



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en una unidad educativa, Manta, Ecuador, 2021

AUTORA:

Cabal Mendoza, Cindy Carina (orcid.org/0000-0003-3947-4687)

ASESOR:

Dr. Jurado Fernández, Cristian Augusto (orcid.org/0000-0001-9464-8999)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la Reducción de Brechas y Carencias en la Educación en todos sus Niveles

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

*A mi familia: mi esposo Antony, mis hijos Josselyn y Dilan;
Gracias por su apoyo, dedico este trabajo doctoral
a ustedes que son motivo de superación profesional.*

Cindy Carina

AGRADECIMIENTO

*Al Dr. Cristian Jurado, por su paciencia,
capacidad intelectual y motivación
para alcanzar las metas trazadas.*

Cindy Carina

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de la investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas de recolección de datos n	16
3.5. Procesamiento	17
3.6. Método de análisis	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	45
VII. RECOMENDACIONES	48
VIII. PROPUESTA	49
Referencias Bibliográficas	57
Anexos.	63

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población	16
Tabla 2. Muestra	16
Tabla 3. Resultado del desempeño docente de una unidad educativa de Manta.	19
Tabla 4. Resultado de la dimensión: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	21
Tabla 5. Resultado de la dimensión: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	23
Tabla 6. Resultado de la dimensión: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.	24
Tabla 7. Resultado de la dimensión: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.	26
Tabla 8. Resultado del cuestionario de gamificación.	27
Tabla 9. Resultado de la dimensión Notabilidad	28
Tabla 10. Resultado de la dimensión Pensamiento crítico	30
Tabla 11. Resultado de la dimensión Interactividad	31
Tabla 12. Resultado de la dimensión Labor docente.	32
Tabla 13. Resultados de la prueba de normalidad	33
Tabla 14. Resultado del Rho Spearman.	34
Tabla 15. Propuesta metodológica para mejorar el desempeño docente.	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Resultado del desempeño docente de una unidad educativa de Manta.	19
Gráfico 2. Resultado de la dimensión: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	21
Gráfico 3. Resultado de la dimensión: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	23
Gráfico 4. Resultado de la dimensión: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.	25
Gráfico 5. Resultado de la dimensión: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.	26
Gráfico 6. Resultado del cuestionario de gamificación.	27
Gráfico 7. Resultado de la dimensión Notabilidad	29
Gráfico 8. Resultado de la dimensión Pensamiento crítico	30
Gráfico 9. Resultado de la dimensión Interactividad	31
Gráfico 10. Resultado de la dimensión Labor docente.	32
Gráfico 11. Síntesis operativa gráfica.	52

RESUMEN

El presente trabajo es un estudio que nos brinda una aproximación teórica al desarrollo de una propuesta que permitirá contribuir en la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje; lo que se busca por medio del presente modelo de gamificación es aportar a un mejor desempeño del docente en el desarrollo de su práctica profesional; se presente contribuir de manera efectiva al desarrollo de sus habilidades y destrezas; lo cual se evidenciara en un mejor uso de las plataformas digitales; contribuyendo de manera efectiva al desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TICs; esta acción facilitara la incorporación de herramientas de carácter virtuales para optimizar el proceso educativo. La gamificación es una estrategia de carácter educativo que facilita la motivación de los estudiantes; promoviendo también su capacidad creativa e innovadora; lo cual permite y aporta en los estudiantes un mayor nivel de desarrollo de competencias que se programan en atención de las necesidades de logro bajo esta perspectiva las estrategias de gamificación siendo utilizadas correctamente permiten a los docentes el desarrollo de mayores y mejores resultados educativos; siendo de esta manera para el estudiante un mayor recurso de oportunidades para mejorar su rendimiento académico. Finalmente, el desempeño docente se califica en un nivel medio en un 45%; seguido de un 25% en el intervalo bajo; y que sólo un 30% de los docentes se encuentra en el intervalo alto. Esta situación implica que necesario adoptar las medidas y estrategias necesarias para poder revertir estos resultados que no son favorable al proceso evaluativo de la institución educativa. Los resultados evidencian que el colectivo docente debe de otorgar un mayor seguimiento al desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes.

Palabras Clave:

Modelo de gamificación; desempeño docente; proceso de enseñanza aprendizajes y virtualización de contenidos educativos.

ABSTRACT

The present work is a study that gives us a theoretical approach to the development of a proposal that will allow us to contribute to the improvement of the teaching-learning process; What is sought through this gamification model is to contribute to a better performance of the teacher in the development of their professional practice; is presented to contribute effectively to the development of their abilities and skills; which will be evidenced in a better use of digital platforms; contributing effectively to the development of Information and Communication Technologies – ICTs; This action will facilitate the incorporation of virtual tools to optimize the educational process. Gamification is an educational strategy that facilitates student motivation; also promoting their creative and innovative capacity; which allows and provides students with a higher level of development of skills that are programmed in response to achievement needs. From this perspective, gamification strategies being used correctly allow teachers to develop higher and better educational results; being in this way for the student a greater resource of opportunities to improve their academic performance. Finally, teaching performance is rated at a medium level at 45%; followed by 25% in the low range; and that only 30% of teachers are in the high range. This situation implies that it is necessary to adopt the necessary measures and strategies to be able to reverse these results that are not favorable to the evaluation process of the educational institution. The results show that the teaching group must give a greater follow-up to the development of their students' learning.

Keywords:

Gamification model; teaching performance; teaching-learning process and virtualization of educational content.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial el docente es quien guía y monitorea el trabajo de los alumnos, estableciendo espacios de aprendizaje, y brindando herramientas necesarias para el aprendizaje de los estudiantes; es decir, el desempeño docente se basa en dominar sus conocimientos, destrezas y aptitudes con la finalidad de realizar una actividad específica para el logro de aprendizajes esperados en sus estudiantes. La función debe ser acorde con los nuevos tiempos y con los cambios de un mundo globalizado, para que de esta manera enseñe y lo haga uso de los contenidos pertinentes alcanzando niveles de excelencia en la educación. (Suárez, 2018).

Briones (2017); considera que los cambios traen nuevas formas y maneras de trabajar en la docencia, es así como en el Ecuador la educación en los últimos tiempos ha mostrado grandes cambios, puesto que muchos docentes se han adaptado a las nuevas tendencias de pedagogía en la educación, en sí esto fortalece los procesos de mejoramiento de la calidad educativa. Por su parte, las nuevas tecnologías facilitan materiales pedagógicos y procedimientos que mejora la educación y fortalece los procesos de mejoramiento de la calidad educativa a los docentes.

Esquerre & Azahuanche, (2021); plantean que el desempeño docente no solo se refiere al desarrollo de las habilidades profesionales, sino a la disposición y el compromiso que tienen tanto los docentes y los alumnos, puesto que estos favorecen la formación del alumnado y relaciones significativas. De esta manera, los docentes, no pueden pasar por alto que cada día en el ámbito escolar los modelos son cada vez más dinámicos, en cualquier nivel académico y deben de contar tanto con la disposición como con las habilidades; en este caso, implementar estrategias donde se implementen métodos contemporáneos que generan mayor aprendizaje en los estudiantes; una de las herramientas a implementar puede ser el uso de las TICs a través de un modelo de gamificación.

Delgado (2019); considera algo relevante los cambios que deben de asumir los docentes al trabajar con estudiantes de nivel bachillerato, los cuales tienen retos y desafíos; puesto que no conocen el manejo de la tecnología y sus herramientas sobre didáctica y pedagogía para diseñar clases on-line, esto se debe a la falta de

actualización en temas relacionados con la tecnología y con nuevas estrategias de aprendizaje, las cuales les permiten desarrollar competencias pedagógicas digitales para introducirlas en su desarrollo como docente.

En síntesis, con respecto al tema de la investigación sobre un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del colegio Réplica, se puede considerar que muchos no cuentan con habilidades, destrezas en el uso o manejo de las plataformas digitales o tienen conocimiento poco o nulo, es así que la falta de estrategias con respecto a las herramientas virtuales son ineficientes, ya que, muchos docentes no saben de qué manera compartir pantalla, así como dividir en grupos a los chicos o abrir el espacio de la plataforma para que ellos ingresen, en muchos casos existe el colapso de la plataforma o se le dificulta la conectividad.

Malvido (2019); señala que al hablar de gamificación considera que esta didáctica aplicada en el aula; optimiza el proceso de enseñanza – aprendizaje transformando la visión del docente en tanto que estos cambian la forma de ver el proceso educativo, que se convierte en una acción más dinámica lo cual incrementa la motivación de ellos alumnos. Ante lo expuesto, se menciona la necesidad de aplicar modelo de gamificación para optimar el desempeño docente del nivel de bachillerato del colegio Réplica de Manta, en este contexto, es necesario capacitar a los docentes garantizando un desarrollo continuo. Bajo este aspecto la gamificación es una de las estrategias con mayor aceptación en la práctica de aula, debido a sus elementos, dinámicas y mecánicas de juego que facilitan la participación tanto de docentes como de estudiantes e incentivan el desarrollo de aprendizajes mediante los juegos.

Vizcaíno (2018); enfatiza que, el docente a través del modelo de gamificación utiliza elementos de juego como símbolos, normas, desafíos, actividades de evaluación y retroalimentación, logrando percepciones positivas hacia la estrategia donde se estimule el interés por el aprendizaje en sus estudiantes y alcance habilidades y destrezas en los docentes. Al respecto, la problemática señalada se centra en la falta de habilidades y destrezas en el uso o manejo de las plataformas digitales; de la cual tienen conocimiento poco o nulo, provocando en los docentes vivir su profesión con tensión, preocupación y barreras, puesto que se les hace complicado aumentar visiones y romper esas barreras ideológicas en la educación; en este

contexto, es necesario capacitar a los docentes garantizando una educación de calidad.

Por tal motivo, para cumplir el objetivo general de la investigación, es necesario solucionar la problemática anterior, por ello se presentan las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el modelo que se deberá seguir para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en el Colegio Réplica Manta, Ecuador 2021?, ¿Qué características deberá tener la propuesta de un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en el Colegio Réplica Manta, Ecuador 2021?, ¿La gamificación como recurso tecnológico ayudará a los docentes a enseñar de manera más dinámica para el desarrollo profesional de ellos y sus estudiantes?,

Para responder dichas interrogantes se establece que, en la metodología de la gamificación, el docente se convierte en un referente, en lo cual tiene la oportunidad de transformar una actividad simple a una actividad creativa y dinámica.

Todas estas razones, permiten llevar esta investigación a un ámbito de transformaciones académicas y metodológicas en un marco educativo, creando estrategias didácticas que permiten adaptar los sistemas educativos y anticipar modelos para afrontar cambios futuros, definiendo un nuevo rol y función del docente en la implementación de la tecnología educativa, en este sentido se desarrollará un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente de nivel bachillerato y que sean capaz de modelar y facilitar el uso de herramientas digitales existentes para identificar, definir, clasificar, comparar, analizar, evaluar y aplicar recursos de información para apoyar la investigación y el aprendizaje y que el desempeño no sea complicado.

Por tal motivo, el presente estudio tiene una investigación aplicada de forma cuantitativa en el análisis de los resultados obtenidos, luego de desarrollar un modelo de gamificación, donde a través del diseño y desarrollo de un curso basado en estrategias se incorporen las TIC como apoyo al aprendizaje para desarrollar competencias digitales en docentes que se encuentran en el ejercicio de la profesión y determinar la percepción que tienen hacia el uso de la estrategia de gamificación en los estudiantes de nivel bachillerato del Colegio Réplica Manta.

Finalmente, el propósito de esta investigación es analizar el impacto que tiene la metodología basada en estrategias de gamificación en el desarrollo de competencias digitales en los docentes del Colegio Réplica Manta, así como sus percepciones hacia el uso de la estrategia.

II. MARCO TEÓRICO

El desempeño docente en los últimos años se define como un éxito educativo, puesto que este ejerce un rol de calidad con las nuevas ventajas tecnológicas que se presentan, ventajas que ayudan a desarrollar un trabajo dinámico con mayores y mejores estrategias que facilitan el aprendizaje y hay un mayor rendimiento en los estudiantes; Es decir, cuando se habla de desempeño docente se habla de una labor diario de aprendizaje, de formación de capacitación y esto vinculado a la profesión.

Al respecto, el desempeño docente viene a formar parte desde antes del inicio del siglo XX, puesto que ha valorado su labor en la enseñanza-aprendizaje, así como su efectividad en el aula, por ello es necesario que en la actualidad se siga tomando en cuenta el trabajo responsable del educador, ya que en ocasiones este es ignorado en lo personal, profesional y económico, así lo da a conocer. (Mora, 2019).

Ahora bien, con las nuevas ventajas tecnológicas en el siglo XX, el docente estará dotado de ciertas cualidades profesionales para ofrecer una educación de calidad, y a la vez ejercerá competencias que le permitan llevar a otro nivel la educación, lo cual se manifiesta en el dominio de conocimientos, destrezas y aptitudes con la finalidad de realizar una actividad específica vinculada a su labor.

En síntesis, la función de ser competentes se basa en el profesionalismo de ser dinámicos con el avance de la ciencia, tecnología y medios de información, usándolos como estrategias para mejorar las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes durante la enseñanza. En efecto, así como hay docentes que aprovechan los nuevos recursos o avances de la tecnología para un excelente desempeño docente, se puede señalar que hay docentes que muestran una actitud de desazón frente a los nuevos retos que impone el gobierno, y viven su profesión con tensión y preocupación. (Gálvez, 2018).

De esta manera, el Ministerio de Educación (2021) señala que es necesario la implementación de nuevas medidas para el avance en el desempeño docente, puesto que las nuevas formas de enseñanza permiten que en los estudiantes se logren perfiles de aprendizajes para desarrollar un proceso de enseñanza de calidad que provea oportunidades mediante su formación. Al respecto, un profesor

para obtener los niveles de calidad en los estudiantes debe de mejorar profesionalmente, es decir efectuar cambios que enriquezca sus conocimientos, demostrando eficiencia y la eficacia para retroalimentar el proceso educativo; asimismo debe valerse de muchos mecanismos como son las nuevas herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bustamante (2015) plantea en su trabajo “Desempeño docente en el proceso de enseñanza aprendizaje” que los docentes deben de poseer habilidad, capacidad y aptitud para llevar a cabo funciones de su actividad educativa, con una visión integrada y renovada a su práctica profesional las cuales intervienen en la formación de los alumnos y fortalecimiento de la institución educativa. El autor hace mención que el docente es un agente de cambio donde muestre a sus estudiantes capacidades que los lleven a obtener un liderazgo y genere aprendizajes de forma significativa y contextualizada para lograr mayor rendimiento académico y el desarrollo integral, teniendo capacidades de liderazgo y crecimiento constante se permite un excelente desempeño docente y eleva la calidad de los servicios educativos.

Según Oviedo (2017) en su tesis titulada “Investigaciones y desafíos para la docencia del siglo XXI”, señaló que dentro de los desafíos que tienen los docentes tienen que ver con la creación efectiva de ambientes pedagógicos participativos, con la generación de estrategias didácticas donde entran a formar parte las TIC. Según el autor, el conocimiento de las TICS a los docentes les puede traer desafíos donde ellos se sientan presionados, pero a su vez les permitirán apropiarse de nuevos conocimientos donde trabajen en contextos escolares heterogéneos y puedan desarrollar habilidades innovadoras.

Pico (2020) por su parte en el trabajo de investigación titulado: “Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior” afirma que muchos docentes se arriesgan a tomar desafíos y están en proceso de salir de la burbuja tradicionalista en la cual deben conseguir un acercamiento y comprensión a nuevas estrategias de aprendizajes que actúen como condiciones básicas para su crecimiento profesional.

Ante esto, no se desestima que los mecanismos tradicionales sean inadecuados, sino que es necesario que los docentes estén innovando continuamente, puesto que cada día la sociedad se sumerge en la tecnología y en esto no se debe quedar atrás la educación, la cual es parte de toda una sociedad a nivel mundial.

La Fundación Bostón Educa (2021), da a conocer que durante el periodo 2020 – 2021, fue un espacio de retos para muchos docentes, ya que por la pandemia se dio la suspensión de clases presenciales, lo cual llevó a que muchos docentes a realizar un esfuerzo para adaptarse a diferentes herramientas digitales con el objetivo de realizar sus clases de manera diferentes y creativas. De esta manera, las nuevas tecnologías digitales, aunque son un desafío a la docencia, ayuda a mejorar la enseñanza – aprendizaje basada en competencias, y saca de la rutina tanto a docentes como a estudiantes, puesto que en ellas descansa la posibilidad de conseguir y consolidar la calidad de los estudiantes.

De manera general, se puede señalar que la ciencia avanza de manera acelerada y este avance se muestra dentro del entorno educativo, innovando el proceso rutinario y permitiendo que las clases se den por medio de herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo forma parte de un excelente desempeño docente, así también en las nuevas innovaciones se conoce lo que es la gamificación, la cual Gaitán (2016), en su trabajo de investigación titulado “Gamificación: el aprendizaje divertido” afirma que esta es una técnica de aprendizaje basada en los juegos con el fin de conseguir mejores resultados en el conocimiento de los alumnos.

