



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

***Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de
bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador***

***Gamification model to improve the teaching performance of the baccalaureate
level of an Educational Unit in Manta, Ecuador***

***Modelo de gamificação para melhorar o desempenho docente do nível de
bacharelado de uma Unidade Educacional em Manta, Equador***

Cindy Carina Cabal- Mendoza ^I
cindycabal@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3947-4687>

Erika Magdalena Zamora -Álvarez ^{II}
erikazamora@gmail.com
<https://orcid.org/0009-009-392-4431>

Correspondencia: cindycabal@gmail.com

***Recibido:** 25 febrero de 2023 ***Aceptado:** 31 de marzo de 2023 *** Publicado:** 04 abril de 2023

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Menciona Informática, Maestra en Psicología Educativa, Egresada Doctorado en Educación, Universidad Cesar Vallejo, Ecuador.
- II. Magister en Educación Mención en Pedagogía Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Ingeniera Comercial, Universidad Técnica De Manabí, Ecuador.

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 facilitará 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 claves: 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 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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

professional practice; It 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 the achievement needs under this perspective, gamification strategies being used correctly allow teachers to develop greater and better educational results; thus being for the student a greater resource of opportunities to improve their academic performance. Finally, the teaching performance is qualified at a medium level by 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 should give more follow-up to the learning development of their students.

Keywords: gamification model; teacher performance; teaching-learning process and virtualization of educational content.

Resumo

O presente trabalho é um estudo que nos dá uma abordagem teórica para o desenvolvimento de uma proposta que contribuirá para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem; O que se busca por meio desse modelo de gamificação é contribuir para um melhor desempenho do professor no desenvolvimento de sua prática profissional; Apresenta-se de forma a contribuir de forma efetiva para o desenvolvimento de suas capacidades e habilidades; o que será evidenciado em um melhor uso das plataformas digitais; contribuir efetivamente para o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação – TICs; Esta ação facilitará a incorporação de ferramentas virtuais para otimizar o processo educacional. A gamificação é uma estratégia educacional que facilita a motivação do aluno; promovendo também a sua capacidade criativa e inovadora; que permite e

proporciona aos alunos um maior nível de desenvolvimento das competências que estão programadas em resposta às necessidades de aproveitamento nesta perspectiva, as estratégias de gamificação sendo utilizadas de forma correta permitem aos professores desenvolver maiores e melhores resultados educativos; sendo assim para o aluno um maior recurso de oportunidades para melhorar seu desempenho acadêmico. Por fim, o desempenho docente é qualificado em nível médio em 45%; seguido por 25% na faixa baixa; e que apenas 30% dos professores estão na faixa alta. Essa situação implica que é preciso adotar as medidas e estratégias necessárias para poder reverter esses resultados que não são favoráveis ao processo avaliativo da instituição de ensino. Os resultados mostram que o grupo docente deveria dar mais acompanhamento ao desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos.

Palavras chaves: modelo de gamificação; desempenho do professor; processo de ensino-aprendizagem e virtualização de conteúdos educacionais.

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).

A partir de aquello, Esquerre y 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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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.

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.

Con respecto al tema de la investigación sobre un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente de un colegio de bachillerato de la ciudad de Manta, 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 de un colegio 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 un Colegio de Manta, Ecuador 2021?, ¿Qué características deberá tener la propuesta de un modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en un Colegio de la ciudad de 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 de un Colegio de la ciudad de 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 de un Colegio de la ciudad de Manta, así como sus percepciones hacia el uso de la estrategia.

Metodología

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 mejor 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.

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).

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	CANTIDAD	%
Docentes	80	100%
TOTAL	80	100%

Población Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Muestra: Estuvo formada por 40 docentes de ambos sexos.

Tabla 2

MUESTRA	CANTIDAD	%
Docentes	40	100%
TOTAL	40	100%

Nota:

Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

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

Los instrumentos aplicados fueron dos; el primero de ellos un cuestionario que nos brinda la evaluación docente sobre las técnicas de gamificación; para cual se construyeron las dimensiones e indicadores que se muestran en la operacionalización de las variables. El segundo de ellos un cuestionario que nos muestra la percepción sobre el desempeño docente; considerándose también las dimensiones e indicadores que se detallan en el proceso de operacionalización de las variables.

