resumen General

1. RESUMEN GENERAL					
Métrica	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Resultados Generales	143	99	39	5	69%

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 3
 Resumen General



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

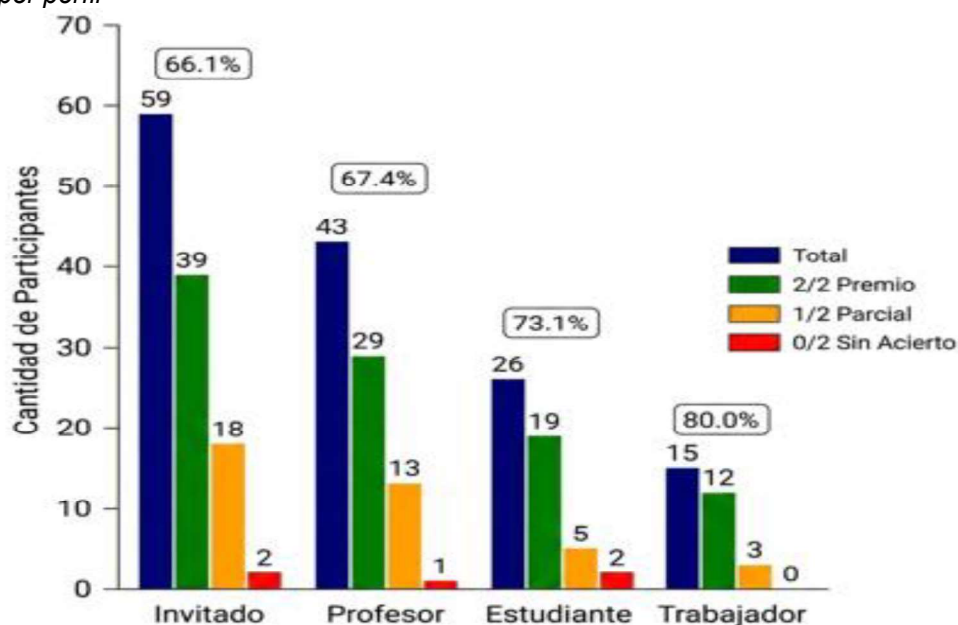
Ahora bien, a continuación, se presentan los resultados generados por la aplicación Trivia UBA, discriminando los resultados obtenidos por perfil de cada uno de los participantes, con lo cual, la información estará conformada por: profesores, estudiantes (UBA), trabajadores UBA e invitados especiales; en función a ello, la tabla discrimina la cantidad de participantes por perfil, las cantidades de aciertos, aciertos parciales, desaciertos y el respectivo porcentaje y se detalla a continuación:

Tabla 3
 Resultados por Perfil

3. RESULTADOS POR PERFIL					
Escuela / Perfil	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Invitado	59	39	18	2	66.1%
Profesor	43	29	13	1	67.4%
Estudiante	26	19	5	2	73.1%
Trabajador	15	12	3	0	80.0%