En síntesis, lo que enfatiza el autor es que la gamificación depende más de la creatividad del docente al momento de usarla como estrategia de aprendizaje y conocimiento, el cual debe valerse de los sistemas de recompensa, facilitando la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, y desarrollando un mayor compromiso de los estudiantes, e incentivando el ánimo de superación.

Malvido (2019) señala en su trabajo “La gamificación como estrategia educativa” busca innovar y optimizar la didáctica en el aula transformando la visión del docente convirtiendo la educación en una acción más dinámica lo cual incrementa la motivación del estudiante. Según lo señalado por el autor se establece que motivar

a los alumnos con técnicas y estrategias de aprendizaje mejorar su habilidad de formación debido a su carácter lúdico, ya que la gamificación además de incrementar la motivación facilita la interiorización de conceptos.

Por lo tanto, se entiende a la gamificación como un proceso de estimulación a los estudiantes a través de distintos juegos donde el objetivo es distinto de la diversión o recreación, sino el de influir en el pensamiento y comportamiento del estudiante. Igualmente, en esta generación actual es fundamental, hacer uso de la gamificación, las cuales se toman en cuenta como estrategias para mejorar el nivel de aprovechamiento de los alumnos y el desempeño docente. Cabe recalcar que, esto se debe a que los estudiantes de hoy son hablantes nativos del lenguaje digital de los computadores, la Internet y pertenecen a una generación que ha evolucionado con la tecnología.

Álvarez (2018) afirma que es necesario utilizar estrategias de aprendizajes basados en los videojuegos, y muchas otras herramientas generadas por las TIC, puesto que estas cada vez más evolucionan hasta el punto de facilitar la metodología para la enseñanza de determinados temas de las asignaturas en las diferentes disciplinas. Con respecto a la teoría del autor, los estudiantes fortalecen y desarrollan habilidades que les permiten adaptarse al medio que el profesor les ponga como trabajo; y es allí donde entra a formar parte la gamificación que se encarga de crear un juego didáctico de aprendizaje que transfiera el conocimiento del alumno.

Villalobos (2019), señala que las estrategias pedagógicas promueven el buen desarrollo de los estudiantes, y a su vez propicia el aprendizaje en diferentes sentidos. Asimismo, se puede considerar que las estrategias de gamificación fortalecen un constante rendimiento académico en los estudiantes, puesto que la manera de enseñanza con el uso de un modelo gamificado se está convirtiendo en una de las formas más populares de aprender y adquirir habilidades complejas. Cabe recalcar que, al implementar la gamificación entra a formar parte la motivación y el compromiso en la enseñanza, es decir que el maestro por medio de los distintos mecanismos de juegos busca despertar el interés en el alumno a través de distintas recompensas por su esfuerzo; por ello, deben implementar y fortalecer técnicas

lúdicas para fomentar la Gamificación en el desempeño académico de los estudiantes de bachillerato. (Coello, 2019).

Martínez (2015); refiere que las estrategias que se pueden implementar al trabajar con el modelo de gamificación, están dadas por la utilización del lenguaje visual de los videojuegos que aportan algo de creatividad; así como programar un software de entretenimiento, por ejemplo, una técnica de gamificación de manera que se puede conseguir que miles de jugadores para realizar acciones de aprendizajes ligados al juego. Las distintas estrategias hacen mención a la obtención de las metas de los estudiantes, es decir, los llevará a alcanzar mayores logros de superación.

Según lo mencionado, el juego es la principal estrategia en la gamificación permitiendo una motivación en los estudiantes, promoviendo su capacidad creativa e innovadora, y enseñándoles a ser competentes guiados por su necesidad de logro. De esta manera, se puede decir que, las estrategias de gamificación deben ser utilizadas adecuadamente para que se perciban los resultados esperados por los docentes y así generen oportunidades de compromiso para elevar su rendimiento académico.

Vizcaíno (2018), afirma que los docentes adquieren competencias digitales, al usar estrategias de gamificación. En efecto, no hay que desatender que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, según Bullé (2021) son dos metodologías activas que persiguen un mismo objetivo y es convertir al estudiante en un referente capaz de trabajar de distintas formas. De igual manera, se puede decir que el aprendizaje basado en juegos es una forma divertida de repasar el material de currículum; asimismo la gamificación, los maestros son más creativos puesto que usan herramientas para crear experiencias lúdicas de aprendizaje desde cero.

Así se puede señalar que, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación transmiten aprendizajes más eficaces; donde se los alumnos desarrollan su manera de pensar y razonar de manera fluida, asimismo interactúan con ideas efectivas, a través de la misma gamificación se crean estudiantes innovadores, facilitadores de la tecnología, capaces de ayudar a otros. Por este motivo, los maestros se les

exigen crear nuevas estrategias por medios de juegos digitales diseñados de forma específica para su uso educativo. (Coello, 2019).

Silva (2017); señala que la gamificación implica actividades paralelas al desarrollo del juego la cual conllevan al aprendizaje y práctica de que se emplearán en la vida diaria; y el aprendizaje basado en juego motiva y permite una inmersión y conexión más profunda que facilita la comprensión de conocimientos y así aprender de los errores para ganar el juego. De esta manera, el autor señala que la gamificación y el aprendizaje basado en juego ayuda al estudiante de una manera fácil entender y entretenerse; por tal motivo, los docentes deben de buscar la forma de expresar cambios en la enseñanza.

En síntesis, para trabajar con la gamificación es necesario hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puesto que estas son una innovación educativa y permiten a los docentes complementar, enriquecer y transformar la educación. (Castro, 2017).

Es así como, las TICs y la gamificación permiten a los docentes entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para enseñanza de los alumnos y que estos se adapten a nuevas estrategias que permiten el desarrollo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. Buleje (2020) dice que la importancia de las Tics se basa en la interacción entre todos con los beneficiarios, adquiriendo un nuevo rol y conocimientos. En definitiva, la gamificación y las TICs suscitan el desarrollo de competencias y de habilidades prácticas por parte de los estudiantes.

Castro (2017) afirma que, las TICs apoya el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en la gamificación poniendo a disposición de los estudiantes diversas alternativas para conseguir de manera sencilla los objetivos de aprendizaje. Por esta razón, el docente en el momento de impartir conocimientos debe ser capaz de detallar de manera precisa y entendible lo que los estudiantes tendrán que realizar por medio del uso de las TICs.

Hernández (2017), dice que las TICs ayuda a construir y adquirir conocimientos de competencias para el desarrollo de innovación educativa, y les ayuda a los estudiantes a ser creativos, eficaces y productivos. En base a lo establecido, las

TICs y la gamificación ayudan a desarrollar competencias en los docentes y estudiantes para que estos sean capacitados para enfrentar los retos de la educación del siglo XXI.

Rodríguez (2020); al referir la gamificación y las TICs dice que ambas transforman de manera creativa los conocimientos en la educación, puesto que se utilizan como herramientas para proporcionar un enfoque a las habilidades de aprendizaje y las actividades emergentes, es así como en la gamificación se planifica las actividades haciendo uso de herramientas tecnológicas de acuerdo con los intereses y necesidades del mundo actual. Con esta finalidad, se reconoce que la utilización de las TICs y la gamificación de manera eficaz mejora la praxis docente y los conocimientos de los alumnos dando como resultado un mejor rendimiento académico. Esto en sí, se señala como la inclinación del alumno a aprender generando un menor rechazo al estudio tradicional.

Otra característica, es que los alumnos se familiarizan con nuevos niveles de enseñanza enfrentando nuevos retos de dificultad que les ayudará y favorecerá a la comprensión de todo tipo de ideas, lo que facilita su aprendizaje, en lo cual crece la atención y la concentración. Asimismo, otro de los beneficios es que el alumnado entiende y asimila los conceptos de manera más eficaz por medio de reglas gamificadas; igualmente, hace más divertidas las asignaturas, favorece el aprendizaje de conceptos abstractos de una forma más práctica, fomenta el uso de las nuevas tecnologías, ayuda a que el alumnado comience a familiarizarse con nuevos programas tecnológicos. Esto permite que el alumnado comience a interiorizar el concepto de inclusividad. (Durán, 2016).

Como parte de la investigación acerca de un modelo de gamificación, se ha tomado en cuenta que la educación virtual en estos últimos años, y la necesidad que existe en muchos docentes y los retos que presentan en el uso de la tecnología fue necesario que, a los docentes del Colegio Réplica Manta, se les presenten nuevas formas de trabajar por medio del uso de las TICs, asimismo que proporcionen y fomenten el uso de la Gamificación en el interaprendizaje.

Esto con el fin de realizar los trabajos con mayor eficiencia y eficacia y se sientan confiados que lo están haciendo de manera correcta; por su parte, el rol del docente

del Colegio Réplica Manta, estos últimos años han sido presionados, puesto que al trabajar de manera virtual les ha parecido difícil: por tal motivo, es necesario que los docentes del Colegio Réplica usen la gamificación como estrategia de juego, usando un diseño atractivo para que los estudiantes logren desarrollar las competencias necesarias, y establezcan a participación y motivación de los estudiantes.

Cabe recalcar que, más allá de las iniciativas se busca mejorar la formación del profesorado, por tal motivo se propone diversas estrategias o metodologías donde se mejore la adquisición de competencias básicas para motivar a los estudiantes. Por su parte, se presenta un esquema de la manera en los docentes del Colegio Réplica pueden implementar la gamificación con sus estudiantes; desarrollando las siguientes acciones: definir metas a seguir, siempre y cuando se direccionen de manera efectiva; así mismo se debe de convertir el aprendizaje en actividades lúdicas, es decir ser procesos dinámicos que los estudiantes deben de prestar atención; así como también plantear un reto específico donde los estudiantes pueden tener destrezas para el trabajo académico; como también se debe de tener en cuenta que el docente debe establecer normas para el desarrollo del juego, creando un sistema de recompensas; considerando la atención de competencias motivadoras; y por último establecer niveles de dificultad crecientes.

Con los puntos señalados se da un aporte educativo con el fin de generar en el estudiantado un máximo de aprendizajes, lo que conlleva a tener rendimientos académicos altos sea en desarrollo de pensamiento y razonamiento crítico. De esta manera, se puede señalar que la gamificación explota las destrezas y la personalidad humana potenciando el aprendizaje dentro de cada actividad. (Coello, 2019).

Por otro lado, se presenta un modelo de gamificación que se deberá seguir para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato del colegio Réplica Manta, el cual consiste en la renovación de metodologías innovadoras en donde exista la inserción del método lúdico y éste sea expresado a través de la tecnología como un recurso didáctico de los docente, para impartir una clase atractiva e participativa con el propósito de que los estudiantes capten lo que imparte el docente y en base al desempeño docente obtenido se pueda lograr una mejor comprensión de los

contenidos adquiriendo un aprendizaje significativo no solo para un momento en específico como el aula sino más bien un aprendizaje que perdure.

Tal es el caso, que el desempeño docente debe de transmitir información a los estudiantes en los cuales ellos se adapten a las necesidades de su entorno; por otro lado, el estudiante es el ente receptor de esa información presentada por el docente, y será quien compruebe si se dio o no un óptimo aprendizaje. Cabe recalcar que, el modelo de gamificación permite que las tareas sean desarrolladas en forma individual o colectiva, por ello, el docente debe estar al tanto que las dinámicas de juego y verificar que la gamificación sea positiva, emocionante y adecuada para el fin educativo y de aprendizaje que se persigue. (Vera, 2020).

Como parte de la investigación, la gamificación como recurso tecnológico ayudará a los docentes a enseñar de manera más dinámica para el desarrollo profesional de ellos y sus estudiantes trayendo consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes por aprender. Estas innovaciones hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos, así lo afirma la UNESCO (2017) explica que en todo el mundo las TIC y la gamificación están dando lugar a profundas transformaciones en las cuales crea oportunidades y puedan maximizar las brechas en la educación.

De igual forma, las nuevas tecnologías aplicas en la gamificación permite abrir nuevos programas, herramientas y soportes multimedia, en el cual profesor puede hacer uso de diferentes recursos. Ante las posibilidades y el impacto didáctico con la integración de las TIC en la gamificación resultaría interesante considerar indispensable contar con los recursos tecnológicos en función de la práctica docente. (González, 2019).

Puesto que, la gamificación se ha convertido en una de las principales tendencias de tecnología es un desafío para los docentes. Por tal motivo, es importante la disposición que presentan los estudiantes en el aula, teniendo en cuenta el espacio, por tanto, debe ser amplio, organizado y llamativo, para facilitar el aprendizaje, la forma en que el docente organiza su aula es relevante para generar autonomía, tolerancia al competir, respeto en las diferentes opiniones y liderazgo. Finalmente,

el desempeño docente se verá reflejado en el aula ya que debe de generar emociones de satisfacción, tranquilidad y felicidad, de manera que pueda interactuar con los estudiantes en el juego, el estudiante debe manifestar iniciativa propia, respeto y tolerancia al competir, sin perder de vista que el ambiente debe ser agradable para el aprendizaje.

Moreno (2021); señala que los docentes deben de gamificar, pero también proporcionar una retroalimentación constante en el estudiante, donde adquiera un compromiso al realizar las actividades propuestas por el docente en el aula, utilizando el juego como una herramienta dinámica para aprender de manera libre en niveles de competitividad e incrementar el aprendizaje. Sánchez (2020); afirma que, en definitiva, como herramienta tecnológica la aplicación de la gamificación en el aula crea un modelo integrado y exitoso de enseñanza, desempeñan roles de naturaleza didáctica, pedagógica y humana. Para su realización, es imprescindible que los docentes adapten, adecuen sus propuestas de trabajo, tanto a partir de los resultados del seguimiento como a partir de cuestiones que puedan surgir en la misma situación.

Vargas (2019); afirma que la gamificación ayuda a fomentar y motivar la atención que prestan los alumnos al contenido a estudiar. Con este modelo de aprendizaje se trata de superar lo tradicional y los estudiantes están creciendo en una sociedad tecnificada. Por este motivo es esencial implementar estos innovadores recursos de apoyo en las aulas de bachillerato.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

El tipo de investigación según el propósito es aplicado. Así mismo es una investigación de tipo descriptivo proyectivo bajo un enfoque cuantitativo, puesto que busca determinar el desempeño de los docentes acerca del modelo de gamificación; así como también los estudios proyectivos buscan desarrollar un planteamiento a futuro en el direccionamiento de acciones que se deben de desarrollar para mejorar el contexto actual. En este estudio se realizó un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en una institución educativa de Manta, república de Ecuador. (Hernández, 2016).

El diseño de la investigación es no experimental, de tipo transversal; ya que se recolectaron datos en un tiempo real, y tal como se ha desarrollado el estudio no ha existido manipulación de las variables de ninguna forma o manera. Se realizó un diagnóstico previo haciendo uso de los instrumentos especialmente diseñados para tal efecto; en cuyos resultados se muestran y desarrollan en el capítulo siguiente.

3.2. Variables y operacionalización.

Variable: Gamificación.

La Gamificación es un modelo de enseñanza-aprendizaje que traslada el conocimiento a la dinámica de juegos para mejorar el sistema educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados en conocimientos de los alumnos, mejorando su habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. En sí, se usa como estrategias de entretenimiento para realizar acciones de aprendizajes ligados al juego. (Gaitán, 2016).

Dependiente Desempeño docente.

El desempeño docente lo da a conocer como la interacción en los distintos escenarios que los docentes llevan a cabo sus planificaciones, para mejorar sus conocimientos y el de sus estudiantes, para de esta manera lograr propósitos previstos, asimismo esto conlleva a la realización de una mejor práctica

pedagógica, es decir estar en constante cambios para que la educación sea actualizada y los estudiantes desarrollen resultados de aprendizaje. (Azañedo, 2021).

3.3. Población, muestra y muestreo

Población.

Estuvo determinada por 80 docentes del Colegio Réplica, los mismos que se consideraron como la muestra de este estudio. La investigación se aplicó a los docentes del Colegio Réplica Manta, Ecuador, el cual cuenta con 80 docentes; de los 80 se tomó como muestra a la mitad, es decir 40 docentes para realizarle la respectiva encuesta; cabe recalcar que el enfoque del presente estudio es de tipo cuantitativo por lo cual se procederá a la recolección de datos y el análisis de estos para verificar las hipótesis utilizando fórmulas estadísticas.

Tabla 1

Población

POBLACIÓN	CANTIDAD	%
Docentes	80	100%
TOTAL	80	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Muestra: Estuvo formada por 40 docentes de ambos sexos.

Tabla 2

Muestra

MUESTRA	CANTIDAD	%
Docentes	40	100%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

3.4. Técnicas de recolección de datos.

La técnica que fue utilizada para obtener los datos de la investigación fue la encuesta, ya que permitió la recolección de información por medio de un banco de preguntas y plantearlas estadísticamente de manera cuantitativa. Asimismo, se

pudo llegar a una información verídica de lo que se está estudiando, para el desarrollo de la misma se hizo a través de Herramientas web, y se elaboraron seis preguntas.

Instrumentos de recolección de datos

La encuesta contenía una serie de preguntas con escala de Likert. que consistía en 6 preguntas, las cuales están relacionadas a las variables 1.- Si, 2.- No, 3.- A veces 4.- Nunca, 5.- Mucha; poca, Nula; 6.- Es necesario, Innecesario.