Ambos cuestionarios aplicaron la escala ordinal; desarrollando para ello la escala Likert; la cual considero 5 opciones de respuesta para cada ítem las cuales fueron: siempre; casi siempre; a veces; pocas veces y nunca. Cabe destacar que se aplicó una prueba piloto en la cual los resultados obtenidos de ambos cuestionarios nos presentan confiabilidad en los resultados. El cuestionario de técnicas de gamificación alcanzo un 0,865 en el alfa de Cronbach; del mismo modo el cuestionario sobre el desempeño docente; presento un valor de 0,817 en la misma escala del alfa de Cronbach. Así mismo se realizó una validación de expertos cuyas fichas de muestran en los anexos del informe final.

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.

Método de análisis de datos

Se ha hecho uso del método de nominado análisis y síntesis; para lo cual se ha realizado un detallado análisis sobre la influencia de la gamificación en la unidad educativa que nos encontramos analizando. Así mismo 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.

Por otra parte, de aplico también el método inductivo y deductivo; por medio de la aplicación de los estos métodos se ha procedido a la elaboración y construcción de las conclusiones a partir de las premisas sobre el modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en una institución educativa de Manta.

Aspectos éticos

Los aspectos éticos que se han considerado en el desarrollo del trabajo de investigación fundamentalmente ha sido la confidencialidad de los datos respetando el anonimato de los informantes; lo cual se ha realizado de manera responsable comunicando las acciones a desarrollar por medio del llamado consentimiento informado.

Del mismo modo se ha respetado el debido citado bibliográfico y el respeto por las ideas de los diferentes autores consultados en el proceso investigativo. Esta acción es corroborada por la aplicación del software Turnitin; el cual responde a los estándares que establece la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo; del mismo modo cabe mencionar que el informe se ha realizado teniendo en cuenta las directrices que se establecen por medio de la Guía de presentación de los trabajos de investigación.

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.

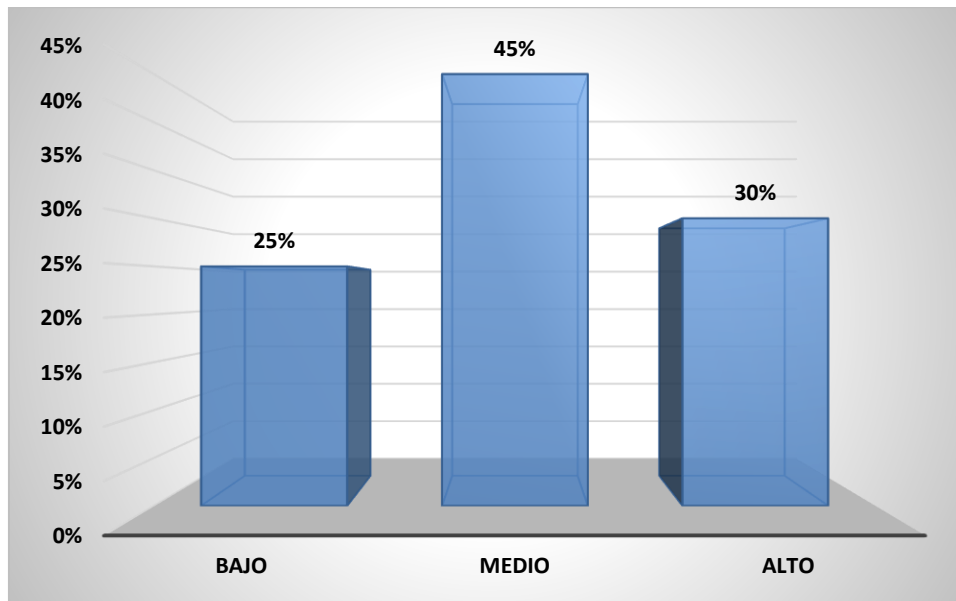
Tabla 1 Resultado del desempeño docente de una unidad educativa de Manta.

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

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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 otorgar 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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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.