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 4
 Resultados por perfil



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

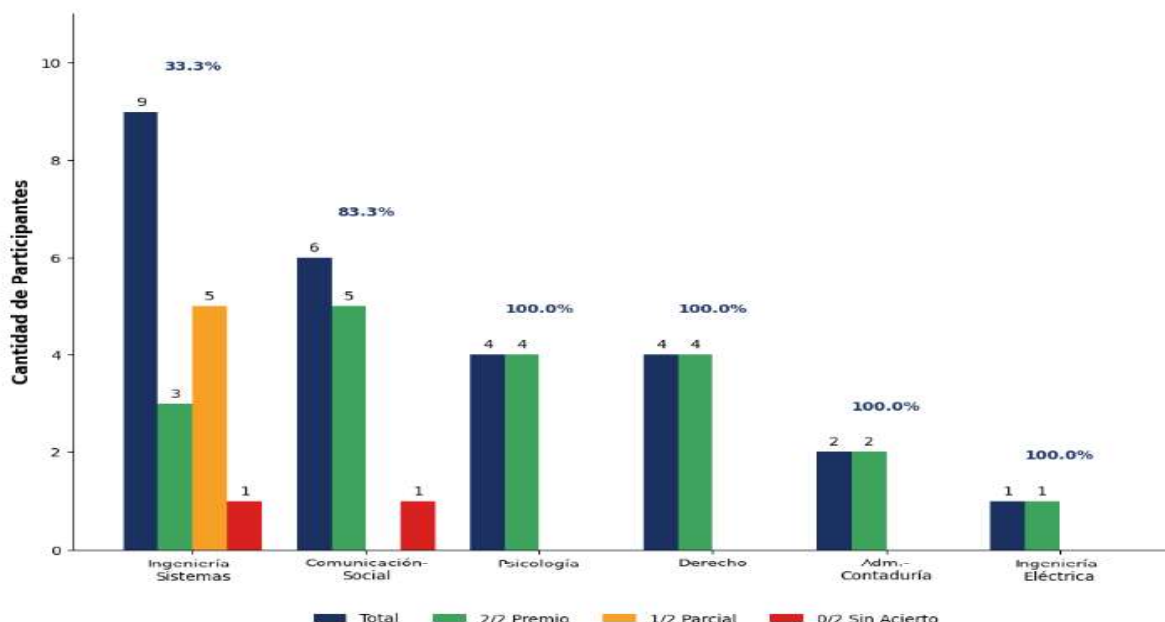
Una de las bondades con las que fue diseñada la Trivia UBA, es su capacidad de detallar los resultados de los estudiantes y los profesores, siendo este su propósito de creación, porque con base a sus resultados, se puede identificar cuál de las Escuelas que conforman los distintos Decanatos de la UBA, tienen un mejor manejo de información y conocimiento sobre las LII, lo cual permite priorizar la toma de decisiones, al momento de desarrollar actividades de capacitación y formación en temas de investigación, permitiendo de esta forma conocer la realidad de cada Decanato. En ese sentido, a continuación, se presentan las métricas sobre los estudiantes UBA:

Tabla 4
 Desglose de Estudiantes por Escuela

4. DESGLOSE POR ESCUELA - ESTUDIANTES					
Escuela / Perfil	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Ingenieria-Sistemas	9	3	5	1	33.3%
Comunicacion-Social	6	5	0	1	83.3%
Psicologia	4	4	0	0	100.0%
Derecho	4	4	0	0	100.0%
Administracion-Contaduria	2	2	0	0	100.0%
Ingenieria-Electrica	1	1	0	0	100.0%

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 5
 Desglose de Estudiantes por Escuela.



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

74

A continuación, se presentan los resultados de la trivia obtenidos por los profesores de las distintas Escuelas que conforman los Decanatos de la Universidad Bicentenaria. Al igual que los estudiantes, los profesores deben mantenerse actualizados con respecto a las LII, sobre todo, aquellos que cumplen la función de Tutores de trabajos especiales de grado. En ese sentido, se presentan los resultados correspondientes:

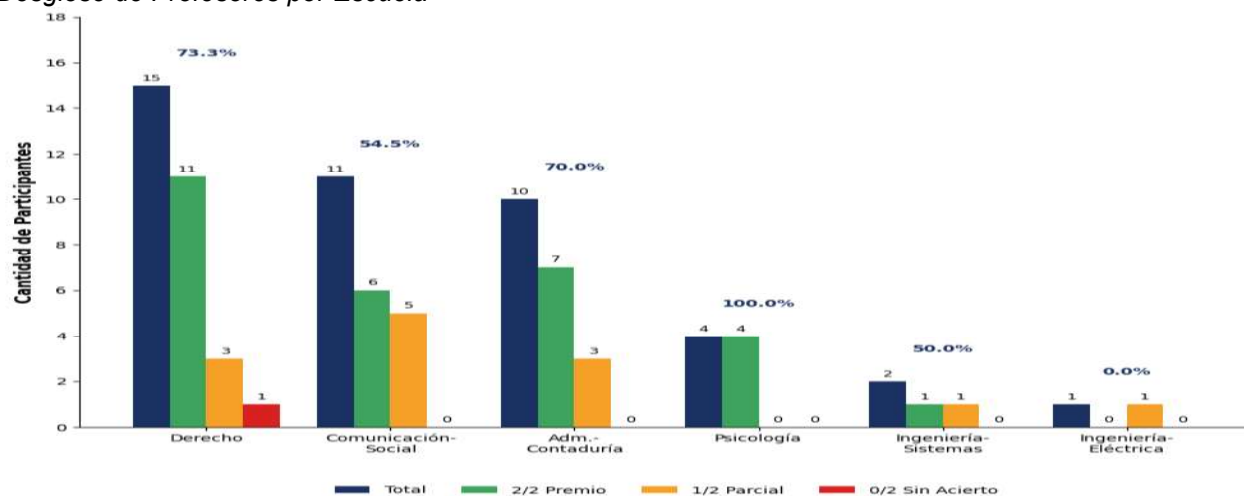
Tabla 5
 Desglose de Profesores por Escuela