3.5. Procedimientos

Dentro de los procedimientos acerca de un modelo de gamificación que ayude a mejorar el desempeño docente de nivel bachillerato, se permitió que las mecánicas y dinámicas de juego, incide positivamente en el desempeño académico de los estudiantes. Esto se debe a que en el diseño de las clases se incorporan estrategias que permiten mejorar sus conocimientos enfrentar retos, obtener recompensa, etc.

Al respecto, el resultado en el juego implementado se dio una correcta aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica que permitió incentivar y comprometer a cada docente en el desarrollo de las competencias digitales que mejoraron la práctica de aula, además de entender la gamificación en una experiencia vivencial que llamó su atención y determinó una percepción positiva por la misma.

Por tal motivo se desarrollaron estrategias metodológicas que ayudarán tanto a los docentes y a los estudiantes a tener un racionalismo crítico con efectividad en su adaptación, de esta manera podrán ser partícipes en debates, foros y demás, impulsando la comunicación social.

En la fase inicial se construyó el marco teórico que permitió contextualizar la investigación desarrollada, tomar las decisiones en torno al diseño de los instrumentos adecuados a los objetivos y problema planteados y reflexionar en torno a la información obtenida con expertos del ámbito de las TIC desde las epistemologías de la comunicación en la era de la información aplicadas al racionalismo crítico, presentando los temas más sobresalientes, entre ellos las estrategias docentes para los estudiantes.

En la siguiente fase, se describió la lectura de bibliografía especializada relacionada con el objeto de estudio. Revisión de artículos, investigaciones, etc. con la finalidad de identificar temas clave y de iniciar la construcción un marco teórico para el informe final de la investigación.

Como siguiente fase, de la investigación, se utilizaron técnicas de obtención de la información, cronología y metodología a utilizar para proporcionar una perspectiva del objeto de estudio a lo largo del tiempo y profundizar en la investigación realizada; esto con el fin de valorar el diseño y planificación de los cursos respecto a la interacción que ha de tener lugar en su desarrollo. Informe final (profesor); evaluación de la calidad de la interacción conseguida como elemento clave en la educación.

3.6. Método de análisis de datos

Análisis-síntesis. – Se realizó un minucioso análisis sobre la influencia de la gamificación en el colegio Réplica.

Se procedió a realizar una síntesis profunda sobre las cualidades, beneficios, relaciones, etapas, etc. sobre de qué manera la gamificación ayuda a estimular la motivación de los estudiantes y hay mejores resultados académicos, así como los beneficios que aportan las nuevas herramientas en los docentes.

Inductivo-deductivo. - Por medio de estos métodos se pretende extraer una conclusión a partir de las premisas sobre el modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en el Colegio Réplica Manta.

3.7. Aspectos éticos

- El aprendizaje creativo, dinámico y responsable, a su vez cooperativo y colaborativo.
- Capacidades con cambios acelerados que se producen a diario como resultado del avance de la ciencia y la tecnología.
- Desarrollo y capacidad en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación y por supuesto, al tipo de aprendizaje que se pretenda lograr.
- Aprendizaje cooperativo.

IV. RESULTADOS

En el presente apartado se detallan los resultados de cada una de las variables que han intervenido en el presente estudio de investigación; se muestra a continuación el resultado del desempeño docente; primero dentro del contexto general y luego de acuerdo al diagnóstico aplicado se precede a una explicación de cada una de las dimensiones que encontramos en la variable.

Tabla 3

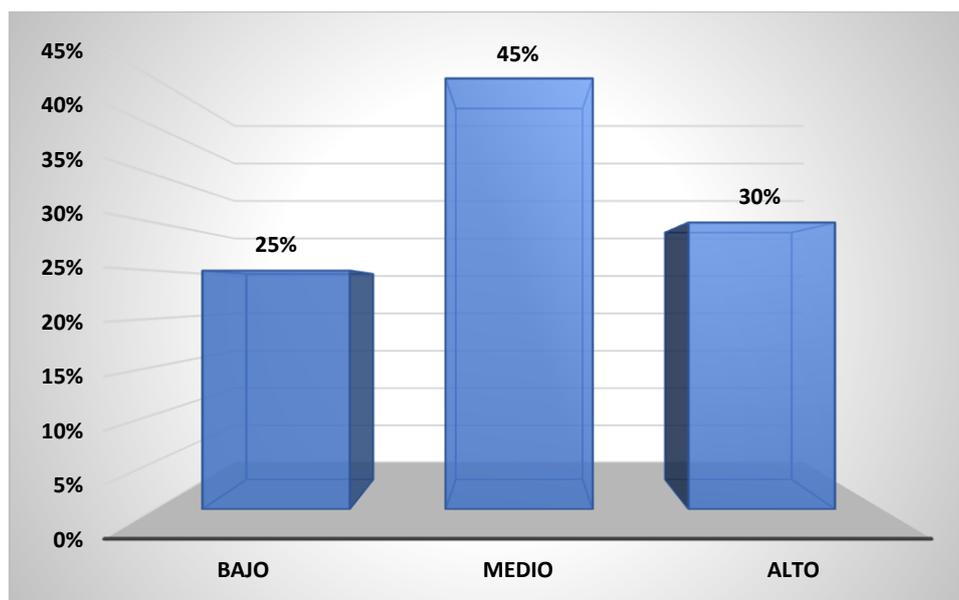
Resultado del desempeño docente de una unidad educativa de Manta.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	10	25%
Medio	18	45%
Alto	12	30%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 1

Resultado del desempeño docente de una unidad educativa de Manta.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Los resultados que muestra el desempeño docente; nos indica que existen varios factores e indicadores que deben de ser mejorados de manera paulatina y para ello se debe tener en cuenta que únicamente un 30% de los docentes se encuentra en

un intervalo alto de calificación en atención del desempeño docente; el 45% se encuentra en el intervalo medio y el 25% en el intervalo bajo. El intervalo medio revela que los docentes no se encuentran plenamente comprometidos con el desarrollo de sus responsabilidades; ya que en temas de cumplimiento realizan dichas acciones, pero otorgan nada más. Es necesario que el docente atienda en mayor detalle el seguimiento de los resultados que presenta el aprendizaje de sus estudiantes; así como también innove por medio de las estrategias que utiliza y presente también una mayor comunicación con las autoridades educativas de la institución y una mayor participación e interacción con la comunidad educativa en general: docentes y padres de familia; ya que de ello también depende el éxito de poder alcanzar las metas concretas para el desarrollo educativo.

A continuación, se describen los resultados de cada una de las dimensiones que componen la variable desempeño docente; la primera dimensión analizada es la denominada: "Preparación para el aprendizaje de los estudiantes"; la cual presenta en el instrumento aplicado doce indicadores que nos permiten obtener una traducción de los resultados a nivel docente; lo cual servirá para poder mejorar de manera sostenida los aspectos que se detallan.

Un 25% de los docentes evaluados se encuentran en el intervalo bajo; así mismo un 50% se ubican en el intervalo medio y el 25% restante en el intervalo alto. Esta condición significa que: los docentes deben de planificar con mayor detalle sus actividades de aprendizaje; esta situación podrá resultar ser de mayor aportación si se desarrolla de manera conjunta con otros docentes aprovechando de esta manera los grupos de interaprendizaje docente; así mismo la atención de las actividades educativas orientadas hacia el desarrollo de los contenidos deben de tomar en cuenta las llamadas estrategias de gamificación lo cual fomenta el aprendizaje de forma más motivadora. Así mismo deberá familiarizarse las características que presentan los estudiantes entre sí; considerando la diversidad cognitiva; cuya finalidad deberá estar orientada hacia la generación de conocimientos; teniendo también en cuenta situaciones de aprendizaje diferenciados, atendiendo a las necesidades educativas especiales. Finalmente tiene que tenerse en cuenta el desarrollo de los procesos pedagógicos que propician la investigación; en concordancia con las actividades de aprendizajes

previstas en las unidades y sesiones de aprendizaje; en las cuales se deberá de evidenciar el uso de los materiales educativos y las herramientas tecnológicas; teniendo como base en enfoque formativo que establece el proceso evaluativo.

Tabla 4

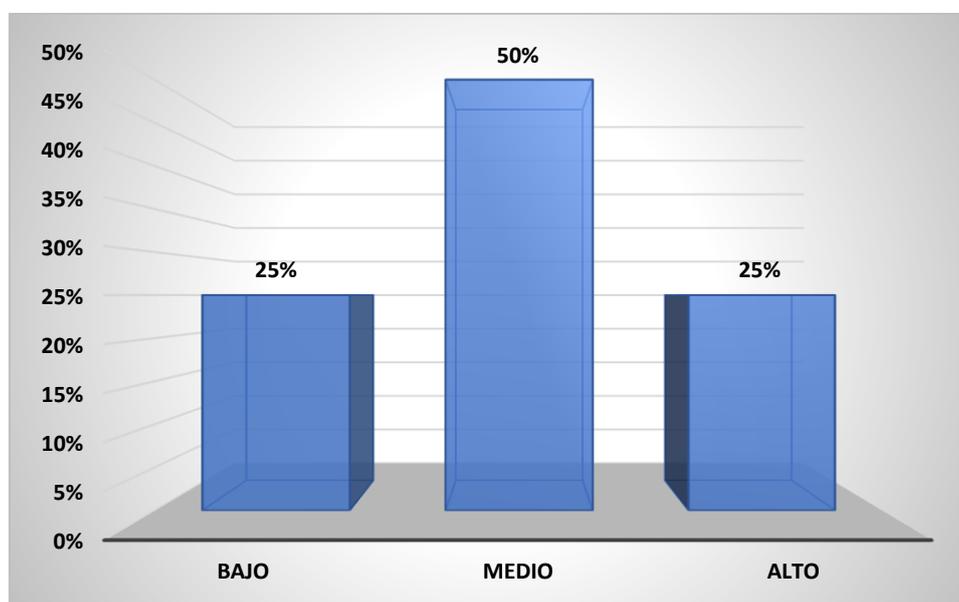
Resultado de la dimensión: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	10	25%
Medio	20	50%
Alto	10	25%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 2.

Resultado de la dimensión: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

La segunda dimensión está dada por la “Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes”; esta dimensión presenta un total de quince indicadores que nos detallan el comportamiento de la situación en la cual se encuentra la comunidad docente; así como los aspectos que deberán ser mejorados para el beneficio de toda la comunidad en general. Hay que tener en cuenta que la enseñanza para el aprendizaje también se construye por medio de la atención de la práctica docente; y esta deberá de evidenciarse de forma continua median el ensayo – error.

Los resultados nos muestran que el 30% de los docentes se encuentran en un nivel bajo; seguido de un 45% quienes se encuentran en un nivel medio y el 25% restante en un nivel alto. Esta información permite poder establecer algunas descripciones que ayudaran a mejorar el desempeño de los docentes en el nivel de bachillerato; teniendo en cuenta que se debe de brindar a los estudiantes el conocimiento de manera oportuna, clara y simple para que el estudiante desarrolle acciones de investigación que generen una mayor profundidad de los contenidos desarrollados; así mismo se debe de tener en cuenta el uso de estrategias que sean múltiples y que permitan generar resultados inmediatos para promover el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y creativo del estudiante.

Se debe de facilitar el acceso al estudiante sobre el uso de las TICs; con la finalidad de poder motivar de manera más efectiva; implementando adaptaciones curriculares que favorezcan el aprendizaje. Así mismo es necesario plantear secuencias y orden en la atención de las actividades que se deben de desarrollar con la finalidad de poder evaluar de mejor manera los resultados. Se deberá tener en cuenta también que las sesiones de trabajo académico, así como el proceso educativo en general debe de tener como base el respeto y la participación colectiva atendiendo nuevos retos y oportunidades para generar el aprendizaje. Tener en cuenta que la gamificación deberá ser utilizada como una técnica que permita la motivación en los estudiantes para poder adquirir conocimientos nuevos.

Finalmente es necesario que el docente debe de reflejar un manejo muy solvente sobre la enseñanza de las áreas académicas que imparte; razón por la cual las actividades que desarrollen los docentes deberá de consignar una organización pedagógica y a la vez didáctica en favor de los estudiantes. Así mismo cabe destacar el hecho de que para el recojo de la información la observación es un elemento fundamental, el punto de partida para poder realizar un análisis efectivo sobre la información que se desea procesar. La retroalimentación en todo el desarrollo del proceso educativo en sí, tiene un rol esencial para poder alcanzar el logro de las metas planificadas; buscando llegar a donde se desea estar; lo cual tendrá que complementarse con el diseño, desarrollo y aplicación de los instrumentos que son necesarios para poder medir dichas acciones mencionadas a nivel del colectivo estudiantil y con la participación de la comunidad docente.

Tabla 5

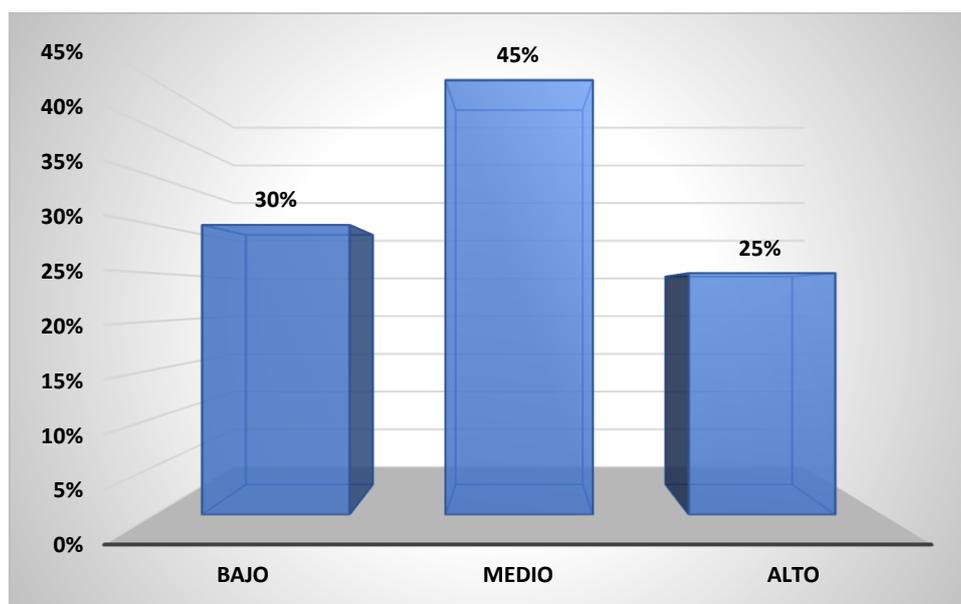
Resultado de la dimensión: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	12	30%
Medio	18	45%
Alto	10	25%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 3.

Resultado de la dimensión: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Tenemos la tercera dimensión la cual está dada por la denominada: “Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad”; esta categoría comprende la evaluación de ocho ítems; los cuales pasaremos a explicar con el comportamiento de los resultados obtenidos. El 38% de los docentes presenta un resultado bajo; así mismo el 40% se encuentra en el intervalo medio y el 22% restante en el intervalo alto. La condición descrita de la dimensión; implica que los indicadores se deben de mejorar en atención a la comunidad, por lo cual se deberán tener en cuenta varias acciones que busquen cambiar el contexto en el cual se encuentran.

Uno de los primeros puntos que debe de considerarse está dado por la debida coordinación entre autoridades educativas y docentes que debe de existir en la gestión de una escuela, la cual debe de ser un lugar que permita el trabajo en equipo o de manera colaborativa. El conjunto de la comunidad educativa debe de participar en la elaboración de los documentos de gestión como el Proyecto Educativo Institucional – PEI y el Plan Anual de Trabajo – PAT; teniendo también en cuenta el Proyecto Curricular de la Institución – PCI. Todos los citados son instrumentos de gestión educativa.

Así mismo debe de tenerse en cuenta la realización de acciones con personas dentro de la institución u otras vinculadas a la misma para poder mejorar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes; se debe de tener en cuenta que las actividades organizadas por la comunidad educativa se deben de planificar y asignar los recursos necesarios para el cumplimiento de tal efecto. Hay que tener en cuenta que los padres de familia también pueden participar de manera activa para promover los aprendizajes de sus hijos. Por ello se recomienda que las familias colaboren y respalden las actividades de aprendizaje desarrolladas en la escuela. Por último, es necesario tener en cuenta que las familias también se encuentran influenciadas por los medios digitales por tanto puede desarrollar también competencias que permitan el uso y aplicación de estrategias que desarrollen de manera efectiva el aprendizaje para beneficio directo de los estudiantes.

Tabla 6.