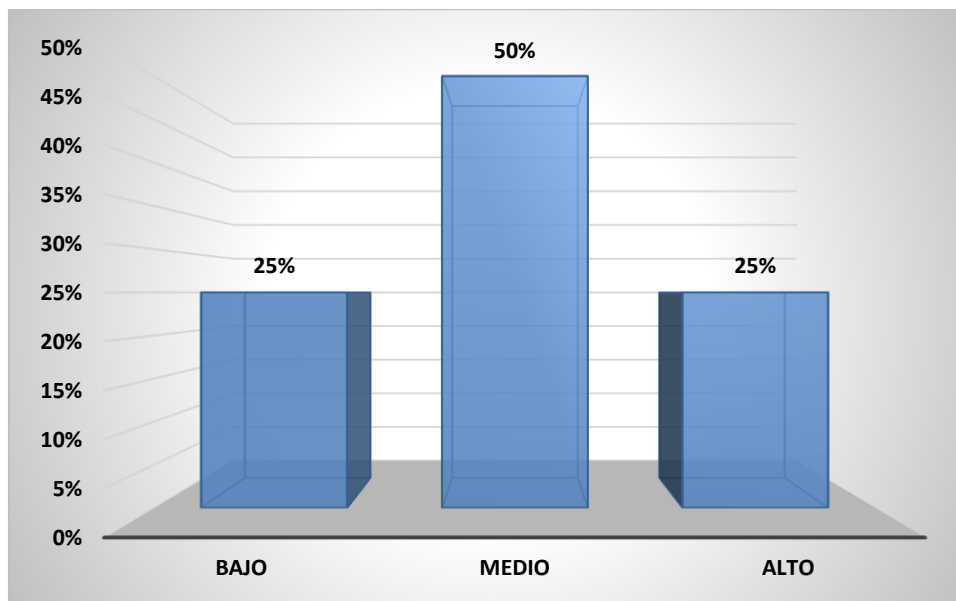
Tabla 2. Resultado de la dimensión: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes

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

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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 deberán 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.

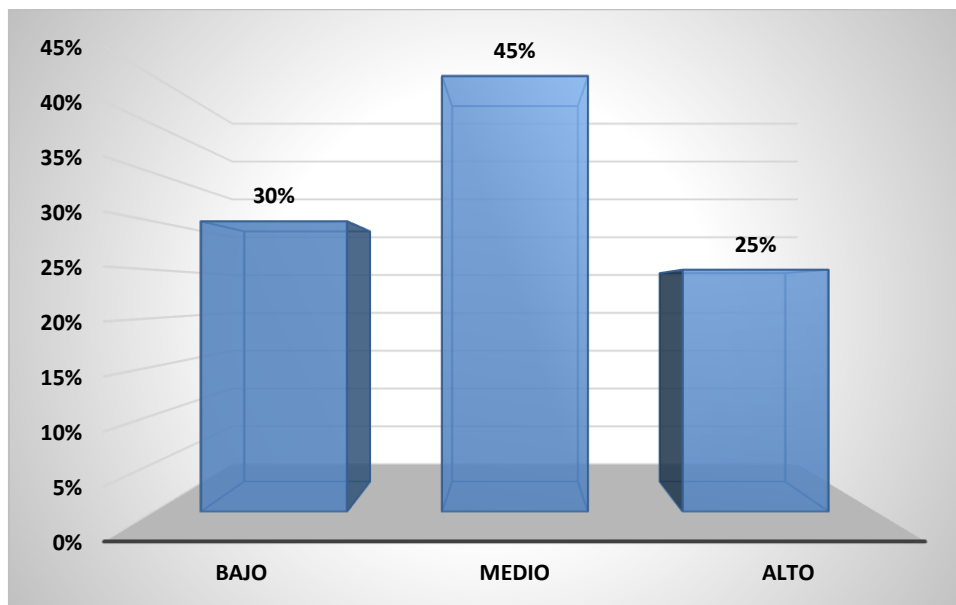
Tabla 3. Resultado de la dimensión: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

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

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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.