5. DESGLOSE POR ESCUELA - PROFESORES					
Escuela / Perfil	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Derecho	15	11	3	1	73.3%
Comunicacion-Social	11	6	5	0	54.5%
Administracion-Contaduria	10	7	3	0	70.0%
Psicologia	4	4	0	0	100.0%
Ingenieria-Sistemas	2	1	1	0	50.0%
Ingenieria-Electrica	1	0	1	0	0.0%

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026)

Figura 6

Desglose de Profesores por Escuela



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

También, es necesario traer a colación los resultados correspondientes a la cultura universitaria, parte de la trivia dispuesta a los trabajadores universitarios y los invitados especiales que de una u otra forma hacen vida en las actividades académicas y culturales en la Universidad Bicentenaria y se detallan a continuación:

Tabla 6

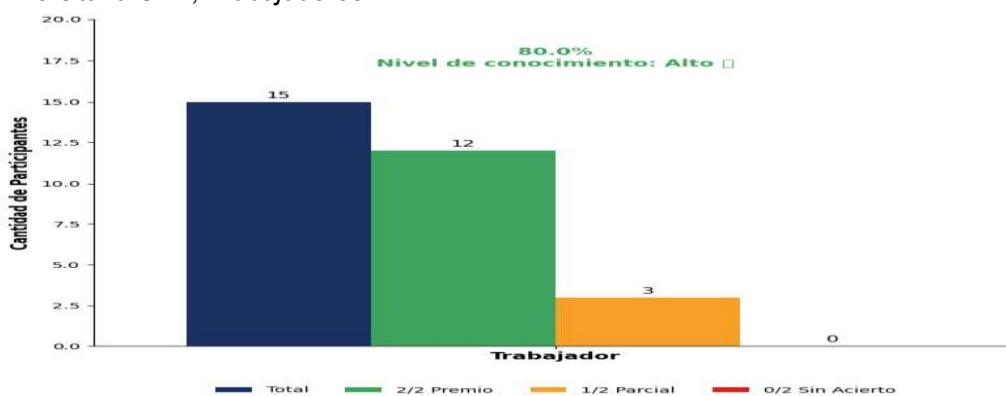
Cultura Universitaria UBA, Trabajadores

8. ÍNDICE DE CULTURA ORGANIZACIONAL - TRABAJADORES					
Perfil	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Trabajador	15	12	3	0	80.0%
Nivel de conocimiento: Alto ☒					

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 7

Cultura Universitaria UBA, Trabajadores.



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

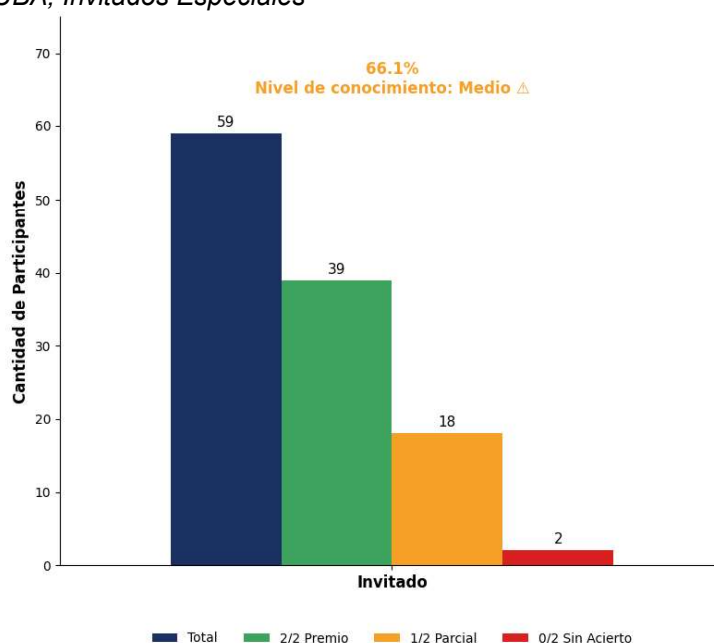
Por último y no menos importante, se reflejan los resultados obtenidos de la trivia correspondientes a la cultura universitaria pero con relación a los invitados especiales que, en muchas oportunidades, participan en distintas actividades académicas y culturales en la Universidad Bicentenaria y se presentan continuación:

Tabla 7
 Cultura Universitaria UBA, Invitados Especiales

9. ÍNDICE DE CULTURA UNIVERSITARIA - INVITADOS					
Perfil	Total	2/2 Premio	1/2 Parcial	0/2 Sin Acierto	% Premio
Invitado	59	39	18	2	66.1%
Nivel de conocimiento: Medio ▲					

Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Figura 8
 Cultura Universitaria UBA, Invitados Especiales



Nota. Trivia UBA /ABEP 2026-I. Salih, (2026).

Discusión

El presente apartado, tiene el objetivo de discutir los resultados, con respecto a la efectividad de la transferencia del conocimiento investigativo, entre profesores y estudiantes UBA, entendiendo que el éxito estudiantil suele ser un reflejo de la solidez

con la que el profesorado conoce, maneja y aplica, las Líneas de Investigación Institucional en los contextos académicos de la Universidad Bicentenaria, por ello a continuación se discriminan los resultados por escuela:

1. Escuela de Psicología: con la participación de 4 profesores, demostraron un dominio absoluto con el 100% de efectividad, lo cual se alinea con las respuestas de 4 estudiantes que también alcanzaron el 100% de aciertos en la trivia. Análisis: Es la escuela con mayor coherencia binominal y no manifiestan una brecha de conocimiento entre el profesor y el estudiante, lo que valida la efectividad de sus procesos internos de formación investigativa.
2. Escuela de Derecho: en lo que se refiere al profesorado de esta escuela, tuvieron el mayor índice de participación en la Trivia UBA /ABEP 2026-I con 15 profesores, destacando un índice de efectividad y conocimiento del 73.3%; no obstante fue la única escuela en registrar un desacierto por parte de un profesor. Por su parte, con respecto a los estudiantes reflejaron una participación de 4 individuos, alcanzando una efectividad perfecta con un 100% de acierto en sus respuestas. Análisis: La escuela maneja una capacidad sólida en la gestión de las líneas de investigación, que deberá ser verificada en otros eventos de investigación.
3. Escuela de Administración y Contaduría: por su parte, hubo la participación de 10 profesores de mostrando una efectividad de 70.0%, lo cual se alinea con un 30% de respuestas parciales. No obstante, solo hubo la participación de 2 estudiantes, quienes alcanzaron el 100% de efectividad. Análisis: La escuela mantiene una tendencia positiva, su manejo de los preceptos sobre las líneas de investigación con respecto a las ciencias gerenciales se encuentra bien estructurado, permitiendo que el estudiante identifique con claridad su campo de acción científica.
4. Escuela de Comunicación Social: con una participación de 11 profesores, alcanzaron una efectividad del 54.5%, lo cual representa un nivel medio en la gestión de las LII ya que de estos, 5 profesores tuvieron resultados parciales. Con respecto a los estudiantes, presentaron un 83.3% de efectividad, presentando solo un desacierto. Análisis: se evidencia que los estudiantes están más familiarizados

con las líneas de investigación que los profesores, lo cual es un hallazgo atípico que amerita una revisión en la formación permanente del profesorado en esta área.

5. Escuela de Ingeniería de Sistemas: los profesores registran un porcentaje de efectividad del 50.0% con la participación de 2 docentes. En cuanto a los estudiantes, a pesar que esta escuela tuvo el mayor índice de participación con un total de 9, presentaron la tasa más baja de efectividad, representada con un 33.3%, discriminada en 3 aciertos, 5 respuestas parciales y 1 desacierto. Análisis: Se detecta una disonancia cognitiva crítica. Al ser un área técnica, los resultados sugieren que el interés por la herramienta tecnológica superó la asimilación del contenido planteado.
- 6.- Escuela de Ingeniería Eléctrica: en cuanto a los profesores, se registró el desempeño más bajo con un 0.0% de efectividad ya que el único docente en participar alcanzó un resultado parcial. Con respecto a la participación estudiantil, participó un solo estudiante, alcanzando el 100% de efectividad. Análisis: se evidencia un fenómeno particular, ya que mientras el estudiante demostró dominio total de la información, el docente no logró identificar correctamente las líneas de investigación.
- 7.-Cultura universitaria: este grupo, se analiza de forma independiente por representar la identidad y proyección de la universidad y no su praxis investigativa, permitiendo evidenciar los siguientes resultados:
 - a. Trabajadores UBA (80% de acierto): Destaca su alto nivel de conocimiento, lo valida que la visión institucional es compartida por quienes operan la universidad día a día.
 - b. Invitados (66.1% de acierto): Este grupo representa la percepción externa de la universidad y al haber alcanzado un nivel Medio de conocimiento, la situación se presenta como positiva, pues indica que la universidad proyecta una imagen coherente e institucional extramuros, aun y cuando los invitados no tengan un vínculo académico directo.

