



Artículo Original

<https://doi.org/10.22463/25909215.3995>

# Emojis como Herramientas de Comunicación Asertiva Digital en Rubricas de Evaluación

## Emojis As Digital Assertive Digital Communication Tools In Assessment Rubrics

Marco A Adarme J<sup>1</sup>

<sup>1</sup>\*ORCID: 0000-0002-2121-1208, [madarme@ufps.edu.co](mailto:madarme@ufps.edu.co), \*Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia.

**Cómo citar:** Adarme-J M.A, “Emojis como Herramientas de Comunicación Asertiva Digital en Rubricas de Evaluación”. *Perspectivas*, vol. 7, no. S1, pp. 144-151, 2022.

Recibido: October 1X, 202X; Aprobado: November 2X, 202X.

### RESUMEN

**Palabras clave:**

Rúbrica, Comunicación Asertiva Digital, Moodle, Emoji, Evaluación Por Competencias.

La evaluación en los estudiantes es un reto frecuente para los docentes, donde el análisis de las competencias se debe realizar de forma integral y holística, de esta manera, las rúbricas constituyen un mecanismo para establecer los criterios específicos a evaluar en una determinada actividad y como ellas definen claramente métricas asociadas a cada habilidad o logro que se desee medir. La calificación se realiza a través de criterios y cada uno de ellos se les asigna un nivel de desempeño, no obstante, pese a la destreza del docente de realizar una rubrica se presentan dificultades a la hora de interpretar y visualizar los resultados los resultados. El estudio propone la incorporación de una estrategia para la especificación y elaboración de una rúbrica usando el lenguaje icono textual a través de emoji y con pautas que proporciona la comunicación asertiva digital, para esto, la investigación se basa en las experiencias tomadas de cursos de primer semestre y tercer semestre de ingeniería de sistemas sobre la plataforma e-learning Moodle y classroom. El estudio da como resultados que los estudiantes asocian un lenguaje icono textual más rápido y logran entender con mayor fluidez los aspectos de calificación colocados en cada nivel de desempeño.

### ABSTRACT

**Keywords:**

Rubric, digital assertive communication, Moodle, emoji, competency-based assessment.

Student assessment is a frequent challenge for teachers, where the analysis of competencies must be carried out in an integral and comprehensive manner, thus, rubrics are a mechanism to establish the specific criteria to be evaluated in each activity and as they clearly define metrics associated with each skill or achievement to be measured. Grading is done through criteria and each one of them is assigned a performance level, however, despite the teacher's skill in making a rubric, there are difficulties when it comes to interpreting and visualizing the results. For this purpose, the research is based on the experiences taken from courses of the 1st semester and 3rd semester of systems engineering on the Moodle e-learning platform. Results of the study are that students associate a textual icon language faster and manage to understand with greater fluency the grading aspects placed in each level of performance.

### Introducción

El lenguaje icono textual a través de emoji están definidos por el estándar *emoji unicode* y constituye una forma de pictografía que representan cosas, acciones, emociones, sentimientos o actividades (Unicode, 2023). Este tipo de iconografía es ampliamente usado en los textos digitales que se encuentran en redes sociales e información de web page debido a su impacto visual y a que ofrecen claridad y especificidad en la redacción de un contenido. En (Manganari,

2021) se discute la importancia de la utilización del emoji en la redacción de textos digitales y como han ayudado a la experiencia de usuario a través de una comunicación más atractiva y visual. Desde este punto de vista, ha surgido su uso en entornos educativos, sumado a la comunicación asertiva digital como forma de expresión en entornos digitales clara, respetuosa y directa. Gracias a estos escenarios, un proceso de evaluación con la especificación y visualización de resultados puede ser de gran ayuda para los estudiantes que necesitan

\*Corresponding author.  
E-mail address: [mamacoco0673@gmail.com](mailto:mamacoco0673@gmail.com) (María del Socorro Ordóñez-Santos)



Peer review is the responsibility of the Universidad Francisco de Paula Santander.  
This is an article under the license CC BY 4.0

altos niveles de comprensión en su proceso de evaluación, cómo y qué se evalúa deben darse sin ningún tipo de ambigüedad.

El proceso de evaluación basado en rúbricas es una herramienta para evaluar el desempeño en relación con los objetivos de aprendizaje o las competencias. Su taxonomía consta de la especificación de filas y columnas, cada fila representa un criterio de evaluación y un nivel de rendimiento correspondiente en una columna (Dawson, 2017). Cada nivel de rendimiento forma una métrica, y este concepto se entiende como un valor cuantitativo que va de mayor a menor.