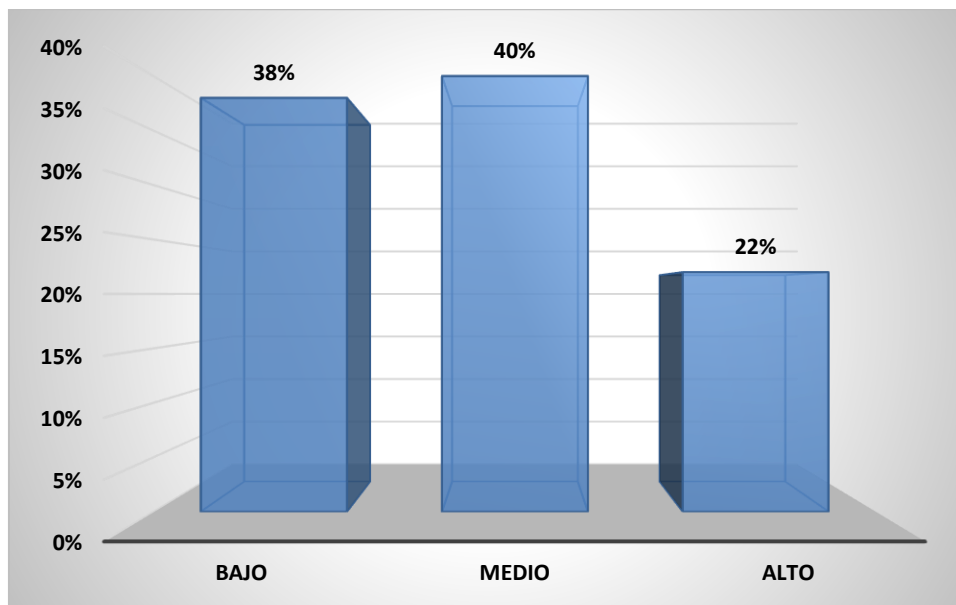
Tabla 4. Resultado de la dimensión: Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

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

Nota: Elaborado por: Cindy Carina, Cabal Mendoza.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

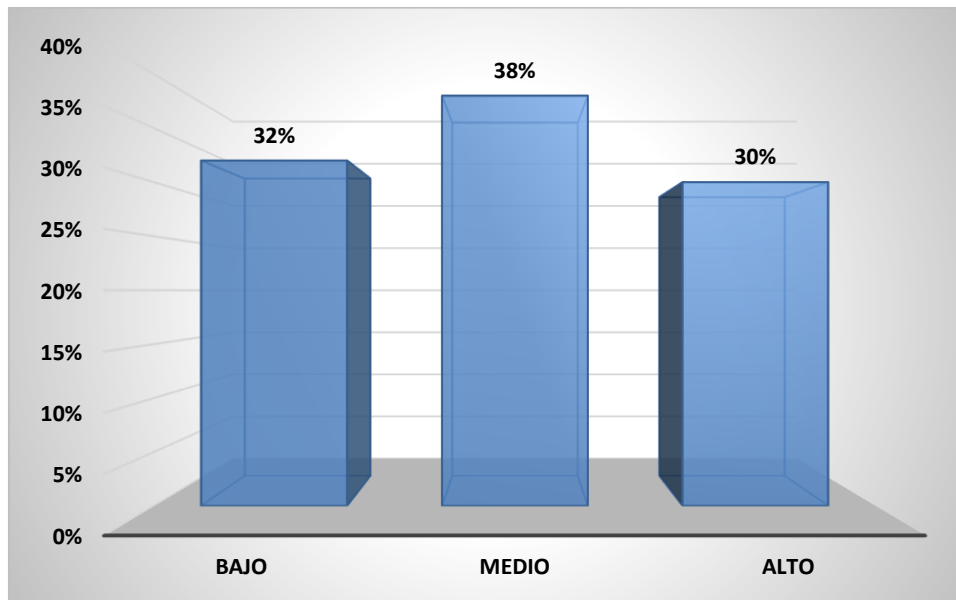
permitan la implementación y corrección de normas que de no ser vigentes posibilite menores condiciones burocráticas.