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha abierto un abanico de posibilidades para el desarrollo de un sinfín de herramientas y elementos didácticos de carácter digital, que permiten innovaciones educativas en el mundo universitario. Entonces, dentro de este contexto, se desarrolló y se puso en práctica una aplicación móvil accionada mediante la gamificación denominada Trivia UBA, que permitió la colección de la información necesaria para el presente análisis, permitiendo demostrar de forma fidedigna, que los nuevos sistemas de información han trascendido su función, como herramienta de evaluación para convertirse en un espejo sociotécnico institucional, como un perfecto y fidedigno instrumento para alcanzar la realidad de la cultura investigativa y universitaria en la Universidad Bicentenaria.

Los resultados obtenidos mediante la Trivia UBA, dieron a conocer un primer enfoque sobre el conocimiento y aplicabilidad de la Líneas de Investigación Institucional en la población Ubista, destacando en los resultados que las Escuelas de Psicología y Derecho, cuyos estudiantes alcanzaron 100% de efectividad, demostrando un liderazgo sólido por el cuerpo de docentes y tutores académicos, en la transferencia de conocimiento siendo este hecho, una consolidación exitosa aun cuando existe una identidad discursiva compartida.

Sin embargo, esta alineación no es casual; responde a una praxis donde la comunicación y el conocimiento compartido de las líneas de investigación, forma parte del ADN académico. Por ello, es importante hacer mención al señalamiento de García (2022, p. 15), cuando expresa: "La madurez de una comunidad de investigación no se alcanza mediante la imposición de normativas, sino a través de la creación de ecosistemas de conocimiento donde el docente actúa como el nodo principal de una red de significados institucionales".

No obstante, en cuanto al particular de la Escuela de Ingeniería de Sistemas, se manifiesta el hecho más revelador de la presente investigación, ya que si bien es cierto, fue el grupo con mayor volumen de participación estudiantil (9 sujetos), registraron la efectividad más baja representada en el 33.3% de aciertos en la Trivia UBA; no es menos cierto que las circunstancias apuntan, a generar la hipótesis que la participación de este estudiante va más direccionada al desarrollo de la herramienta tecnológica o proceso

de gamificación, pero manifiesta una desconexión con respecto al contenido sobre las líneas de investigación; esta hipótesis se compagina con lo expuesto por Pinto y Santos et al. (2023, p. 28), quienes afirman que "La gamificación en entornos técnicos corre el riesgo de convertirse en un entretenimiento vacío si no se logra un equilibrio entre la mecánica del juego y la profundidad del aprendizaje reflexivo".

Con respecto al particular de la cultura universitaria, visualizada desde la perspectiva del trabajador UBA y los invitados a los eventos académicos y culturales desarrollados por la universidad, se evidenció que los trabajadores UBA demostraron un 80% de efectividad, lo que los posiciona como los verdaderos guardianes de la cultura institucional, ya que mientras que la población académica de la UBA (profesores/estudiantes) se debatió en las complejidades epistémicas de las líneas de investigación institucional, el personal administrativo demostró una cohesión en cuanto a la identidad institucional, presentando resultados superiores con respecto a los resultados del personal académico.

Ahora bien, desde una perspectiva positiva y propositiva, de acuerdo a los hallazgos que emergieron de esta investigación, es necesario tomar acciones inmediatas, como diseño de estrategias de abordaje a todas las Escuelas de la UBA, de forma de brindar información sobre las líneas de investigación institucionales, que afronten los contextos y fenómenos investigativos relacionados a las competencias específicas de cada escuela o facultad de la universidad, generando una "toma investigativa" basada en los resultados que emergieron en el presente trabajo de investigación, asumiendo la necesaria participación de profesores y alumnos. Asimismo, será necesario explotar las competencias demostradas por los participantes y profesores, con los índices más altos de efectividad, de modo de seguir incentivando de manera efectiva la cultura investigativa universitaria.