La utilización de las rúbricas constituye un instrumento de evaluación que aporta evidencias al seguimiento de competencias en diferentes aspectos que aborda un currículo en particular. No obstante, la literatura (Rodríguez-Gallego, 2014; Velasco & Tójar, 2018) reporta que su uso es aún incipiente debido a la falta de experiencia y apropiación de su elaboración por parte de los docentes, así como de la interpretación y seguimiento de resultados; en consecuencia, los estudiantes, enfrentan dificultades para comprender y clarificar los criterios y sus descriptores relacionados con cada nivel de desempeño, llevando a que se tenga una interpretación subjetiva o errónea de la rúbrica (Peeters et al., 2014).

El estudio realizado por (Menéndez-Varela & Gregori-Giralt, 2018) discute los errores típicos en la creación de una rúbrica, entre ellas se destaca la subjetividad del evaluador y la falta de claridad en los criterios de evaluación; así mismo, como los estudiantes no comprenden la relación entre los criterios y los objetivos expuestos en un tema en particular. Por otra parte, la complejidad en la redacción, la ausencia de ejemplificación de los niveles de desempeño y la socialización previa desencadenan que el estudiante tenga una mala experiencia cuando es evaluado a través de rúbricas (Martens, 2018).

Con lo anterior expuesto y evidenciando los problemas reportados en estudios previos, el objetivo principal de este trabajo de investigación fue la creación de una propuesta de utilización de técnicas de comunicación asertiva digital en el campo de la creación de rúbricas de evaluación usando lenguaje icono textual a través de emoji con el fin de apoyar el trabajo de profesores y dinamizar los procesos de retroalimentación de los estudiantes, a través de las siguientes acciones:

- Categorizar y seleccionar un conjunto de emojis asociados a un escenario digital de evaluación.
- Diseñar un conjunto de recomendaciones para el uso efectivo de emojis en rúbricas de evaluación.
- Evaluar la eficacia de los emojis y de la comunicación asertiva digital en la comprensión de una rúbrica.

## **Materiales y Métodos**

Para la realización del estudio se sigue una investigación exploratoria y secuencial explicativo. La fase exploratoria permite la recopilación y análisis de la información que permite identificar la base teórica y las brechas de la literatura que aún es incipiente en el campo del uso de emoji y de comunicación asertiva digital en el ambiente académico ya que estos temas se centran en el campo de las redes sociales y de experiencia de usuario. El enfoque secuencial ofrece una fase cuantitativa para obtener los datos del impacto del uso de emoji y de la redacción de los niveles de desempeño; la fase cualitativa ofrece percepciones y experiencias de los estudiantes (Escalante-Barrios et al., 2020).

A partir de esto, la investigación se lleva a cabo tomando en cuenta dos partes, la primera sobre los aspectos de la comunicación asertiva y la segunda sobre la categorización y utilización de los emojis, a continuación, se describen cada una de las fases del estudio.

## 2.1. Estrategias de comunicación asertiva digital.

La comunicación asertiva es un estilo de interacción donde se expresan ideas de forma clara, concisa y directa, sin entrar en argumentos o expresión de opiniones que puedan desviar el objetivo de lo que se está comunicando. En (Samfira, 2020) se resalta la importancia que los estudiantes universitarios deben desarrollar habilidades de comunicación asertiva y como estas contribuyen a adaptarse a situaciones problemáticas en un escenario real de trabajo. El estudio sugiere que los estudiantes deben tener capacidades para expresarse clara y coherentemente en un tema en particular, respetar las ideas de los otros y buscar soluciones cuando se presenten problemas con equipos interdisciplinarios.

Ahora bien, desde el contexto digital, la comunicación se desarrolla a través de medios de comunicación sincrónicos y asíncronos teniendo en cuenta plataformas como redes sociales, blogs, emails, foros, o cualquier contenido hipermedial, su objetivo es el de mantener una interacción e intercambio de información positiva y constructiva (Men et al., 2018; Novak, 2021).

A partir de la exploración de los estudios (Baek et al., 2022; Cañas Betancur & Hernández Sánchez, 2019; Pipas & Jaradat, 2010; Samfira, 2020) se establecen estrategias de comunicación digital en ambientes educativos, los resultados son presentados en la Tabla I.