Tabla 5.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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

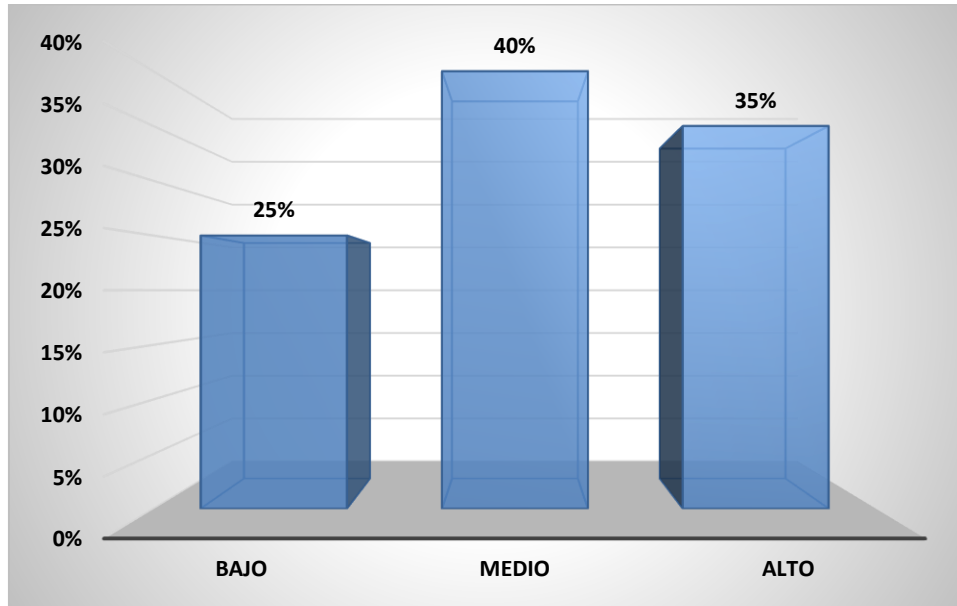
sesiones de aprendizaje; en nuestro caso en el nivel educativo de bachillerato; en atención a los contenidos curriculares que se desarrollan en el nivel. Tenemos que el 25% de los docentes presenta un dominio bajo sobre técnicas de gamificación; seguido de un 40% quienes se encuentran en un nivel medio 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 6. 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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

tener en cuenta los límites de tiempo establecidos de acuerdo al grado de complejidad y la edad de los estudiantes.

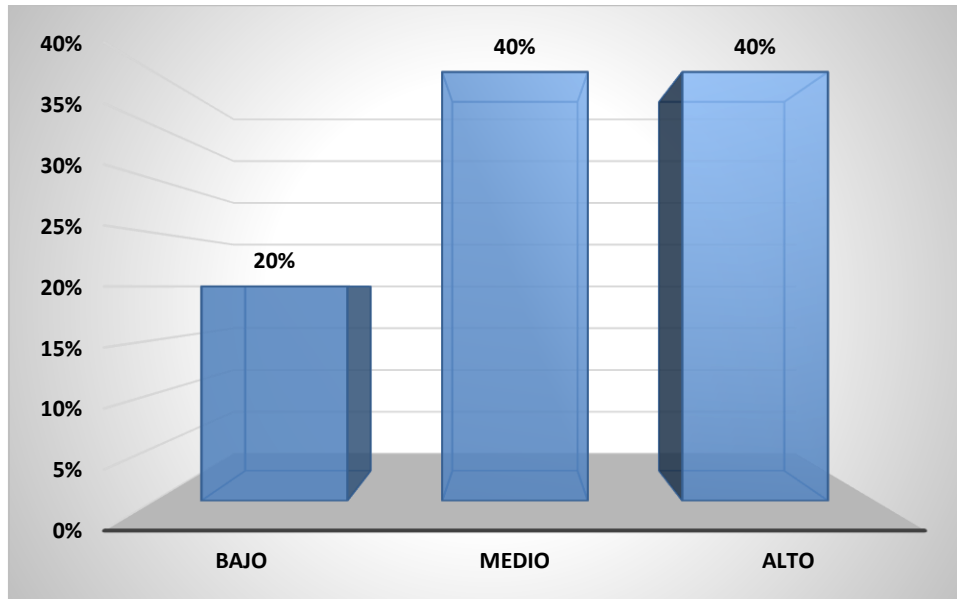
Otro aspecto importante es que las actividades deben de estar planteadas por medio de un lenguaje claro y sencillo permitiendo la interpretación de los estudiantes. Por último, se debe de poder apreciar que los estudiantes se encuentren involucrados con las actividades académicas que buscan una solución 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 7. 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