Por último, se pudo demostrar que la gamificación, desarrollada e implementada bajo contextos llamativos y con contenidos específicos dispuestos para las competencias de cada escuela, es una poderosa herramienta de gestión del conocimiento, verificando de esta manera, que la UBA no solo cuenta con una herramienta tecnológica, sino con un instrumento digital de diagnóstico real, que le permite transitar desde una cultura de

"información" hacia una verdadera cultura de "apropiación del conocimiento". El verdadero desafío radica en el hecho que todas las escuelas logren una sincronía de investigación, asegurando que la tecnología sea el vehículo para alcanzar una efectiva cultura investigativa, de la mano con una arraigada de la identidad institucional.

Referencias

- Caber, J., y Palacios, A. (2021). La incorporación de tecnologías en los escenarios de formación universitaria. *Revista de Educación Superior y Tecnologías Emergentes*, 9(2), 20-35. <https://rieoei.org/RIE/article/view/4215>
- Foncubierta, M.. (2021). Gamificación: psicología del juego para el compromiso académico. *Cuadernos de Pedagogía Digital*, 14(1), 30-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7894561>
- Gamarra, P., Castillo, R., y López, V. (2022). El potencial transformador de la gamificación en la educación superior. *Journal of Educational Innovation*, 5(3), 8-15. <https://redalyc.org/pdf/123/45678901.pdf>
- García, L. (2022). Ecosistemas de conocimiento y liderazgo docente en la universidad. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 25(1), 12-28. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/31250>
- García, F. (2021). Ecosistemas de aprendizaje y gestión dinámica del conocimiento. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, 1-10. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/25367>
- García, A., y Basilotta, V. (2023). Transparencia y ética en la evaluación gamificada de conocimientos institucionales. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18(2), 5-15. <https://tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/987>
- Hernández, J. (2021). La investigación no experimental: observación de fenómenos en contextos naturales. *Metodología y Ciencia*, 4(2), 10-22. <https://scielo.org/metodologia/art2021.pdf>
- Mera, M., Jaramillo, S., y Vélez, C. (2022). El nivel descriptivo en el análisis sistemático de fenómenos sociales. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica*, 12(1), 28-40. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1452>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2021). Gamificación en contextos de aprendizaje: mecánicas y dinámicas para el desarrollo de competencias. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 75, 1-18. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1765>
- Ortiz, G. (2023). Población y muestreo intencional en la investigación institucional. *Boletín de Metodología Académica*, 7(4), 4-12. https://researchgate.net/publication/345678912_Poblacion_y_Muestreo
- Pinto, R., y Santos, M. (2023). El riesgo del entretenimiento vacío: desafíos de la gamificación técnica. *Tecnología y Sociedad*, 11(2), 25-34. <https://periodicos.unb.br/index.php/tecsoc/article/view/45123>

- Prieto, A., Barbarroja, J., y Álvarez, S. (2022). El futuro de la educación: retención del conocimiento mediante gamificación. *Revista de Innovación Educativa (REDU)*, 20(2), 150-168. <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/16234>
- Puche, M. (2024). Implicaciones éticas del uso de la Inteligencia Artificial en la redacción académica. *Revista de Integridad Académica*, 3(1), 10-25. https://redib.org/recursos/IA_y_Educacion_2024
- Ramos, C. (2021). El paradigma positivista y su relación con la construcción del conocimiento científico. *Paradigma Científico*, 15(1), 1-10. <https://scielo.org/paradigma/v15n1.pdf>
- Robles, A. (2023). Retroalimentación inmediata: el poder de la gamificación en la evaluación universitaria. *Journal of Higher Education Assessment*, 8(2), 15-24. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1234567>
- Salinas, J. (2023). E-learning y la flexibilidad espacio-temporal en la investigación contemporánea. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 66, 11-30. <https://revistapixelbit.com/index.php/pixelbit/article/view/9452>
- Sánchez, F. (2021). Fundamentos del enfoque cuantitativo y el análisis estadístico en las ciencias sociales. *Manual de Metodología Aplicada*, 2(1), 12-28. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7890123.pdf>
- Sangrà, A. (2021). Comunidades de aprendizaje virtuales: más allá de la pantalla. *Revista de Educación y Tecnología*, 19(4), 40-55. https://uoc.edu/articulos/sangra_elearning_2021