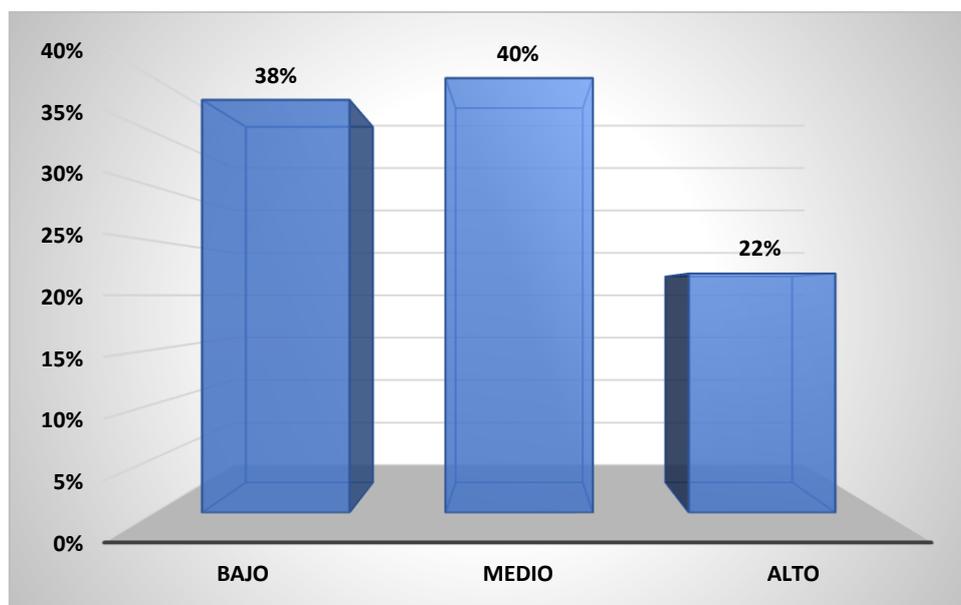
Resultado de la dimensión: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	15	38%
Medio	16	40%
Alto	9	22%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 4.

Resultado de la dimensión: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Por último, la cuarta dimensión la cual busca el: “Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente”; esta dimensión está compuesta por seis indicadores que nos detallan una lectura del comportamiento en atención a los resultados obtenidos. el 32% de los docentes se encuentran en una escala baja; el 38% en la escala media y el 30% restante en la escala alta. Los resultados implican que los docentes deben de propiciar la consulta entre pares como la finalidad de poder alcanzar mayores reflexiones sobre el desarrollo del proceso educativo y también sobre su desempeño profesional en la unidad educativa; se debe de propiciar la auto evaluación; lo cual permitirá evidenciar las necesidades de aprendizaje a nivel profesional y personal. El desarrollo de este aspecto posibilita el hecho de que los docentes ejecuten experiencias de carácter significativas teniendo en cuenta sus necesidades formativas; se busca que el docente adquiera realmente un mayor dominio del contenido digital y del uso de las TICs; fermentando el aprendizaje de los estudiantes. La institución educativa también debe de plantear algunos lineamientos en atención a las normas educativas señaladas en el reglamento interno que favorezcan la atención del trabajo profesional y por último realizar propuestas que permitan la implementación y corrección de normas que de no ser vigentes posibilite menores condiciones burocráticas.

Tabla 7.

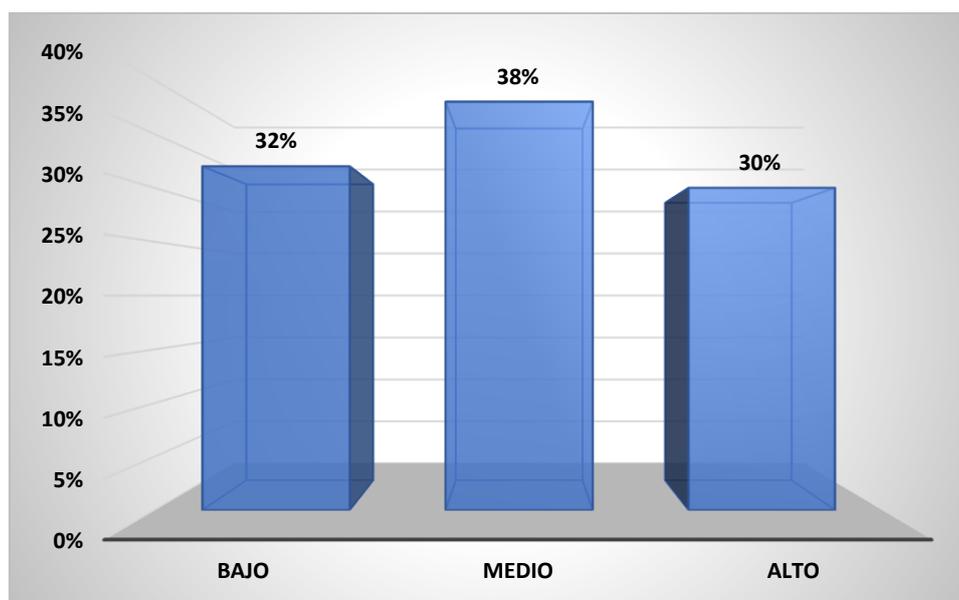
Resultado de la dimensión: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	13	32%
Medio	15	38%
Alto	12	30%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 5.

Resultado de la dimensión: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

En las siguientes líneas se detalla el resultado del cuestionario aplicado respecto a la técnica de gamificación desarrollada por el colectivo docente de una institución educativa de Manta; en la república de Ecuador. La técnica de gamificación favorece el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; haciendo uso de las herramientas digitales para motivar y dinamizar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje; en nuestro caso en el nivel educativo de bachillerato; en atención a los contenidos curriculares que se desarrollan en el nivel. Tenemos que el 25% de los docentes presenta un dominio bajo sobre técnicas de gamificación; seguido de un 40% quienes se encuentran en un nivel medio y el 35% restante se ubica en el nivel alto; esta condición nos muestra un escenario muy complicado en atención a esta

variable de estudio. Por tanto, se discutirá el resultado de cada una de las dimensiones que integran la variable; con el objetivo de poder tener el detalle de las acciones que se deberán de realizar.

Tabla 8.

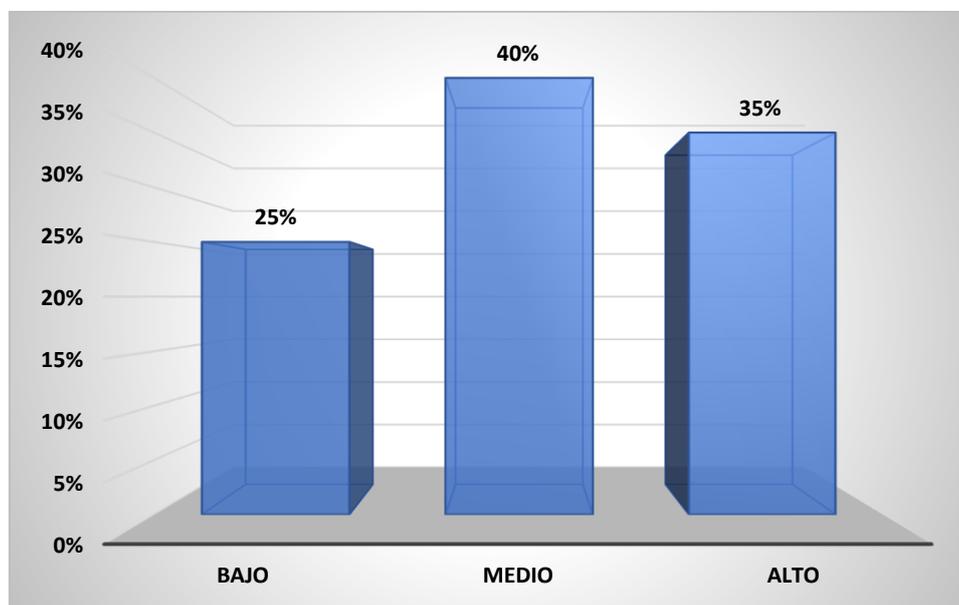
Resultado del cuestionario de gamificación.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	10	25%
Medio	16	40%
Alto	14	35%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 6.

Resultado del cuestionario de gamificación.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

La primera dimensión que se analiza es la denominada "Notabilidad"; la cual comprende la planificación y ejecución de las técnicas de gamificación bajo la responsabilidad del docente. los resultados alcanzados son los siguientes; el 20% de los docentes se encuentra en un nivel de calificación bajo; el 40% en el intervalo de calificación medio y el 40% restante en el intervalo alto; tal como se aprecia en la tabla y gráfico correspondiente.

Esta condición se traduce debiendo mejorar los procesos; el primero de ellos es que los proyectos que se gestionen deben de responder al diagnóstico institucional y ser creados a medida por parte de los docentes; dentro del contexto real. Así mismo los proyectos deben contener un factor de motivación que generen en el estudiante el interés por participar y resolver las actividades; se debe de considerar también que por medio de las situaciones presentadas se aprendan nuevos escenarios y nuevas situaciones generando innovación y creatividad; de acuerdo a experiencias ya desarrolladas hay que tener en cuenta los límites de tiempo establecidos de acuerdo al grado de complejidad y la edad de los estudiantes.

Otro aspecto importante es que las actividades deben de estar planteadas por medio de un lenguaje claro y sencillo permitiendo la interpretación de los estudiantes. Por último, se debe de poder apreciar que los estudiantes se encuentren involucrados con las actividades académicas que buscan una solución efectiva a los problemas encontrados. De acuerdo a los indicadores evaluados todas estas actividades se sustentan en la atención que se debe de brindar a los procesos de planificación; siendo sumamente importante la realización de un diagnóstico inicial que nos permitirá ir corrigiendo de manera progresiva los procesos educativos. Por tanto, la participación del docente y los grupos de trabajo son cruciales para poder alcanzar los objetivos trazados.

Tabla 9

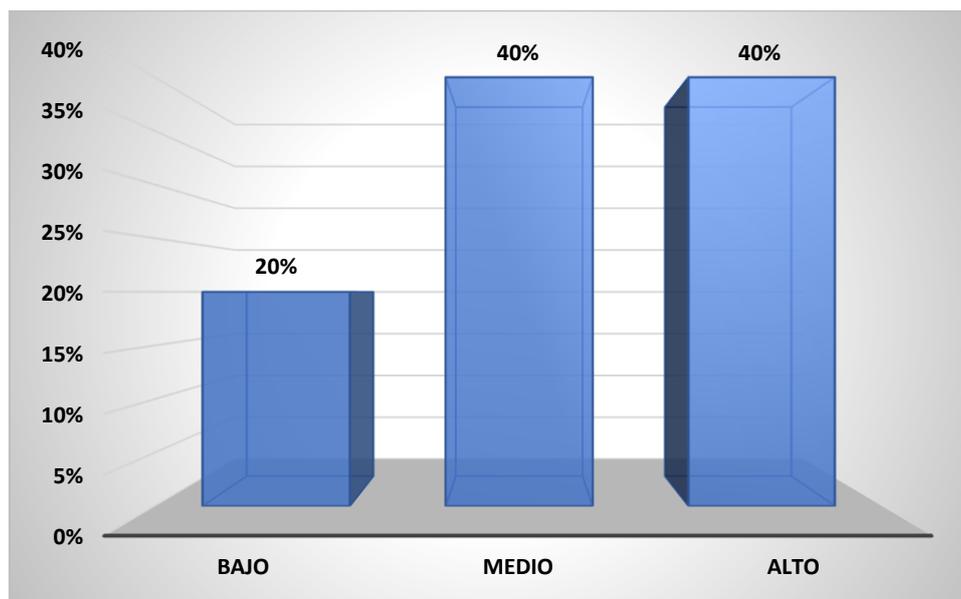
Resultado de la dimensión Notabilidad.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	8	20%
Medio	16	40%
Alto	16	40%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 7.

Resultado de la dimensión Notabilidad.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

La segunda dimensión está definida por el “Pensamiento crítico” en cual presenta el siguiente resultado: el 35% de los docentes son calificados en el intervalo bajo; de igual manera en el intervalo medio tenemos al 35% y finalmente en el intervalo alto se cuenta con el 30% restante. Esta condición nos muestra otro aspecto no favorable que debe de mejorar de manera progresiva.

Hay que tener en cuenta que para poder lograr el desarrollo de esta dimensión el desarrollo de los proyectos de gamificación establece que los estudiantes deben de desarrollar etapas que conlleven a la construcción del pensamiento crítico; así mismo debe de plantearse acciones que sean razonables de acuerdo al contexto y a la edad; debe de también de presentar estrategias que conlleven a poder calificar con recompensas una vez se concreticen las acciones de manera correcta; las cuales orientan y favorecen la motivación de los estudiantes; así como también retroalimentan el aprendizaje; se debe de buscar que el estudiante muestre motivación por las actividades de retroalimentación sobre las estrategias que se vienen realizando; promoviendo de esta manera el desarrollo de las competencias y capacidades que se desean alcanzar; para ello deberá de tener en cuenta las acciones de programación; cuyas directrices se encuentran en los documentos oficiales del Ministerio de Educación.

Tabla 10

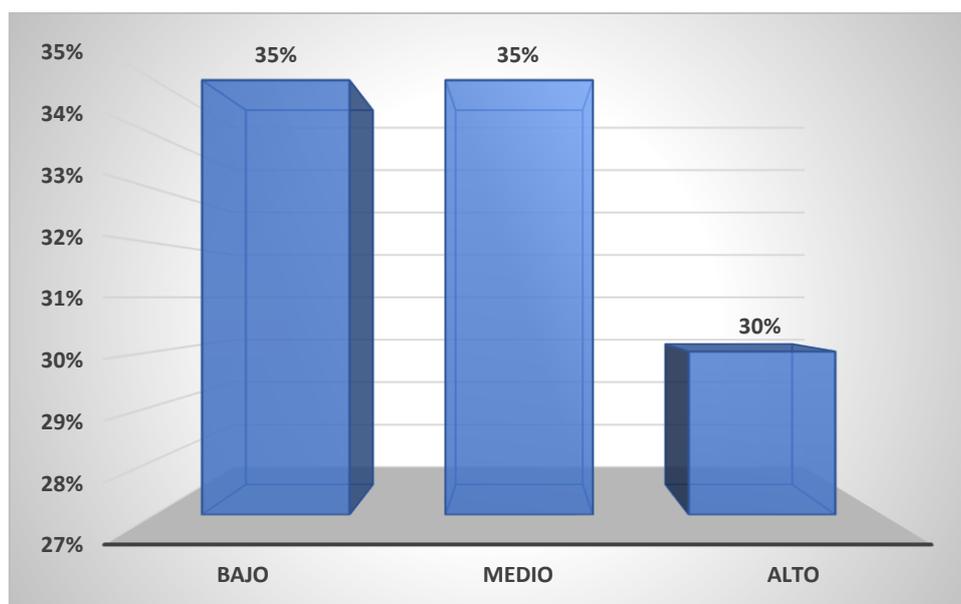
Resultado de la dimensión Pensamiento crítico.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	14	35%
Medio	14	35%
Alto	12	30%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 8.

Resultado de la dimensión Pensamiento crítico.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

La tercera dimensión recibe el nombre de “Interactividad”; la cual se orienta en la forma de como interactuar por medio de las TICs y haciendo uso de los medios digitales. Los resultados nos muestran que en esta dimensión los docentes se encuentran en un nivel bajo en un 40%; seguido de un nivel medio que alcanza el 35% y el nivel alto llega al 25%; tal como se muestra en la tabla y gráfico correspondiente.

La interpretación de esta dimensión implica que los indicadores a tener en cuenta deben de buscar hacer uso adecuado de las técnicas de gamificación buscando el impacto que brinda el uso de la tecnología al mediar en nuestros sentidos; lo cual puede ir mejorándose de manera sostenida; así mismo se debe de hacer uso de

estrategias que sean útiles para los estudiantes y que se basan prioritariamente en aspectos lúdicos que conciten la atención del estudiante; esta acción debe de traducirse en evidencias para el logro de competencias en los estudiantes; incrementando de esta manera sus conocimientos y habilidades; se debe de poseer de forma muy clara los criterios de calificación que implica la atención del referido proceso; así como la comunicación que se debe de tener con las autoridades educativas y los padres de familia.

Tabla 11.

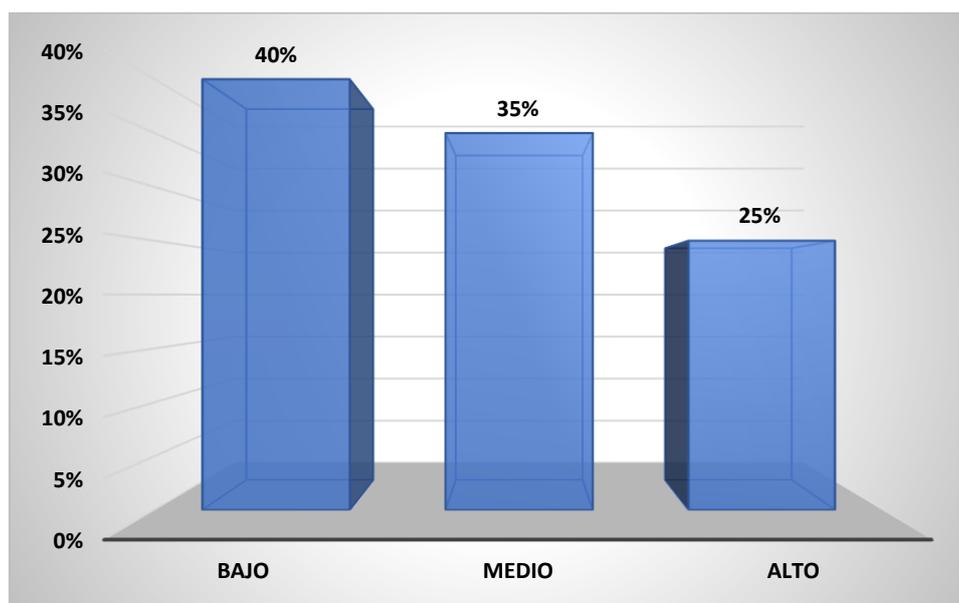
Resultado de la dimensión Interactividad.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	16	40%
Medio	14	35%
Alto	10	25%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 9

Resultado de la dimensión Interactividad.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Por último, la cuarta dimensión denominada: “Labor docente”; implica la atención de las acciones que son de responsabilidad única y exclusiva del docente comprometido de la conducción y desarrollo de la asignatura a su cargo; los

resultados nos muestran que el 30% de los docentes son calificados en un intervalo bajo; seguido de un 40% en el intervalo medio y el 30% restante en el intervalo alto; tal como se describe en la tabla y gráfico siguiente. Esta situación tal como se observa no favorece el proceso en sí, por tanto, habrá que desarrollarse acciones que mejoren la reflexión propia de docentes y estudiantes; buscando desarrollar una mayor motivación en la comunidad educativa. Razón por la cual el docente debe de desarrollar estrategias que estimulen en mejor medida las acciones educativas a desarrollar; lo cual también deberá evidenciarse por la comunicación e interrelación entre los mismos estudiantes; generando de esta manera esfuerzo por aprender y aplicar en la vida práctica el conocimiento adquirido.