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

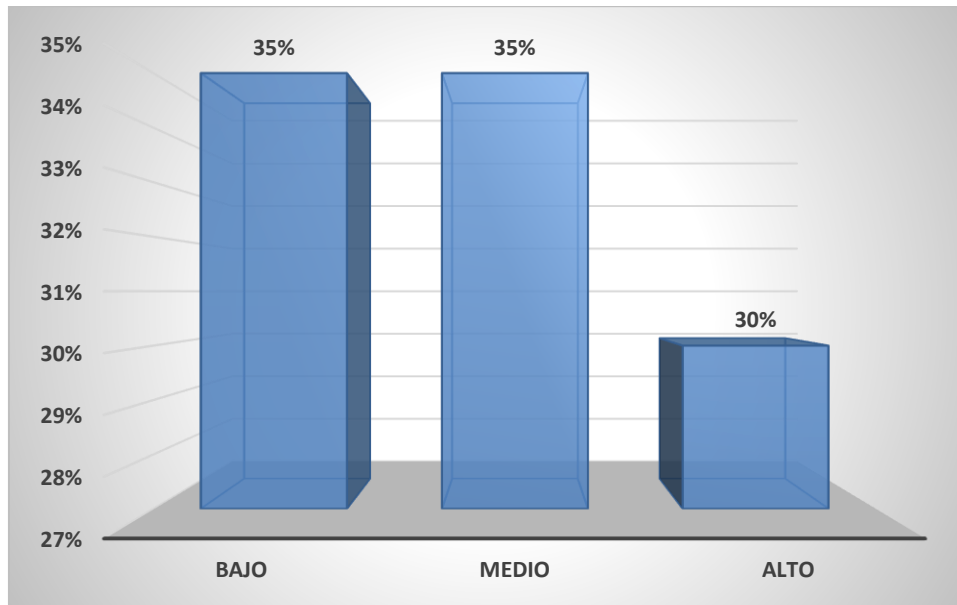
programación; cuyas directrices se encuentran en los documentos oficiales del Ministerio de Educación.

Tabla 8.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.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

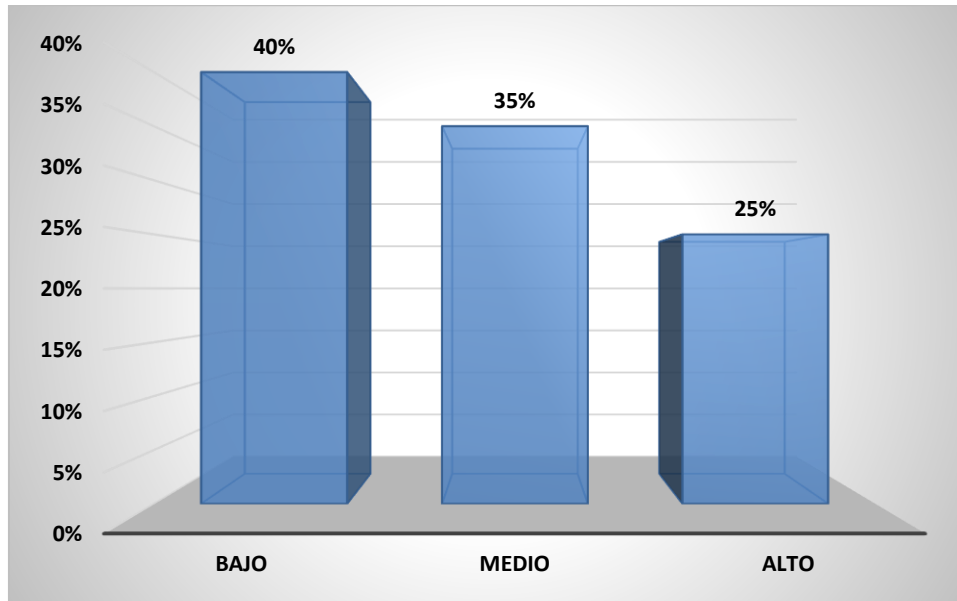
La interpretación de esta dimensión implica que los indicadores a tener en cuenta deben de buscar hacer uso adecuado de las técnicas de gamificación buscando el impacto que brinda el uso de la tecnología al mediar en nuestros sentidos; lo cual puede ir mejorándose de manera sostenida; así mismo se debe 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 9.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 lato; 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 medidas 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.