Tabla I. Estrategias digitales

Estrategia	Actividad
Usar una estructura y Lenguaje definido	-Utilizar un lenguaje claro y conciso en las instrucciones -Proporcionar una estructura organizada para cada actividad o texto redactado. -Presentar las ideas de forma secuencial y cronológica.
Usar Formateado de texto	-Utilizar herramientas de edición y formatos de estilos y textos donde permita resaltar contenido usando letra en negrilla, viñetas o resaltadores. -Separación de párrafos con elementos visuales.
Contextualizar y Retroalimentar	-Proporcionar elementos textuales de contextualización a través de ejemplos o casos resueltos. -Proporcionar una lista de comentarios específicos constructivos sobre el desempeño de los estudiantes.
Incorporar Elementos visuales	Incorporar imágenes u otros recursos para reforzar la comprensión de un texto.

## 2.2 Categorización de emojis

Los emoji constituyen una forma de comunicación emocional basado en el sistema de codificación Unicode que proporciona un conjunto de pictogramas que expresan conceptos tales como: sentimientos, personas, ideas, objetos y caracteres alfanuméricos (Bai et al., 2019). Su objetivo inicial fue el de reemplazar frases, no obstante, en la actualidad facilitan la comunicación dando claridad e

intención a un mensaje. En el campo de la educación los emojis han sido ampliamente utilizados y los estudios se centran en su impacto en los procesos de aprendizaje (Brody & Caldwell, 2019; Ljubešić & Fišer, 2016) a nivel de la comprensión de las actividades en plataformas digitales y la apropiación de conceptos abstractos.

En (Doiron, 2018) se discuten los beneficios de la incorporación de los emoji en los procesos

de comunicación y retroalimentación educativa; así mismo, presenta el problema de la estandarización conceptual en el uso de algunos símbolos. El estudio además señala la importancia de la capacidad de transmisión textual motivacional como componente crítico para que el estudiante comprenda un diálogo fácilmente. Finalmente, se sugiere desde la perspectiva constructivista el concepto de “presencia social” y es la forma como la comunicación permite conectarse en una comunidad académica con pares y romper las barreras formales bajo el contexto de sociabilidad y colaboración con el fin de desarrollar relaciones personales de confianza, ayudando a la interacción del estudiante y profesor.

Basados en las experiencias descritas en (Doiron, 2016) donde sugiere utilizar algunos emojis de manera estándar para procesos de evaluación, la investigación desarrollada propone el uso de emojis para destacar actividades y rangos de calificación asociados a los niveles de desempeño. La Tabla II, presenta la categorización de emojis junto con su concepto asociado a niveles de desempeño.

**Tabla II.** Categorización de emoji de evaluación

Emoji	Nivel de desempeño
✅	Nivel Superior - Cumplimiento Excepcional
☑️	Nivel Muy Bueno - Cumplimiento Satisfactorio
✔️	Nivel Aceptable - Cumplimiento Adecuado
⚠️	Nivel Regular - Cumplimiento Limitado o Deficiente
❗	Nivel Insatisfactorio - Cumplimiento Deficiente
❌	Nivel Inaceptable - Incumplimiento Total

Adicional, para procesos de autoevaluación se utilizan smiley que pictográficamente son figuras con dos puntos y un estado de sonrisa o de emoción (Bai et al., 2019), este símbolo es ampliamente utilizado en las comunicaciones para expresar algún sentimiento. La Tabla III, presenta la especificación de la pictografía utilizada en autoevaluaciones.

**Tabla III.** Categorización de emoji de autoevaluación

Emoji	Nivel de desempeño
😊	Responsabilidad Excepcional
🙂	Responsabilidad Satisfactoria
😐	Responsabilidad Adecuada
😞	Responsabilidad Limitado
😓	Responsabilidad Deficiente

### 2.3 Creación de la rúbrica

Tomando como referencia lo presentado en las Tablas I, II y III se establece una modelo general o plantilla de rúbrica que el profesor irá a desarrollar. La Figura 1, presenta un diagrama de actividad para la creación de criterios y niveles de desempeño.