Tabla 12

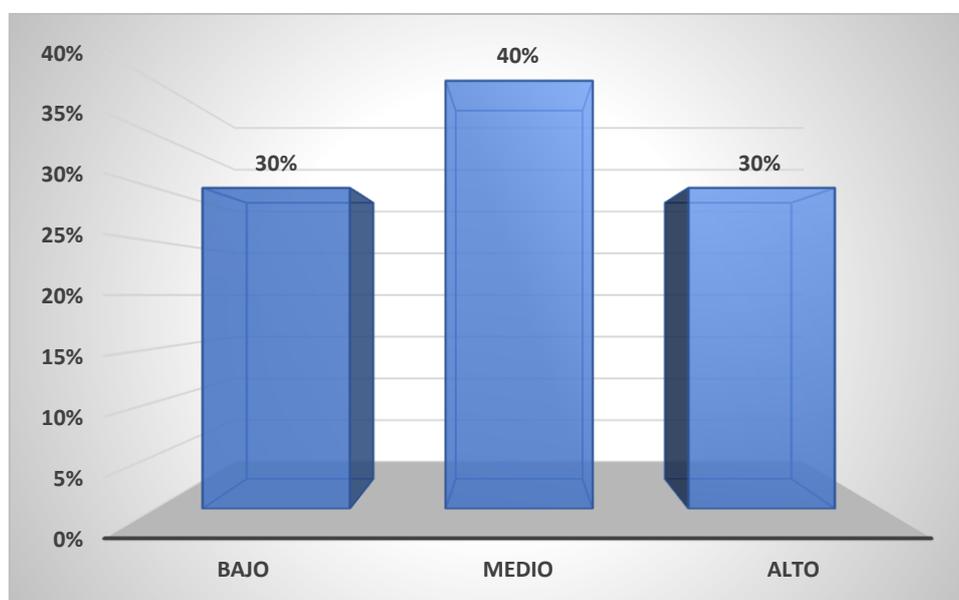
Resultado de la dimensión Labor docente.

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	12	30%
Medio	16	40%
Alto	12	30%
TOTAL	40	100%

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Gráfico 9

Resultado de la dimensión Labor docente.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Prueba de normalidad:

Hipótesis general.

Ho: Los resultados que presenta el cuestionario sobre técnicas de gamificación y el cuestionario sobre el desempeño docente presentan normalidad en sus resultados en una institución del nivel de bachillerato de Manta; república del Ecuador, en el periodo lectivo 2021.

Hipótesis nula.

Ha: Los resultados que presenta el cuestionario sobre técnicas de gamificación y el cuestionario sobre el desempeño docente presentan no normalidad en sus resultados en una institución del nivel de bachillerato de Manta; república del Ecuador, en el periodo lectivo 2021.

Tabla 13

Resultados de la prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cuestionario Desempeño docente	0,562	38	0,000	0,763	38	0,000
Cuestionario Gamificación	0,534	38	0,000	0,761	38	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

La comunidad educativa en atención de los docentes que han participado de la aplicación de los instrumentos de investigación y que se encuentran en atención de sus labores educativas en el presenta año académico 2021; presentan resultado satisfactorio respecto a la prueba de normalidad aplicada; que de acuerdo al número de la muestra le corresponde Shapiro – Wilk; debido a que son menos de cincuenta unidades; la prueba aplicada se encuentra al 95% de confiabilidad en atención a los resultados de los instrumentos aplicados.

El llamado “p” valor presenta una calificación estadística menor al 0,05; es decir al 5%; bajo tal premisa el resultado de la información estadística obtenida; presenta

un valor de normalidad aceptablemente alto; lo cual se interpreta en el sentido que la calificación ordinal realizada es factible de poder realizarse; así como también los datos han sido respondidos de manera correcta; por tanto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis general: los resultados que presenta el cuestionario sobre técnicas de gamificación y el cuestionario sobre el desempeño docente presentan no normalidad en sus resultados en una institución del nivel de bachillerato de Manta; república del Ecuador, en el periodo lectivo 2021.

Prueba de hipótesis:

Ha: Existe relación significativa entre las técnicas de gamificación y el desempeño docente en una institución educativa que corresponde al nivel de bachillerato de Manta, república del Ecuador, 2021.

Ho: No existe relación significativa entre las técnicas de gamificación y el desempeño docente en una institución educativa que corresponde al nivel de bachillerato de Manta, república del Ecuador, 2021.

La regla de decisión está dada por la siguiente premisa; si el nivel de significación asociado al valor denominado “p” valor es menor que la asignación del: “ α ”, entonces se rechaza la hipótesis nula; pero si en su defecto el nivel de significación asociado al valor denominado “p” valor no es menor que la asignación de “ α ”, entonces no se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 14

Resultado del Rho Spearman.

		Técnicas de Gamificación	Desempeño docente
Técnicas de Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	0,591**
	Sig. (bilateral)		0,000
	Número	40	40
Desempeño docente	Coeficiente de correlación	0,591**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	Número	40	40

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Los resultados que se describen y detallan en la tabla 11; en la aplicación de la prueba de correlación denominada Rho de Spearman; nos muestra el valor obtenido de correlacionar los resultados de ambos cuestionarios aplicados a los docentes de la institución educativa; cuyo valor de asociación es de 0,591**; este valor significa que los instrumentos aplicados a ambas variables presentan una correlación significativa de carácter directa y positiva; es decir que si se aumenta o disminuye la aplicación de las técnicas de gamificación; también aumentara o disminuirá el desempeño docente en la institución.

Así mismo por otra parte en relación a la regla de decisión tenemos que el “p” valor presenta una asignación de 0,00; bajo tal condición indica que la relación entre ambas variables está sujeta a un 95% de confiabilidad; lo cual implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general; es decir; existe relación significativa entre las técnicas de gamificación y el desempeño docente en una institución educativa que corresponde al nivel de bachillerato de Manta, república del Ecuador, 2021

V. DISCUSIÓN

Huidobro (2011) señala el enorme cambio que trae como consecuencia el uso de los recursos informáticos que son posibles gracias al uso de la internet; lo cual ha proporcionado las bases de un sinnúmero de investigaciones que presentan resultados similares y a la vez radicales para el sistema educativo; incluso llegando a pronosticar la desaparición de las aulas físicas y los docentes tradicionales. A los ojos de esos tiempos era realmente una situación inconcebible pero que hoy en la época de pos pandemia que nos encontrado ha sido posible sin que nadie esperara este cambio tan radical que hemos atravesado en el contexto educativo a nivel del mundo; cambiando radicalmente los sistemas educativos hacia la digitalización de los contenidos de una manera muy acelerada.

Mejía (2017); declara que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TICs; contribuye de manera efectiva a la igualdad educativa; a la universalidad de la educación; a la construcción del proceso de enseñanza – aprendizaje basado en estándares e indicadores de calidad; así como también al ejercicio de la práctica profesional del docente; responsable y comprometido con el cambio, innovación y creatividad educativa; con el respaldo de una gestión acorde a las necesidades y en busca siempre de la excelencia académica sustentada en la eficiencia.

Tal como afirma Cortizo y Carrero (2011); la gamificación es una técnica de la cual hace uso el docente para poder integrar de manera efectiva la dinámica lúdica en el uso de las herramientas tecnológicas; con la finalidad de motivar y generar el interés efectivo en la participación de los estudiantes; buscando que las aplicaciones de los contenidos educativos sean motivadores, divertidos y en conclusión generen ese espacio motivacional para propiciar el aprendizaje.

Kapp (2012) afirma que por medio de la técnica de gamificación lo que se busca es poder influenciar haciendo uso de contenidos digitales educativos en el comportamiento psicológico y social del educando con la finalidad de poder promover de manera efectiva el desarrollo de los aprendizajes y de esta manera desarrollar la capacidad de resolución de problemas. Díaz y Troyano (2013); señalan que la gamificación hace uso de elementos que son inherentes al material

audiovisual que se utiliza en los juegos para poder influencias en la conducta; así como también hace uso de técnicas psicológicas educativas para la construcción del aprendizaje. En conclusión, se puede afirmar que la técnica de gamificación se orienta a la búsqueda del aprendizaje en el estudiante generando su motivación y manteniendo su interés; recurriendo también a la concentración y poder de esta manera resolver los problemas.

Para poder desarrollar de manera efectiva la técnica de gamificación Contreras (2016); señala que la información debe de ser transmitida por medio de recompensas; así por medio del uso de las tecnologías se deberá diseñar interfaz de diseños creativos y con gran impacto visual; para que los contenidos sean atractivos a nuestros sentidos; y presenten un aporte en el tema psicológico; promoviendo de esta manera el aprendizaje y la resolución de problemas. Estos factores ayudan al proceso de gamificación debido al interés que genera en los jóvenes adolescentes en el sector educativo.

Bono (2011); manifiesta que el llamado contenido creativo; es una virtud de pocas personas; sin embargo, se ha podido evidenciar que en la actualidad la creatividad es una destreza que podemos desarrollar todas las personas en mayor o menor grado; ya que es una habilidad que se puede aprender; por lo tanto, constituye una parte esencial de la sistematización de los procesos de enseñanza – aprendizaje. William (2009); considera que los docentes que se encuentran constantemente aportando sus experiencias y conocimientos creativos; pueden desarrollar de mejor manera este grado de eficacia; ya que brindan una discusión colectiva que impulsa la innovación y creatividad educativa.

Kim (2015); considera que debemos tener presente que los estudiantes presentan motivaciones asociadas a competir y ganar en el desarrollo de las actividades; por esta razón es necesario identificar los intereses diferentes que puedan generarse en los estudiantes; tratando de desarrollar un atractivo ambiente para todos generando también involucramiento en los educandos. Quantic y Foundry (2016); manifiestan que existen seis motivaciones posibles que pueden darse entre los estudiantes que van desde: la acción; el dominio; lo social; el logro; la creatividad y la inmersión. Marczewski (2013); considera que la clasificación debe de realizarse en atención de las motivaciones: autonomía; relaciones; logros y dominio;

recompensas; transformación o cambio; y por último propósito y significado. Tal como se aprecia entonces no existe una clasificación sobre las motivaciones en este aspecto; por lo tanto, está en la potestad del docente el poder identificar los intereses de sus estudiantes para poder seleccionar y elaborar las actividades académicas de manera digital; en atención a sus usuarios teniendo en cuenta las técnicas de gamificación.

Así mismo hay que tener presente que el llamado aprendizaje colaborativo; de acuerdo con Wilson (2010); está basado en el enfoque constructivista que viabiliza al proceso educativo como una sistematización ordenada dentro del aspecto socio constructivo; en el cual los educandos tienen que aprender a poder trabajar en equipo para poder hacer uso de una mayor variedad de recursos que se orientan al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje que aporten a la solución de problemas. Calzadilla (2010); considera que el aprendizaje colaborativo aporta al desarrollo de la educación; esto también se evidencia a nivel familiar y de nuestra sociedad; estimulando la estrategia de participación activa que contribuye al desarrollo del Estado.

Cortizo (2012); considera que el desarrollo de la mecánica de juegos debe de desarrollarse implementando la atención de la mejor estrategia para lograr una mayor experiencia que genere compromiso tanto en docentes como estudiantes; con la finalidad de poder dar cumplimiento a las distintas normas que permitan generar una mayor experiencia para poder alcanzar el debido éxito educativo con un mayor soporte en el uso de las tecnologías de la información.

Roig-Vila (2016); señala que los videojuegos presentan una serie de elementos muy destacados que motivan al estudiante; de ello la gamificación tiene que tomar especial control para poder incorporarlos en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; sustentado en el desarrollo de actividades lúdicas; lo cual debe de mantener la motivación y el interés; contribuyendo también de una manera rápida hacia la retroalimentación; con lo cual se podría cubrir hechos que presentan una mayor complejidad con características complementarias que apuesten por la aplicabilidad de la gamificación. Por ello la construcción del aprendizaje en el nivel de bachillerato propicia un mayor desarrollo lógico y por ende un mayor descubrimiento hacia la resolución de problemas; lo cual también tiene base en la

atención de los procesos psicológicos de forma dinámica mediante la comparación de resultados y la menor cantidad de errores realizados.

Prosperi, Sabarots, & Villa (2017); señalan que la técnica de gamificación puede presentarse de distintas maneras o formas; las cuales se aplican al campo educativo en concordancia con el contexto en el cual se configuran los roles que se deberán de desarrollar de manera efectiva considerando como base los simuladores que se basan en modelo computarizados que presentan reglas aleatorias de nuestra sociedad que puede verse beneficiada por la virtualización de los contenidos a desarrollar. Por ello hay que tener en cuenta que la técnica de gamificación se respalda en el uso de distintas herramientas; por medio de las cuales se busca obtener aprendizaje en concordancia al desarrollo psicológico; teniendo en cuenta que las actividades basadas en la gamificación pueden ser abordadas de manera mecánica; dinámica y por componentes.

Werbach & Hunter (2012); consideran que los elementos que se pueden aplicar para poder desarrollar una mejor aplicación de las técnicas de gamificación deben de darse de manera específica y a la vez concreta teniendo en cuenta la construcción de algunos elementos muy destacados los cuales se presentan a continuación: los avatares los cuales son una representación virtual del personaje que asume el juego; los logros que se alinean a los objetivos que deben de estar definidos de manera concreta; los llamados boss fights se encuentran referidos a los retos para la culminación de un nivel; los badges que es la representación visual del juego; el combate el cual normalmente es corta duración; las colecciones que son grupos de ítems o badges almacenados. Tenemos también el gifting que se refiere a la posibilidad de poder compartir los recursos con otros jugadores; el contenido desbloqueado el cual se genera cuando se logra un objetivo; los niveles los cuales guardan de menor a mayor complejidad; las clasificaciones que es la representación del avance del jugador; las misiones que se deben de desarrollar; así como también los puntos alcanzados los cuales son una representación numérica del avance del juego. Contamos también el llamado social graphs; el cual es la representación en la red social del jugador; esto también posibilita el hecho de poder tener equipos de jugadores y la adquisición de bienes virtuales que simulan el valor dinerario o margen económico.

Los resultados obtenidos nos muestran que realmente se deben de mejorar muchos aspectos tal como ha sido expuesto en el capítulo anterior de resultados; destacándose el hecho de que es necesario que los docentes mejoren sus técnicas de gamificación para poder incorporarlas al desarrollo de su práctica pedagógica didáctica diaria; es necesario también que el docente muestre un mayor nivel de uso e integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TICs; teniendo en cuenta muchos aspectos que se han podido medir en el desarrollado de la pandemia del COVID19; lo cual ha demostrado que los estudiantes no necesariamente tienen que encontrarse en un aula física tangible para poder desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje; incluso los docentes han podido atender la educación de los estudiantes teniendo como base la virtualización de los contenidos educativos.

Estas características que se detallan implican que el desempeño del docente ha pasado por un proceso de transformación digital; demandando a la práctica docente un mayor compromiso con el avance y desarrollo educativo de los estudiantes en todos sus niveles educativos. Haber pasado por este periodo realmente fue muy complicado para el Estado Ecuatoriano; ya que no se tenía dispuesto que el sistema educativo pierda su presencialidad en un costo de dos años; conllevando a que los líderes políticos a cargo del gobierno decreten la llamada emergencia nacional; para poder atender de forma prioritaria la salud de la nación; y en segundo lugar el sistema educativo; el cual en sus inicios se vio devastado; ya que no existía una planificación nacional para poder adoptar estas medidas.