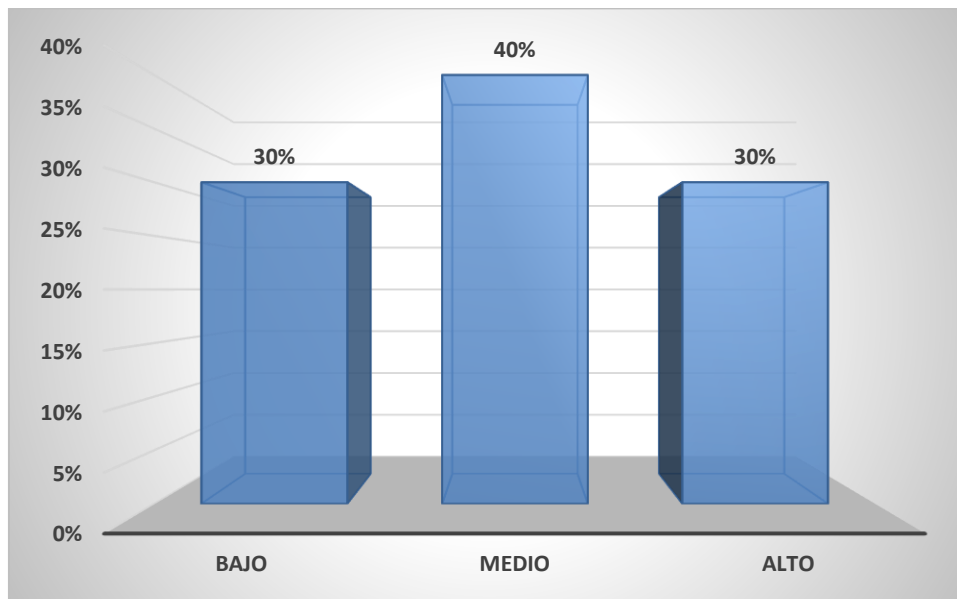
Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

Tabla 9. 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.

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

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 10 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 11. 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

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.

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.

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,

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

- 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 último, 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.

Referencias

1. 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>
2. 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
3. Blanco, M. (2016). Gamificación en el aula de ELE: el avatar. http://www.sinoele.org/images/Revista/17/monograficos/AAH_2016/AAH_2016_maria_pisoneiro.pdf
4. 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
5. Castro, S. (2017). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
6. Contreras, R. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27-33.
7. 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>
8. Durán, G. (2016). ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos. <https://www.fundacionaquae.org/que-es-gamificacion/>
9. 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>
10. Fundación Boston Educa. (2021). Desafíos en la Educación para el 2021. <https://bostoneduca.cl/destacado/desafios-en-la-educacion-para-el-2021/>
11. Gaitán, V. (2016). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

12. Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. [file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LOOR%20CEDE%C3%91O/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762%20(2).pdf)
13. 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>
14. Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
15. 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)
16. Ministerio de Educación. (2021). Desempeño del Docente. <https://educacion.gob.ec/desempeno-del-docente/>
17. 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
18. 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=WfxbGcvIMm4a2T5T382uXcyM648rxVzNsuJ1bLnv5nzYW4Bh~3~Xkz2bVdCTPRHCGV0wzETLL4vAgoMIUu0Pw3M9sBuPe~nBN6oE9Ge4G
19. 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>

Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato de una Unidad Educativa de Manta, Ecuador.

20. 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
21. Vizcaíno, C. G. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

©2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).