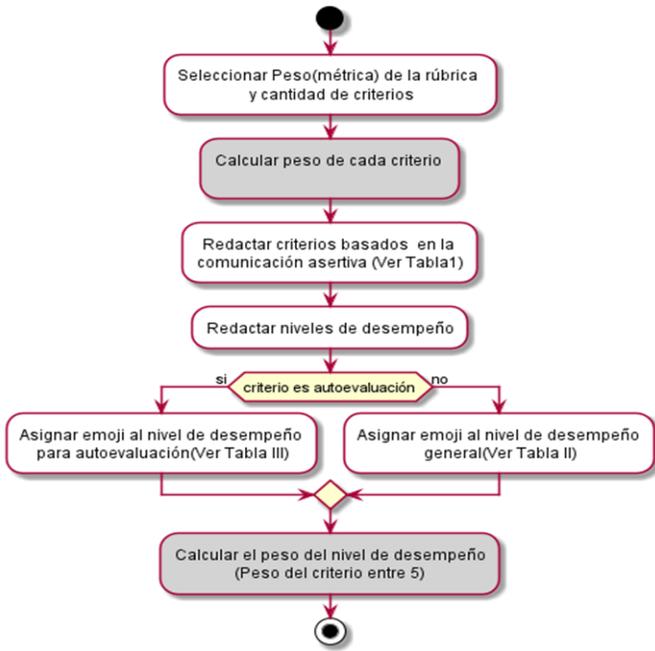


Figura 1. Diagrama de actividad creación de rúbrica

Los criterios deben crearse con la mayor especificidad posible, con un lenguaje conciso y comprensible, evitando conceptos ambiguos y sólo mostrar aspectos medibles y objetivos que reflejen la habilidad o competencia que se desea evaluar. Su redacción debe darse de manera constructiva en términos positivos, resaltando el logro y sus características que se desean alcanzar. Finalmente, el criterio debe ser justo y equitativo, esto es, que la cantidad de criterios no difiera en valores en cota de valores extremos. La Figura 2, muestra las partes que contiene un criterio, es indispensable identificar que el criterio debe ser redactado en términos de presente simple en modo indicativo en la forma infinitiva que exprese el objetivo a evaluar.

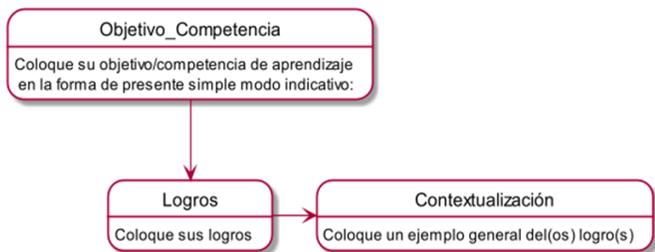


Figura 2. Contenido de un criterio de evaluación

A partir de lo expuesto un ejemplo de criterio en un curso de primer semestre en el área de matemáticas discretas en el tema de “operaciones entre bits” y sus niveles desempeño es presentado en la Tabla IV.

Tabla IV. Ejemplo de un criterio de evaluación

Criterio	Nivel de desempeño
(Valor 30). Evalúa una proposición usando equivalencias lógicas. Comprueba que el ejercicio es una tautología, contingencia o contradicción, utilizando adecuadamente signos de agrupamiento y prioridad de operadores	✅ (Valor 30). <b>Estrategia de solución superior.</b> Resuelve el ejercicio usando equivalencias lógicas y llega al resultado esperado. Su resultado demuestra dominio en el tema de equivalencias lógicas
	✅ (Valor 24). <b>Estrategia de solución muy buena.</b> Resuelve el ejercicio usando equivalencias lógicas, llega al resultado, pero algunos pasos no demuestran la utilización de la equivalencia.
	✅ (Valor 18). <b>Estrategia de solución Aceptable.</b> Resuelve el ejercicio usando equivalencias lógicas hasta un punto y no continúa el ejercicio, quedando a la mitad(50%) de la resolución.
	⚠️ (Valor 12). <b>Estrategia de solución con propuestas de mejora.</b> Resuelve el ejercicio usando equivalencias lógicas hasta un punto y no continúa el ejercicio, quedando a una tercera parte(30%) de la resolución
	❗ (Valor 6). <b>Estrategia de solución que debe ser replanteada.</b> Presenta un conjunto de operaciones que no corresponden con la solución del ejercicio. Se sugiere repasar el tema de equivalencias lógicas y solicitar asesoría.
	❌ (Valor 0). No desarrollado

De la Tabla IV, se puede evidenciar el lenguaje utilizado con el uso de la estrategia de comunicación asertiva digital combinada a los emojis de evaluación. Los emojis ✅, ✅, ✓, ⚠️, !! y ❌ sólo contienen un símbolo de ❌ y esto es para casos donde el estudiante no desarrolle el punto, los demás emojis de ✅ o de marcas de verificación son comúnmente utilizados para indicar que una actividad está realizada correctamente y los emojis de ⚠️ de advertencia que indica que una actividad no se desarrolló adecuadamente o que se deben tomar acciones urgentes para completar su solución.