Hay que destacar el hecho de que las actividades de gamificación poseen el potencial para poder aplicar los juegos educativos; los cuales como ya se ha venido considerando y mencionando que deben de ser entretenidos; que generen motivación e interés en los adolescentes. Por ello la necesidad de que los docentes puedan aprender dinámicas para que transmitan el conocimiento a una mayor simplicidad y a la vez generar un espacio de esparcimiento educativo; que tengan como base la animación y el poder divertirse aprendiendo. En razón a la motivación existe la posibilidad de poder mejorar el desarrollo del aprendizaje cognitivo; y esto se genera por medio de la aplicación de los espacios virtuales; por medio de los cuales los estudiantes se relacionan de manera efectiva.

En relación al desempeño docente Vásquez (2009); considera que esta categoría esta en referencia a la realización y ejecución de las funciones que son los elementos que se encuentran en el perfil del cumplimiento de la labor del educador y en el cual también influye de manera directa el contexto circundante: de manera política, cultural y social; lo cual se evidencia por medio de la propia auto reflexión. Rizo (2005), manifiesta que el desempeño docente está sujeto al procedimiento del desarrollo de las competencias profesionales; así como también su predisposición y compromiso asumido ante la comunidad y el país; para poder organizar los factores curriculares que se encuentran vinculados al procesamiento de la enseñanza; así como también intervenir de manera concreta en las acciones desarrolladas dentro de la gestión escolar; aportando de manera concreta en la construcción del clima laboral de forma democrática; desplegando su apoyo y ejecución en temas de propuestas educativas; formando estudiantes que se apropien del conocimiento de manera significativa buscando lograr las habilidades, destrezas y competencias que exige la vida.

De acuerdo al Ministerio de Educación de Perú – MINEDU (2016); en el documento normativo referente al “Marco del Buen Desempeño Docente”; se tiene en cuenta aspectos fundamentales que se conceptualizan en los llamados espacios de práctica profesional; los cuales median de forma positiva en el desarrollo de las experiencias de los estudiantes. Cada uno de estos aspectos se especializa por poseer elementos éticos vinculados a la enseñanza en favor del servicio público y el crecimiento progresivo de los educandos.

Bajo el sentido descrito los dominios son: preparación para el aprendizaje de los estudiantes; enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes; participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad; y desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente. El primero en mención se refiere a la preparación que deben de tener los estudiantes para generar aprendizaje; en el cual debe de considerarse también el trabajo práctico del docente; lo cual se demuestra en la planificación y estructuración de las actividades académicas curriculares formuladas a corto, mediano y largo plazo; incluso debe de comprender distintos enfoques considerados en el Diseño Curricular; tales como el intercultural e inclusivo. Esta condición hace referencia al conocimiento de características primordiales como las

cognitivas, las culturales y las sociales; lo cual determinara distintos temas asociados a la didáctica y cuestiones disciplinares; además de la utilización necesaria de materiales educativos; considerando estrategias de enseñanza y la evaluación de forma sostenida y constante.

La segunda condición a tener en cuenta esta dada por la enseñanza que se debe de brindar para propiciar el aprendizaje en los estudiantes; haciendo referencia a la conducción de los procesos y valorando la diversidad e inclusión ya mencionado; lo cual involucra que el docente debe de disponer de ambientes agradables y muy bien distribuidos para poder desarrollar el aprendizaje; y comunicar de manera efectiva el conocimiento de los contenidos transmitidos; teniendo también en consideración la constante estimulación y motivación; así como la aplicación de distintas estrategias evaluativas y didácticas que se asocien al uso de los recursos pedagógicos de forma pertinente. Hay que tener en cuenta también que el uso de distintos criterios y herramientas deben de buscar siempre la orientación de poder alcanzar de manera plena los resto y logros que se establecen por medio del aprendizaje; consignando los aspectos metodológicos que se desean optimizar y mejorar de manera sostenida y continua.

Otro de los criterios a tener en cuenta es la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad; la cual deberá de consignar la participación directa del docente dentro de la realización de las actividades de la gestión educativa; teniendo como base una visión democrática que pueda estructurar sistemáticamente el aprendizaje. Este rubro implica el desarrollo comunicativo democrático para poder instaurar una comunidad de interaprendizaje; lo cual demanda un efectivo dialogo entre todos los miembros que conformar la comunidad educativa: docentes; estudiantes; padres de familia y directivos. Todos los elementos mencionados contribuyen de manera efectiva a la formulación, implementación y evaluación del Proyecto Educativo Institucional – PEI; aportando también a la generación del clima institucional; teniendo en cuenta el respeto y la apreciación del contexto en el cual se desarrollan los hechos vinculantes a la institución educativa y la comunidad en la cual se encuentra; considerando para tal efecto sus características; así como también las responsabilidades que deben de ser asumidas hacia el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

Por último, tal como lo menciona el Ministerio de Educación de Perú – MINEDU (2016); hay que tener en cuenta el desarrollo de la profesionalidad y la identidad del docente; lo cual se orienta y direcciona hacia el cumplimiento de las experiencias y procedimientos que son esenciales para poder apostar de manera continua por el perfeccionamiento y la formación de los educadores. Por tanto, se hace referencia al cumplimiento de la reflexividad de forma metódica, para asegurar el trabajo colegiado; el trabajo en equipo; la contribución que permite el interaprendizaje de todos los docentes dentro de la institución educativa y las acciones formativas que son propias del ejercicio profesional docente. Para ello se debe de consignar los responsables de los procedimientos a desarrollar designándolos de manera expresa para el reconocimiento de los demás miembros de los equipos conformados; teniendo en cuenta las normatividades y procedimientos educativos a nivel nacional, regional y local.

Con respecto a la correlación de los datos se observa que las técnicas de gamificación y el desarrollo del desempeño docente guardan relación por medio de la aplicación de la prueba del Rho de Spearman; ya que así también se han hallado en otros estudios realizados como el de Morillas (2016); considera en su investigación doctoral que la técnica de gamificación presenta un buen impacto significativo en el desarrollo de la enseñanza presencial; fortaleciendo de esta manera la construcción de la práctica docente. Por otra Ayre (2018); señala que la construcción de las dinámicas de juegos por medio de la utilización de las técnicas de gamificación; resulta factible poder lograr el desarrollo del aprendizaje; lo cual genera que los objetivos y propósitos educativos se desarrollen bajo una mejor versión contextualizada de acuerdo a las necesidades que presenta la comunidad educativa; en ello también va la capacidad de docente para poder de forma adecuada seleccionar las mejores estrategias y juegos para el desarrollo educativo y por ende mejorar los indicadores de calidad; permitiendo a la vez un desempeño cada vez mejor de los estudiantes.

Por ello hay que tener en cuenta que la aplicación de la técnica de gamificación docente en lo que respecta a la preparación para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes; resulta un valor significativo; lo cual evidencia el provecho que podría generar si esto se realiza de manera continua y sostenida; evidenciándose

de esta manera un desempeño destacado del colectivo docente que hace uso de las técnicas de gamificación; esta situación se ha demostrado por medio de la aplicación de la prueba de hipótesis demostrándose una influencia positiva. En los estudios realizados por Liberio (2019); señala que la aplicación de la técnica de gamificación respalda el desarrollo de la labor docente; permitiendo desarrollar en el estudiante capacidades, destrezas y habilidades de manera progresiva; que también a la vez fortalecen la innovación y la creatividad; con el sustento de las actividades lúdicas y haciendo uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TICs. Frente al desarrollo de estos hechos el docente tiene la oportunidad de favorecer el desarrollo y atención de las estrategias motivacionales y las estrategias cognitivas que sus estudiantes; que hayan logrado señalar de manera expresa los materiales educativos que son necesarios para poder potencializar la enseñanza haciendo uso de la gamificación.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye con respecto al desempeño docente que este encuentra preponderantemente en un nivel de calificación medio en un 45%; seguido de un 25% en el intervalo bajo; y que sólo un 30% de los docentes se encuentra en el intervalo alto. Esta situación implica que necesario adoptar las medidas y estrategias necesarias para poder revertir estos resultados que no son favorable al proceso evaluativo de la institución educativa. Los resultados evidencian que el colectivo docente debe de otorgar un mayor seguimiento al desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes.
2. Se procedió también a realizar la medición por cada una de las dimensiones de la variable desempeño docente; resultado que la primera de ellas; denominada "Preparación para el aprendizaje de los estudiantes"; presenta un resultado medio en un 50% y 25% en el intervalo bajo; lo cual revela esencialmente la falta de planificación y un mayor control y detalle de las actividades de aprendizaje que se desarrollan. La siguiente dimensión denominada: "Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes"; presenta un resultado preponderante en el intervalo medio en un 45%; seguido de un 30% en el intervalo bajo; esta condición revela que el conocimiento dirigido a los estudiantes del nivel de bachillerato debe de realizarse mejorando el desempeño del docente de manera oportuna y simple; favoreciendo el desarrollo de la investigación educativa y haciendo uso de estrategias múltiples que permitan resultados inmediatos.
3. El resultado de la tercera dimensión denominada: "Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad"; presenta también un resultado medio en un 40%; seguido por el intervalo bajo en un 38% y sólo un 22% en el intervalo medio; de lo cual se concluye que se debe de prestar una mayor atención a la comunidad educativa en general estableciendo un mayor nivel de coordinación entre todos sus elementos. Por último, la cuarta dimensión denominada: "Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente" reporta en el intervalo medio a un 38% y en el bajo a un 32%; lo cual implica que es necesario realizar una mayor consulta entre pares con la finalidad de poder generar reflexiones en relación a los trabajos realizados.

4. Respecto a los resultados de la variable gamificación tenemos que el comportamiento general presenta un valor medio de calificación en un 40% y 25% en el intervalo bajo; esta condición evidencia que los docentes conocen que la técnica de gamificación favorece el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; sin embargo, esta no se aplica de forma continua sabiendo que puede dinamizar el uso de las herramientas digitales por medio del desarrollo de las sesiones de clases.
5. En atención a las dimensiones evaluadas tenemos que la primera de ellas la “Notabilidad”; considera que el resultado se centra también en el valor medio en un 40% y en el intervalo bajo en un 20%; por lo cual se concluye que hace falta un mayor nivel de planificación, seguimiento y ejecución de técnicas de gamificación para poder digitalizar los contenidos educativos del nivel de bachillerato. La siguiente dimensión está dada por el “Pensamiento creativo”; el cual registra un valor medio en un 35% y en el intervalo bajo también otro 35%; lo cual implica que debe de mejorarse también este factor desarrollando estrategias que permitan una mayor posibilidad de crecimiento.
6. La siguiente dimensión analizada fue la “Interactividad”; cuyo resultado en el valor medio fue de un 35% y en el intervalo bajo de un 40%; por lo cual se concluye que las TICs deben de generar una mayor aplicabilidad en el desarrollo de los contenidos que se deben de trabajar en la institución educativa para beneficio de todos los miembros de la comunidad educativa. Por último, la dimensión “Labor docente”; debe de desarrollar un mayor compromiso con el desarrollo y ejecución de las asignaturas en favor de acciones que favorecen el proceso en sí.
7. Con respecto a la aplicación de la prueba de normalidad; esta demostró que los resultados que presenta el cuestionario sobre técnicas de gamificación y el cuestionario sobre el desempeño docente presentan normalidad en sus resultados en una institución del nivel de bachillerato de Manta; república del Ecuador, en el periodo lectivo 2021; que de acuerdo al número de la muestra le correspondió la prueba de Shapiro – Wilk; en razón a que son menos de cincuenta unidades; a un 95%.

8. Por ultimo con respecto a la prueba de hipótesis se ha podido desmotar mediante la aplicación de la rho de Spearman que: existe relación significativa entre las técnicas de gamificación y el desempeño docente en una institución educativa que corresponde al nivel de bachillerato de Manta, república del Ecuador, 2021; el valor obtenido fue de 0,591**; este valor significa que los instrumentos aplicados a ambas variables presentan una correlación significativa de carácter directa y positiva.
9. Por último, se propone un conjunto de acciones que ayudaran a poder revertir el problema encontrado razón por la cual se presenta una propuesta metodológica cuya secuenciación y detalle se describe en el capítulo correspondiente al apartado.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere que las autoridades de las unidades educativas puedan desarrollar programas de capacitación que favorezcan el desarrollo del docente en atención a sus capacidades y habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TICs; así como también abarcar acciones que permitan desarrollar sus experiencias en acciones y diseños de gamificación tales como estrategias y juegos dinámicos, aplicándolos al material didáctico.
2. Los docentes deberán desarrollar un mayor acercamiento a las actividades de gamificación; ya que esto les permitirá potenciar sus habilidades y destrezas pedagógicas y didácticas en el desarrollo del trabajo en el aula; esta situación garantizará un mejor aprovechamiento de los recursos y a la vez mantener una preparación sostenida para beneficio del aprendizaje de los estudiantes.
3. También se sugiere para aquellos docentes que ya tienen manejo de las estrategias de gamificación deben de continuar en el perfeccionamiento de las técnicas y estrategias; ya que esto beneficiara a las instituciones educativas; respondiendo además a las necesidades de los estudiantes.
4. A los rectores de las unidades educativas se sugiere establecer nexos entre sí; con la finalidad de poder desarrollar fortalezas y mejores competencias de los docentes que hacen uso de las técnicas de gamificación; así como también la posibilidad de poder desarrollar estudios que permitan aprovechar sus vivencias y experiencias en el contexto educativo.

VIII. PROPUESTA

MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DOCENTE DEL NIVEL DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE MANTA, ECUADOR, 2022

8.1. Introducción.

La técnica de gamificación brinda un soporte efectivo al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en todas las áreas educativas; con especial base en la atención de los sistemas de información basadas en el pensamiento computacional; por ello el desarrollo de las actividades académicas tiene como sustento el medio tecnológico; lo cual ayuda al desarrollo del pensamiento creativo e innovador en los estudiantes; buscando mejores resultados que favorezcan la ejecución de las clases.

Tal como se ha evidenciado en diferentes estudios realizados se menciona que el desarrollo de las sesiones de clases basados en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación – TICs; brindan un buen respaldo en el uso de los recursos digitales que deben ser orientados al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; sin embargo, estará en la responsabilidad del docente su interacción al desarrollo de las unidades académicas que se ejecutan en las diferentes asignaturas que contempla el plan de estudios del nivel de bachillerato.

Hay muchos registros de los estudiantes que mencionan que el desarrollo de las sesiones de clases; son de mayor efectividad cuando se realizan actividades basadas en la atención del trabajo colaborativo; sin embargo, también precisan que el trabajo colaborativo solucione todos los problemas; ya que también deberá tenerse en cuenta el criterio individual de los estudiantes; ellos también precisan que les gustaría que las clases se vean favorecidas por actividades con respaldo en la gamificación; al desarrollar este tipo de actividades permitirá romper el esquema tradicional y apostar por la creatividad y la innovación.

Cabe resaltar también que la comunidad educativa con especial atención en los docentes debe de apropiarse de un rol nuevo; en el cual deberán de convertirse en nuevos facilitadores de estrategias que permitan; mejores resultados sobre los conocimientos en atención a los estudiantes; apoyando para tal efecto el uso de

medios tecnológicos que faciliten el desarrollo de las tareas educativas. Por tal razón es necesario contar con la atención de un medio digital que brinde el servicio de una plataforma sustentada en el uso de un entorno digital; en el cual los estudiantes podrán presentar sus asignaciones de forma creativa y participativa; favoreciendo una mayor motivación obteniendo de esta manera resultados mejores de acuerdo al desarrollo del proceso – educativo en general.

8.2. Justificación.

La mejor opción de acuerdo al criterio del investigador está dada por presentar el diseño de una plataforma virtual gamificada; cuyo soporte está dado por los resultados de los cuestionarios aplicados; que se detallan en el capítulo de resultados del presente informe de investigación; lo cual evidencia el diferente dominio que tienen los docentes respecto al uso y aplicación de las TICs en el campo educativo.

El desarrollo de actividades lúdicas atendidas por los docentes con base en la aplicación de entornos digitales basados en el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas puede resultar de carácter imprescindible; ya que debe de hacerse uso de recursos digitales como por ejemplo el uso de Microsoft Power Póint, uso de herramientas en la web; Adobe Reader; herramientas multimedia; ente otras; con la finalidad de poder desarrollar actividades escolarizadas; apoyándose en los beneficios que el proceso de gamificación posee; entre los cuales también se destaca el hecho de la motivación y el intereses que se desarrolla en los estudiantes; junto con el compromiso de poder adquirir nuevos conocimientos en base a la información que se procesa; contribuyendo con la innovación y la creatividad.

Asís mismo cabe destacar el hecho de que la propuesta presenta utilidad y novedad para las instituciones educativas; considerando el enfoque que aporta el Ministerio de Educación; el cual propone que las instituciones educativas en general también aporten al sistema educativo por medio de la auto educación de la comunidad en general; guiando de esta manera a sus educandos en el desarrollo de las destrezas a nivel cognitivo y académico; mejorando los índices de calidad educativa y los estándares bajo el cual se desarrolla de manera efectiva.

8.3. Objetivos de la propuesta.

El objetivo general radica en el hecho de poder diseñar una propuesta de un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en una unidad educativa del Cantón de Manta, república del Ecuador. Así mismo los objetivos específicos son: selección de una plataforma virtual para poder implementar de manera paulatina y sistemática el diseño del aula virtual gamificada; así como también compendiar los contenidos cognitivos para poder fortalecer las distintas áreas académicas que implica el nivel de bachillerato; diseñando también los recursos multimedia necesarios para poder motivar a los estudiantes en el desarrollo de los contenidos; y por último socializar el aula virtual gamificada para mejorar el desarrollo de los contenidos académicos en las distintas material del nivel de bachillerado

8.4. Viabilidad de la propuesta.

La propuesta de la presente investigación es una alternativa viable para la comunidad educativa; la cual de acuerdo a lo que se aprecia en los resultados se encuentra en disposición de poder colaborar de manera efectiva; en poder alcanzar los objetivos trazados; ya que lo que se busca es el desarrollo de la calidad educativa. Desde el punto de vista técnico las unidades educativas del nivel de bachillerato; poseen los recursos tecnológicos que son requeridos para poder apostar por la funcionalidad que se requiere; por ello se cuenta con los centros informáticos, es decir laboratorios, actualizados que tienen soporte de internet; así como también el personal técnico requerido para la atención de esta intervención; por último, el tema económico deberá ser subsidiado por los ingresos propios de las unidades educativas y la los padres de familia apoyando al desarrollo de la educación en favor de sus hijos.

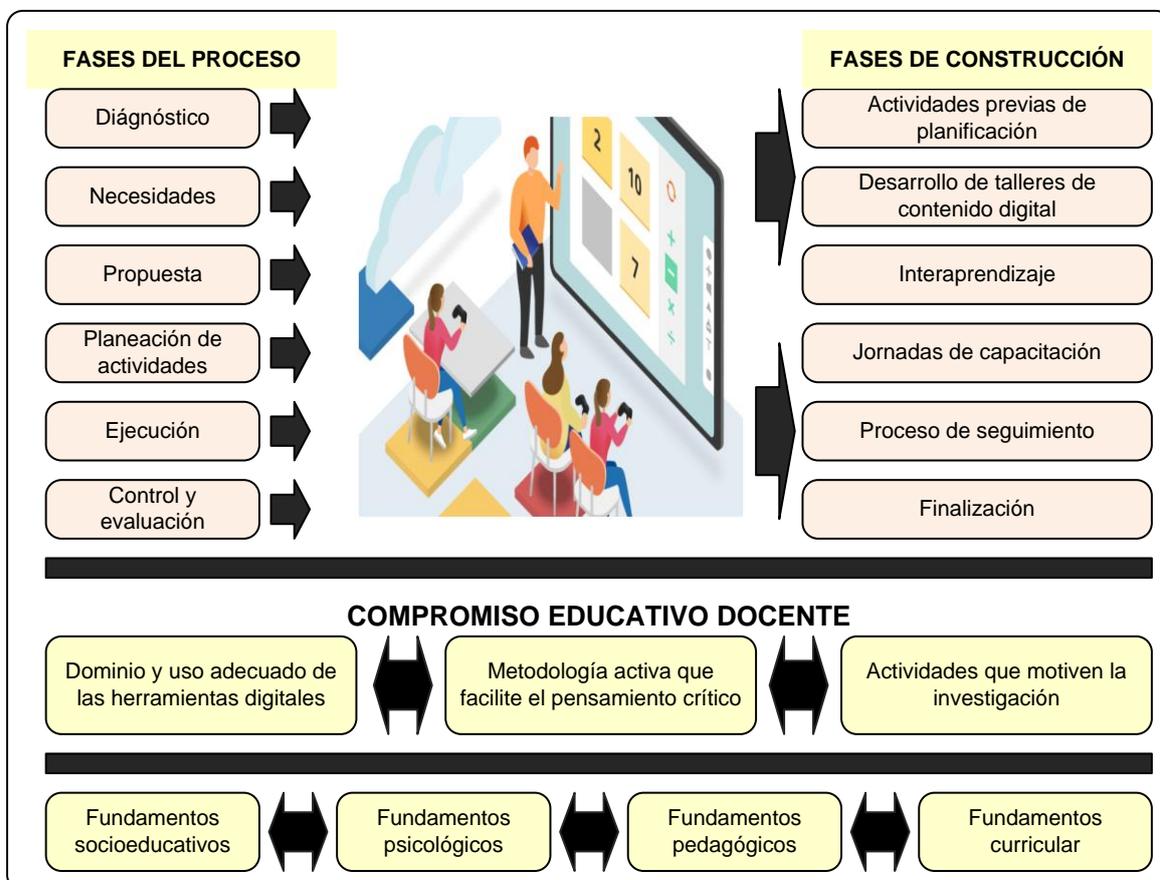
8.5. Síntesis operativa de la propuesta.

La propuesta de poder desarrollar una estructura de gamificación que favorezca la comunicación de los contenidos educativos deberá contener la incorporación de las herramientas tecnológicas necesarias; para un uso adecuado de la misma pasando por la construcción de un proceso de fases que respaldan la sistematización de la enseñanza – aprendizaje; que tiene como base las acciones de planificación,

implementación, acciones de desarrollo y la evaluación de forma continua de los contenidos curriculares; establecidos por los responsables del sistema educativo. (García, 2005).

Gráfico 10.

Síntesis operativa gráfica.



Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

8.6. Fundamentos de la propuesta.

De acuerdo con Serentill (2018); la elaboración de una propuesta que busca mejorar el desempeño docente debe de contribuir de forma directa la construcción del conocimiento; así como las habilidades y el aspecto valorativo; lo cual se debe de expresar de manera crítica para poder aportar a las soluciones de situaciones complejas en distintos contextos. Por tanto, la presente propuesta contribuye en el hecho de presentar aporte en el plano cognitivo, social y afectivo que favorece de manera directa e indirecta el desarrollo del proceso constructivo de la enseñanza – aprendizaje de manera consciente, reflexiva, crítica y autorregulada.

El desarrollo de las actividades para la implementación y ejecución de la propuesta deberá sustentarse en la atención de fundamentos: socioeducativos; psicológicos, pedagógicos y curriculares; los cuales se describen a continuación. El fundamento socio – educativo se basa en los principios que ha determinado el Ministerio de Educación, para la atención del nivel educativo del bachillerato; el cual se brinda en el país en concordancia a la atención de la Ley de Educación; por ello las instituciones educativas tienen por finalidad ofrecer un servicio basado en estándares de calidad y en el cumplimiento de las dimensiones que se imparten por medio de la atención de las políticas públicas a tener en cuenta.

Por otra parte, la fundación psicológica radica en el hecho de brindar a la comunidad educativa en su totalidad, el bienestar de asumir los roles que corresponden en base al cumplimiento de las responsabilidades que se han destinado para tal fin priorizando el rol del educador; priorizando la orientación y la guía al educando; en el cual debe de brindarse los mecanismos necesarios para que se concrete un proceso de adecuación que facilite el poder interactuar de manera efectiva entre los elementos que son necesarios para lograr tal fin; tal como asegura Salinas (2004); teniendo en cuenta el proceso de desarrollo de las capacitaciones; así como alcanzar también el progreso continuo en las competencias digitales y didácticas.

La fundamentación pedagógica se orienta hacia la construcción de una propuesta integradora en atención de la aplicación de la pedagogía; en donde el estudiante pueda conducirse de manera efectiva en el uso de conocimientos, habilidades y valores que le permitan actuar de manera pertinente con el desarrollo de los contenidos que se exigen del nivel haciendo uso de estrategias que faciliten la atención del proceso de enseñanza – aprendizaje; lo cual deberá ejecutarse considerando la reflexión y la autoregulación. (Polo y Pérez, 2017).

Por último, los fundamentos curriculares se sustentan en las políticas educativas públicas de nuestro país Ecuador; en atención al ente gubernamental del Ministerio de Educación; el cual establece el cumplimiento y ordenamiento legal y normativo para los fines que se deben de cumplirse en atención de los servicios educativos de manera obligatoria y necesarios para poder desarrollar la formación de los estudios superiores; por ello la necesidad de formar estudiantes que desarrollen competencias investigativas. Así mismo cabe destacar el hecho de la

responsabilidad docente en el cual; se apuesta por el mejoramiento continuo; desarrollando los mecanismos necesarios para tal efecto. (Medina, 2018).

8.7. Estructura de las capacitaciones.

La estructura de la propuesta para poder ejecutar las acciones que se han considerado; condiciona ciertas actividades como reuniones de trabajo colegiado; sensibilización; desarrollo de talleres; conformación de comunidades de interaprendizaje; ejecución de jornadas pedagógicas y por último actividades de control, seguimiento y acciones evaluativas; identificando siempre las oportunidades de mejoramiento continuo en beneficio de la comunidad educativa en general.

Tabla 15

Propuesta metodológica para mejorar el desempeño docente.

Fases de Construcción	Detalle
Actividades previas de planificación	El personal directivo y docente de la unidad educativa en base al diagnóstico que se tiene sobre el desarrollo académico y el desempeño docente; se analiza de manera crítica y reflexiva la pertinencia del desarrollo de las competencias digitales; así como también la necesidad de formación continua por parte de la comunidad docente; diseñando para tal efecto una alternativa efectiva de capacitación que conlleve a la digitalización de los contenidos curriculares del nivel educativo de bachillerato.
Desarrollo de talleres de contenido digital	El desarrollo de talleres debe de tener en cuenta la capacitación en diferentes contenidos digitales que deben de ser aprendidos y aplicados por el docente. Se sugiere atender primero el diseño que deberán de presentar los entornos virtuales sustentados en el uso de una plataforma; la más importante Moodle; lo cual permitirá la integración de los

	<p>recursos educativos de Google. Así mismo se debe de hacer uso de distintas herramientas que permitan la aplicabilidad de la gamificación en el uso de entornos digitales como el Padlet y Kahoot. La atención del desarrollo de estos talleres debe de permitir desarrollar de manera efectiva el pensamiento crítico; así como también la comunicación en todas sus variantes de manera efectiva.</p>
Interaprendizaje	<p>El desarrollo de las actividades de capacitación proporciona la creación de una comunidad que permite en interaprendizaje de quienes participan de manera activa y con responsabilidad de las tareas y actividades a desarrollar. Por medio de estas estrategias se posibilita el desarrollo de la socialización del conocimiento entre docentes en atención a las herramientas digitales educativas.</p>
Jornadas de capacitación	<p>Las jornadas de capacitación brindan el espacio de poder socializar el conocimiento en atención de los contenidos que priorizan el uso de los entornos virtuales; lo cual se evidencia por medio del desarrollo de talleres; pudiendo invitar la participación de otros docentes para poder aprovechar las experiencias desarrolladas en otros escenarios que sirvan de base para mejorar y adecuar el contexto existente. Se pueden dividir en dos aspectos: desafíos y oportunidades; así como también la comunicación de las experiencias educativas exitosas. Las jornadas a trabajar pueden tener el formato de webinars.</p>
Proceso de seguimiento	<p>Los responsables de la ejecución y desarrollo de las actividades de capacitación; deberán de realizar las acciones de seguimiento necesario, para el</p>

cumplimiento de los objetivos trazados para poder lograr tal fin. Después del desarrollo de cada actividad se debe de realizar un proceso de análisis auto evaluativo; identificando de esta manera acciones que permitan favorecer el desarrollo de mayores fortalezas y oportunidades de mejora continua; así como también los aspectos que deberán de superarse de manera progresiva.

Finalización

Con aspecto final se deberá de desarrollar una reunión de clausura con los miembros integrantes de la totalidad de acciones desarrolladas; ello conllevara a poder ejecutar una análisis detallado de las deficiencias que deben de ser superadas de forma prioritaria; así como también reforzar el desarrollo de las buenas prácticas identificadas en el proceso llevado a cabo.

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, M., & Ruiz, M. (2015). The Star System apps to bridge educational gaps. Abacus. <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/4493>
- Álvarez, F. C. (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de Tecnología. Revista Educarnos. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-faviola-1.pdf>
- Alvarez, Y. I. (2018). Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018. file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Chavez_AYI.pdf
- Arévalo, F. (Noviembre de 2016). <https://repositorio.pucese.edu.ec>. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/958/1/arevalo%20tapi%20franklin%20raul.pdf>
- Azañedo, V. A. (2021). El desempeño docente antes y durante la pandemia. file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/2614-13953-2-PB.pdf
- Beltrán, J. (2017). E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación. Quito: Extremadura. http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6429/TDUEX_2017_Beltr%c3%a1n_Morales.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blanco, M. (2016). Gamificación en el aula de ELE: el avatar. http://www.sinoele.org/images/Revista/17/monograficos/AAH_2016/AAH_2016_maria_pisonero.pdf
- Bluerabbit. (2015). Gamification for Education. Gamification for Education: <http://bluerabbit.io/>
- Briones, B. R. (2017). Antecedentes de la evaluación del desempeño docente en el Ecuador. https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/675/pdf_480

- Buleje, L. M. (2020). Importancia de las TIC en la educación básica regular.
<https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>
- Bullé, S. G. (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos.
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje>
- Burbules, N. (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos.
Entramados.
<http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/1084/1127>
- Bustamante, I. V. (2015). Desempeño docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.
http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/12886/1/Castillo_Bustamante_Israel_Vinicio.pdf
- Candel, E. C. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.
[file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/340828-Text%20de%20'article-491295-1-10-20180910%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/340828-Text%20de%20'article-491295-1-10-20180910%20(1).pdf)
- Castro, S. (2017). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Contreras, R. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27-33.
- Delgado, I. M. (2019). Desempeño docente y su influencia en el aprendizaje del estudiante del bachillerato en Manta.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1128/html>
- Durán, G. (2016). ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos.
<https://www.fundacionaquae.org/que-es-gamificacion/>
- Eric Gálvez Suarez, R. M. (2018). Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes en el Marco de Buen Desempeño Docente. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v6n2/a09v6n2.pdf>

- Esquerre Ramos, L. A., & Azahuanche, M. Á. (2021). Retos del desempeño docente en el siglo XXI. <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178033/44066178033.pdf>
- Fernández, B. (2008). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas. venezuela. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000300009
- Fundación Boston Educa. (2021). Desafíos en la Educación para el 2021. <https://bostoneduca.cl/destacado/desafios-en-la-educacion-para-el-2021/>
- Gaitán, V. (2016). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gianella, C. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual, 135.
- Gonzales, & Mora. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=152&path%5B%5D=290>
- González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. <file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%20C3%91O/Downloads/pkpadmin-3-trejogonzalez-ei-rtce13-may-agos2019-c.pdf>
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. [file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%20C3%91O/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%20C3%91O/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762%20(2).pdf)
- Jonathan Coello Morán, E. G. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. diseño de aplicación lúdica.

file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/BFILO-PSM-19P041%20COELLO%20-%20GAVILANES.pdf

Laura Daniela Moreno Morales, Y. M. (2021). Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/41391/ymavellaneda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Llpo Ramos, J. W. (2019). La Gamificación para el rendimiento académico en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN, Trujillo 2017. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Martínez, L. V. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. [file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-GamificacionEstrategiaParaOptimizarElProcesoDeApre-5495903%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-GamificacionEstrategiaParaOptimizarElProcesoDeApre-5495903%20(1).pdf)

Ministerio de Educación. (2021). Desempeño del Docente. <https://educacion.gob.ec/desempeno-del-docente/>

Mora, L. M. (2019). Desempeño docente y rendimiento académico en el área de Matemática. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/10471/Suar ez_ml.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Naranjo, E. K. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa Cebci, Sección Matutina, Año Lectivo 2017 – 2018. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

- Oviedo, P. E. (2017). Investigaciones y desafíos para la docencia del siglo XXI. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117032546/investigacion.pdf>
- Pico, M. L. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Rodriguez, L. R. (2020). Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Del Distrito De La Molina. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10657/3/2020_RAM%C3%8DREZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf
- Sánchez, M. L. (2020). Gamificación en el proceso de enseñanza de la química del bachillerato general. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20797/1/T-UCE-0010-FIL-790.pdf>
- Sánchez, P. M. (2019). Las Tic En El Aprendizaje Significativo Y Su Rol En El Desarrollo Cognitivo De Los Adolescentes. [file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%20%91O/Downloads/Dialnet-LasTicsEnElAprendizajeSignificativoYSuRolEnElDesar-7047160%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%20%91O/Downloads/Dialnet-LasTicsEnElAprendizajeSignificativoYSuRolEnElDesar-7047160%20(1).pdf)
- Silva, H. d. (2017). ¿Sabes diferenciar entre gamificación y aprendizaje basado en juego? <http://blog.criterias.es/sabes-diferenciar-entre-gamificaci%C3%B3n-y-aprendizaje-basado-en-juego>
- Suarez, E. G. (2018). Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes en el Marco de Buen Desempeño Docente. Scielo. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000200009
- Vargas, P. R. (2019). Pedagogías emergentes en la sociedad. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59278260/Pedagogias_emergentes_en

_la_sociedad_digital.Final-with-cover-page-
v2.pdf?Expires=1639774240&Signature=WfxbGcvIMm4a2T5T382uXcyM648
rxVzNsuJ1bLnv5nzYW4Bh~3~Xkz2bVdCTPRHCGV0wzETLL4vAgoMIUu0P
w3M9sBuPe~nBN6oE9Ge4G

Vera, D. M. (2020). Gamificación para el aprendizaje de biología.
[http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7329/1/TESIS%20DEFINITIVA
%201.5%20DAR%c3%8dO%20MIRANDA-doc-inte.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7329/1/TESIS%20DEFINITIVA%201.5%20DAR%c3%8dO%20MIRANDA-doc-inte.pdf)

Villalobo, G. M. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la
formación de estudiantes de Ingeniería.
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-
07052019000300115](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052019000300115)

Vizcaíno, C. G. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de
competencias digitales docentes.
[http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1
623GUEe.pdf](http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf)

ANEXOS

Anexo 1.