Los niveles de desempeño son redactados en términos inclusivos y positivos, considerando lo expuesto en la Tabla I: "Estrategia de solución superior", "Estrategia de solución muy buena", "Estrategia de solución Aceptable", "Estrategia de solución con propuestas de mejora" y "Estrategia de solución que debe ser replanteada" .

#### 2.4. Muestra

El estudio se realiza con una muestra autoseleccionada, en este tipo los participantes deciden o tienen la libertad de participar (Izquierdo, 2015). Participaron 69 estudiantes de los cursos de Matemáticas Discretas (30 participantes) y Estructuras de datos (39 participantes) del Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Francisco de Paula Santander durante el II semestre de 2022 y I semestre del 2023. El curso de matemáticas discretas está ubicado en I semestre y el de estructuras de datos en III semestre.

Para cada curso se plantean una actividad de trabajo independiente que consistía en redacción de un ensayo reflexivo y presentación de los resultados en un documento PDF. La rúbrica de evaluación utilizaba 4(cuatro) criterios, donde el último criterio era la autoevaluación. Todos los criterios tenían el mismo peso y niveles de desempeño con la dinámica presentada en el ejemplo de la Tabla IV. Al finalizar la actividad se procede a la calificación y los participantes opinaban sobre el contenido de la rúbrica, tomando en cuenta las siguientes premisas:

**P1.** Claridad en el criterio: La rúbrica es clara y precisa en la descripción de sus criterios.

**P2.** Del lenguaje icono textual: Los emojis se asocian fácilmente al nivel de desempeño de cada criterio.

**P3.** Estética y presentación. Los emojis se pueden visualizar correctamente sobre la plataforma, su tamaño es el ideal.

**P4.** Creatividad. La rúbrica se presenta de forma atractiva a través de los emojis.

**P5.** Interpretación. Comprende y asocia fácilmente el valor de los emojis cuando los resultados son presentados.

**P6.** Empatía. El lenguaje utilizado en la redacción de la rúbrica es ameno y respetuoso.

Se evalúa a través de una escala de Likert para medir el nivel de satisfacción: (1: Mucho por mejorar, 2: Algunos aspectos a mejorar, 3: Aceptable, 4: Bueno, 5: Excelente).

### Resultados y Discusión

Las tablas V y VI muestran los resultados categorizados por materias.

Tabla V. Resultados curso Matemáticas discretas

Satisfacción	Cantidad de estudiantes					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	2	0	0	1	1	0
2	11	2	0	3	1	0
3	13	3	5	2	2	9
4	2	19	6	15	19	7
5	2	6	19	9	7	14

Tabla VI. Resultados curso Estructuras de datos

Satisfacción	Cantidad de estudiantes					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	0	0	1	0	0	1
2	0	2	3	3	0	4
3	1	4	7	7	5	4
4	25	9	17	11	6	8
5	13	24	1	18	28	22

De las tablas previas, se evidencia un sesgo entre los estudiantes de I y III semestre, principalmente en la interpretación del criterio de la rúbrica, cabe destacar que un estudiante iniciando su etapa de formación aún no se apropia de ciertos términos formales. Con respecto al lenguaje icono textual, la mayoría de los estudiantes asocian los niveles de desempeño con el emoji seleccionado; con este mismo rango de

valores la estética y presentación usando emojis los estudiantes la consideran pertinente e importante. La creatividad en la presentación sólo es ampliamente valorada por los estudiantes de III semestre, está condición se puede dar ya que los participantes de I semestre es más común la utilización de los emojis comúnmente en sus dispositivos electrónicos, pese a que el rango de edades no es un factor diferenciador. Con respecto a la empatía, los estudiantes consideran que la redacción fue la adecuada, inclusiva y motivacional, independientemente de los resultados post evaluación.

### Conclusiones

La utilización del lenguaje icono textual a través de emojis y la inclusión de técnicas de comunicación asertiva escritas aumentan la motivación y la percepción del estudiante frente a la presentación de una actividad. El uso de las rúbricas de evaluación ofrece un marco de análisis sobre cada nivel de desempeño y el como pueden los estudiantes y profesores concebir estrategias para mejorar los resultados. La literatura es aún incipiente en el uso de emojis en el ámbito educativo y pocas tocan su impacto en plataformas e-learning. La investigación demuestra la necesidad de utilizar mecanismos de comunicación asertivos para que el estudiante se sienta cómodo en espacios de confianza que propicien su crecimiento integral.