Operacionalización de las Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES
Gamificación	La Gamificación es un modelo de enseñanza-aprendizaje que traslada el conocimiento a la dinámica de juegos para mejorar el sistema educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados en conocimientos de los alumnos, mejorando su habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. En sí, se usa como estrategias de entretenimiento para realizar acciones de aprendizajes ligados al juego. (Gaitán, 2016).	Se define en función de sus características tales como: notabilidad, uso del pensamiento crítico y reflexivo; así como también la interactividad entre los miembros de la comunidad educativa y el desarrollo de la labor docente.	<ul style="list-style-type: none"> - Notabilidad - Pensamiento crítico - Interactividad - Labor docente
Desempeño docente	El desempeño docente lo da a conocer como la interacción en los distintos escenarios que los docentes llevan a cabo sus planificaciones, para mejorar sus conocimientos y el de sus estudiantes, para de esta manera lograr propósitos previstos, asimismo esto conlleva a la realización de una mejor práctica pedagógica, es decir estar en constante cambios para que la educación sea actualizada y los estudiantes desarrollen resultados de aprendizaje. (Azañedo, 2021).	El desempeño docente está dado por la interrelación que existe entre los siguientes factores: preparación para el aprendizaje de los estudiantes; enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes; participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad; participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad; y por último el desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación para el aprendizaje de los estudiantes. - Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. - Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad. - Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad. - Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Anexo 2

Instrumentos de investigación

CUESTIONARIO SOBRE EL DESEMPEÑO DOCENTE

El presente instrumento tiene por finalidad recoger información relevante, sobre el desempeño docente, por lo cual, agradeceremos leer detalladamente los ítems formulados y dar respuesta, con mucha sinceridad, la misma que tiene carácter de anónimo. Indique marcando alguna casilla de respuesta con un "x" la alternativa que más se acerque a su frecuencia de comportamiento. Los resultados obtenidos serán utilizados con fines educativos. Muchas Gracias.

Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Varias veces	Siempre
1	2	3	4	5

Dimensión 1: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	CALIFICACIÓN				
1. La planificación de las situaciones de aprendizaje es producto de un análisis de los estándares de aprendizaje, competencias, capacidades y desempeños	1	2	3	4	5
2. La planificación de las situaciones de aprendizaje se realiza con la colaboración de sus pares.	1	2	3	4	5
3. La planificación de situaciones de aprendizaje considera estrategias de gamificación para fomentar aprendizajes en los estudiantes.	1	2	3	4	5
4. Hace uso de diferentes fuentes para continuar familiarizándose con las características de los estudiantes y su contexto.	1	2	3	4	5
5. Planifica las situaciones de aprendizaje considerando la diversidad cognitiva de los estudiantes.	1	2	3	4	5
6. Hacen uso de estrategias de gamificación con la finalidad de promover conocimientos nuevos en los estudiantes.	1	2	3	4	5
7. Propone situaciones de aprendizaje diferenciadas para estudiantes con habilidades necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad	1	2	3	4	5
8. Los procesos pedagógicos que se proponen en la planificación consideran promover en los estudiantes habilidades como la espontaneidad, indagación, imaginación e interés.	1	2	3	4	5
9. Los contenidos de la enseñanza que se planifican son definidos en función de los aprendizajes previstos en las unidades y sesiones de aprendizaje.	1	2	3	4	5
10. Propone el uso de materiales educativos a través de herramientas o plataformas virtuales.	1	2	3	4	5

11. Organiza las sesiones de aprendizaje en secuencias para adecuarlas a las características de los estudiantes.	1	2	3	4	5
12. Prevé la utilización de estrategias metacognitivas o de retroalimentación, en concordancia con el enfoque formativo de la evaluación.	1	2	3	4	5
Dimensión 2: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	CALIFICACIÓN				
13. Da a conocer a los estudiantes, con claridad y en el momento oportuno, lo que van a aprender en la sesión de aprendizaje	1	2	3	4	5
14. Hace uso de estrategias que implican diversidad de tiempos, materiales, espacios, medios que promueven el pensamiento crítico y creativo.	1	2	3	4	5
15. Hace uso de estrategias innovadoras para desarrollar conocimientos en los estudiantes.	1	2	3	4	5
16. Facilita a todos los estudiantes el acceso y uso de la tecnología, especialmente aquella que motive el interés por el aprendizaje	1	2	3	4	5
17. Implementa adaptaciones curriculares con la finalidad de posibilitar los aprendizajes a los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.	1	2	3	4	5
18. Propone una secuencia de actividades en la que se evidencian la implementación de la técnica de la gamificación para adquirir conocimientos	1	2	3	4	5
19. Las sesiones de aprendizaje se desarrollan en un ambiente de respeto mutuo respetando las individualidades de los estudiantes.	1	2	3	4	5
20. Motiva a los estudiantes para que todos participen, identificando el momento oportuno para proponerles nuevos retos y oportunidades de aprendizaje	1	2	3	4	5
21. Considera la técnica de la gamificación como estrategia para motivar a los estudiantes en la adquisición de conocimientos.	1	2	3	4	5
22. Tiene manejo solvente de los fundamentos y conceptos de las áreas curriculares que enseña.	1	2	3	4	5
23. Hace uso de contenidos de la técnica de la gamificación como una actividad estrategia a nivel didáctica y pedagógica.	1	2	3	4	5
24. Utiliza la observación para el recojo, análisis y valoración de la información en el marco de una evaluación comprensiva.	1	2	3	4	5
25. Retroalimenta a los estudiantes/padres orientándolos sobre el nivel de logro que se espera de ellos y qué actividades les corresponde realizar para llegar a lo esperado.	1	2	3	4	5
26. Elabora diversos instrumentos para evaluar a los estudiantes en forma individual y/o en grupo.	1	2	3	4	5

27. Diseña y aplica escalas de observación y lista de cotejo, para analizar los trabajos de los estudiantes.	1	2	3	4	5
Dimensión 3: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.	CALIFICACIÓN				
28. Coordina acciones con sus pares y directivos, para hacer de la escuela un lugar acogedor y un ambiente propicio para el aprendizaje	1	2	3	4	5
29. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PEI y PAT.	1	2	3	4	5
30. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PCI.	1	2	3	4	5
31. Realiza acciones con personas e instituciones del contexto circundante a la institución educativa, con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los estudiantes.	1	2	3	4	5
32. Participa de actividades organizadas por la comunidad donde se encuentra ubicada su institución educativa.	1	2	3	4	5
33. Participan los miembros de la familia en actividades que promuevan aprendizajes en los estudiantes	1	2	3	4	5
34. Promueve en las familias el aporte de estrategias orientadas a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.	1	2	3	4	5
35. Orienta a las familias sobre la técnica de la gamificación como una estrategia para desarrollar aprendizajes en los estudiantes.	1	2	3	4	5
Dimensión 4: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	CALIFICACIÓN				
36. Participa con sus pares en comunidades de aprendizaje que reflexionan sistemáticamente sobre su desempeño profesional.	1	2	3	4	5
37. A nivel de docentes autoevalúan su desempeño identificando sus necesidades de aprendizaje profesional y personal.	1	2	3	4	5
38. Participa en experiencias significativas de desarrollo profesional, en concordancia con sus necesidades, las de los estudiantes y las de la escuela.					
39. Participa de capacitaciones relacionadas con el uso de la técnica de la gamificación para fomentar aprendizajes en los estudiantes.					
40. Participa en la institución educativa del análisis de normas educativas en el marco de su trabajo profesional.					
41. Hace propuestas educativas a nivel de la institución educativa el marco de las normas establecidas por UGEL, DRE y/o MINEDU					

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LA TÉCNICA DE GAMIFICACIÓN

El presente instrumento tiene por finalidad recoger información relevante, sobre las técnicas de gamificación; por lo cual, agradeceremos leer detalladamente los ítems formulados y dar respuesta, con mucha sinceridad, la misma que tiene carácter de anónimo. Indique marcando alguna casilla de respuesta con un "x" la alternativa que más se acerque a su frecuencia de comportamiento. Los resultados obtenidos serán utilizados con fines educativos. Muchas Gracias.

Nunca	Casi Nunca	Algunas veces	Varias veces	Siempre
1	2	3	4	5

Dimensión 1: Notabilidad	CALIFICACIÓN				
1. Los proyectos de gamificación que utiliza con sus estudiantes son creados por usted.	1	2	3	4	5
2. El proyecto de gamificación contiene historias narrativas que provocan al estudiantes ir resolviendo situaciones problema.	1	2	3	4	5
3. En las narraciones se presentan nuevos escenarios y situaciones para que el estudiante responda de forma creativa.	1	2	3	4	5
4. Instaure límites de acuerdo a la edad del estudiante.	1	2	3	4	5
5. El lenguaje utilizado permite que el estudiante interprete los datos o símbolos.	1	2	3	4	5
6. Las narraciones utilizadas son motivadoras para sus estudiantes.	1	2	3	4	5
7. Los estudiantes se sienten atrapados en la narración y se involucran en la solución del problema.	1	2	3	4	5
Dimensiones 2. Pensamiento crítico	CALIFICACIÓN				
8. El proyecto de gamificación establece avances en los estudiantes por etapas o momentos, de acuerdo a las actividades programadas.	1	2	3	4	5
9. Los retos que plantea son realizables por los estudiantes de acuerdo a su edad.	1	2	3	4	5
10. Incorpora recompensas en las estrategias que presenta en la técnica de la gamificación	1	2	3	4	5
11. Las recompensas que plantea, estimulan al estudiante en continuar desarrollando estrategias.	1	2	3	4	5
12. Retroalimenta la actividad realizada haciendo uso de la gamificación.	1	2	3	4	5
13. Los estudiantes muestran interés durante la retroalimentación sobre las estrategias que vienen realizando.	1	2	3	4	5
14. Promueve la competencia entre los estudiantes.	1	2	3	4	5
15. Organiza competencias formando equipos de trabajo	1	2	3	4	5

Dimensión 3: Interactividad	CALIFICACIÓN				
16. La técnica de gamificación que utiliza incorpora puntos que el estudiante puede ir incrementando.	1	2	3	4	5
17. Hace uso de estrategias para que los estudiantes valoren los puntos que adquieren en el juego.	1	2	3	4	5
18. La técnica de gamificación utilizada evidencia logros en los estudiantes.	1	2	3	4	5
19. Los estudiantes conocen los niveles que pueden alcanzar según los puntos logrados.	1	2	3	4	5
20. Posee una tabla de calificación por niveles de acuerdo a los avances registrados.	1	2	3	4	5
21. Los estudiantes y padres de familia, saben los niveles que pueden lograr.	1	2	3	4	5
Dimensión 4. Labor docente	CALIFICACIÓN				
22. El docente propicia la reflexión en los estudiantes	1	2	3	4	5
23. El docente motiva para la participación de los estudiantes	1	2	3	4	5
24. El docente hace uso y mejora las buenas prácticas desarrolladas.	1	2	3	4	5
25. Los estudiantes estimulan a los demás compañeros en participar.	1	2	3	4	5
26. Los estudiantes se esfuerzan por aprender.	1	2	3	4	5
27. Comprende los mensajes de los estudiantes	1	2	3	4	5
28. Puede desarrollar acciones que no necesariamente se encuentran programadas	1	2	3	4	5



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Carmen Graciela Arbulu Pérez Vargas; identificado con DNI N° 16437326; Doctor en Educación; de profesión Licenciado en Educación; en la especialidad de Ciencias Naturales; desempeñándome como docente actualmente en la Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los Instrumentos los cuales se aplicarán en el proceso de la Investigación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización				X	
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia				X	
9. Metodología					X

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura.

Piura, 30 de abril del 2022

Apellidos y Nombres : Carmen Graciela Arbulu Pérez Vargas

DNI : 16437326

Especialidad : Licenciada en Educación: Ciencias Naturales

Firmado digitalmente por: CARBULUPERV

30 abril 2021 08:36:26

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

INFORME DE INVESTIGACIÓN: "MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DOCENTE DEL NIVEL DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE MANTA, ECUADOR 2021".

DOCTORANTE: CABAL MENDOZA, CINDY CARINA (ORCID: 0000-0003-3947-4687)

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.	
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100		
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			X		NINGUNA	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																			X		NINGUNA	
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X		NINGUNA
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		NINGUNA	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				X		NINGUNA

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																				X		NINGUNA
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																				X		NINGUNA
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																					X	NINGUNA
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																				X		NINGUNA

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 30 de abril del 2022

Nombre y Apellidos Dr. CARLOS ALBERTO RÍOS CAMPOS

DNI 16678290

E-mail: rcamposca@ucvvirtual.edu.pe



FIRMA

CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, **CARLOS ALBERTO, RÍOS CAMPOS**; con DNI N° 16678290; profesión docente universitario; desempeñándome actualmente como Docente Universitario; en la Universidad Tecnológica del Perú; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicaron en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 30 de abril del 2022.

Apellidos y Nombres : Dr. Carlos Alberto, Ríos Campos

DNI : 16678290

Especialidad : Doctor en Gestión Universitaria

E-mail : carlosr72@gmail.com



Dr. Carlos Alberto, Ríos Campos

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

INFORME DE INVESTIGACIÓN: "MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DOCENTE DEL NIVEL DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE MANTA, ECUADOR 2021".

DOCTORANTE: CABAL MENDOZA, CINDY CARINA (ORCID: 0000-0003-3947-4687)

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.	
		0 5	5 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100		
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			X		NINGUNA	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																			X		NINGUNA	
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X		NINGUNA
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		NINGUNA	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				X		NINGUNA

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																				X		NINGUNA
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científicos de la investigación																			X			NINGUNA
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																				X		NINGUNA
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																				X		NINGUNA

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 30 de abril del 2022.

Nombre y Apellidos Dr. GILBERO CARRIÓN BARCO

DNI 16720146

E-mail: ccarrionba@ucvvirtual.edu.pe



FIRMA

CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, **GILBERTO CARRIÓN BARCO**; con DNI N° 16733848; profesión docente universitario; en la Universidad César Vallejo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicaran en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad					X
7. Consistencia				X	
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 30 de abril del 2022.

Apellidos y Nombres : Dr. Gilberto Carrion Barco
 DNI : 16720146
 Especialidad : Doctor en Ciencias de Computación
 E-mail : ccarrionba@ucvvirtual.edu.pe



Dr. Gilberto Carrion Barco



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Florela Anall Fernández Otoya**; identificado con DNI N° 116806272: Doctora en Investigación e Innovación Educativa; de profesión Licenciado en Educación; en la especialidad de Matemática; desempeñándome como docente actualmente en la Universidad César Vallejo Filial Chiclayo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicarán en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad				X	
3. Actualidad					X
4. Organización				X	
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia				X	
9. Metodología					X

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura.

Piura, 30 de abril del 2022

Apellidos y Nombres : **Florela Anall Fernández Otoya**

DNI : **16672474**

Especialidad : **Licenciada en Educación: Matemática**

Firmado digitalmente por: FAFERNADEZOT

30 abril 2022 15:28:43

FICHA DE CALIFICACIÓN DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INFORME DE INVESTIGACIÓN: "MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DOCENTE DEL NIVEL DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE MANTA, ECUADOR 2021".

DOCTORANTE: CABAL MENDOZA, CINDY CARINA (ORCID: 0000-0003-3947-4687)

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20					Regular 21 – 40					Buena 41 – 60					Muy Buena 61 – 80					Excelente 81 – 100					OBSERVAC.
		0	5	10	15	20	21	25	30	35	40	41	45	50	55	60	61	65	70	75	80	81	85	90	95	100	
ASPECTOS DE VALIDACION																											
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																								X		Ninguna
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																								X		Ninguna
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																								X		Ninguna
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																								X		Ninguna
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																								X		Ninguna

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																								X		Ninguna
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																								X		Ninguna
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																								X		Ninguna
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																								X		Ninguna

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 30 de abril del 2022

Nombre y Apellidos Luis Montenegro Camacho
 DNI 16672474
 E-mail: mcamacholar@ucvvirtual.edu.pe

Firmado digitalmente por: MCAMACHOLAR
 30 abril 2022 16:37:31



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Luis Montenegro Camacho**; identificado con DNI N° 16672474; Doctor en Administración de la Educación; de profesión Licenciado en Educación; en la especialidad de Matemática; desempeñándome como docente actualmente en la Universidad César Vallejo Filial Chiclayo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicarán en el proceso de la Investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad				X	
3. Actualidad					X
4. Organización				X	
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia				X	
9. Metodología					X

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura.

Piura, 30 de abril del 2022

Apellidos y Nombres : **Luis Montenegro Camacho**

DNI : **16672474**

Especialidad : **Licenciado en Educación: Matemática**

Firmado digitalmente por: MCAMACHOLAR

30 abril 2022 16:37:31