### Agradecimiento

Mediante un corto párrafo es posible dejar constancia de agradecimiento a personas y/o instituciones que hayan colaborado en el desarrollo de la investigación. (Opcional)

### Referencias

Baek, T. H., Kim, S., Yoon, S., Choi, Y. K., Choi, D., & Bang, H. (2022). Emojis and assertive environmental messages in social media campaigns. *Internet Research*, 32(3), 988–1002.

Bai, Q., Dan, Q., Mu, Z., & Yang, M. (2019). A

systematic review of emoji: Current research and future perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10, 2221. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02221>

Brody, N., & Caldwell, L. (2019). Cues filtered in, cues filtered out, cues cute, and cues grotesque: Teaching mediated communication with emoji Pictionary. *Communication Teacher*, 33(2), 127–131.

Cañas Betancur, D. C., & Hernández Sánchez, J. (2019). Assertive communication in teachers: diagnosis and educational proposal. *Praxis & Saber*, 10(24), 143–165.

Dawson, P. (2017). Assessment rubrics: towards clearer and more replicable design, research and practice. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 42(3), 347–360.

Doiron, J. G. (2016). Visual communication in peer assessment of online collaboration: Exploring the use of emojis for grading teamwork. *Proceedings of the Technology-Enhanced Collaborative Learning*, 71–74.

Doiron, J. G. (2018). Emojis: Visual communication in higher education. *PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.20319/pijtel.2018.22.0111>

Escalante-Barrios, E. L., Herrón, M., Aguirre, C. E., & Ferrer, M. A. (2020). Métodos mixtos en la investigación socioeducativa. FJ Del Pozo (Comp.), *Intervención Educativa En Contextos Sociales: Fundamentos e Investigación, Estrategias y Educación Social En El Ciclo Vital*, 133–149.

Izquierdo, G. M. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*, 17(30), 1148–1150.

Ljubešić, N., & Fišer, D. (2016). A global analysis

- of emoji usage. *Proceedings of the 10th Web as Corpus Workshop*, 82–89.
- Manganari, E. E. (2021). Emoji Use in Computer-Mediated Communication. *The International Technology Management Review*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.2991/itmr.k.210105.001>
- Martens, K. S. R. (2018). How program evaluators use and learn to use rubrics to make evaluative reasoning explicit. *EVALUATION AND PROGRAM PLANNING*, 69(SI), 25–32. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2018.03.006>
- Men, L. R., Tsai, W.-H. S., Chen, Z. F., & Ji, Y. G. (2018). Social presence and digital dialogic communication: engagement lessons from top social CEOs. *Journal of Public Relations Research*, 30(3), 83–99. <https://doi.org/10.1080/1062726X.2018.1498341>
- Menéndez-Varela, J.-L., & Gregori-Giralt, E. (2018). The reliability and sources of error of using rubrics-based assessment for student projects. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43(3), 488–499. <https://doi.org/10.1080/02602938.2017.1360838>
- Novak, A. N. (2021). Influencers and Digital Dialogic Communication. *Research Perspectives on Social Media Influencers and Their Followers*, 29.
- Peeters, M. J., Schmude, K. A., & Steinmiller, C. L. (2014). Inter-rater reliability and false confidence in precision: Using standard error of measurement within PharmD admissions essay rubric development. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 6(2), 298–303. <https://doi.org/10.1080/02602938.2017.1360838>
- Pipas, M. D., & Jaradat, M. (2010). Assertive communication skills. *Annales Universitatis Apulensis: Series Oeconomica*, 12(2), 649.
- Rodríguez-Gallego, M. R. (2014). Evidenciar competencias con rúbricas de evaluación. *Escuela Abierta*, 17(1), 117–134. <https://doi.org/10.29257/ea17.2014.08>
- Samfira, E. M. (2020). Assertive communication skills in universities. *Journal Plus Education*, 25(1), 361–373.
- Unicode, I. (2023). *Emoji Unicode*. <https://www.unicode.org/emoji/techindex.html>
- Velasco, L., & Tójar, J. (2018). Uso de las rúbricas en la educación superior y evaluación de competencias. *Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 22, 183–208.