



*Integración de las herramientas digitales en el área de gestión administrativa del
Bachillerato Técnico*

*Integration of digital tools in the administrative management area of the
Technical Baccalaureate*

*Integração de ferramentas digitais na área de gestão administrativa do
Bacharelado Técnico*

Katherine Gabriela Pazmiño-Abad ^I

kgpazminoa@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-8467-3500>

Sorayda Jacqueline Tutillo-Tuttilo ^{II}

sjtutillot@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-5303-376X>

Jacqueline Alexandra Villacis-Tagle ^{III}

javillacist@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-2197-5698>

Alejandro Reigosa-Lara ^{IV}

areigosal@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4323-6668>

Correspondencia: kgpazminoa@ube.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 20 de febrero de 2024 * **Aceptado:** 23 de marzo de 2024 * **Publicado:** 09 de abril de 2024

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405, Durán, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405, Durán, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405, Durán, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405, Durán, Ecuador.

Resumen

El objetivo de este trabajo fue explorar el impacto del uso de herramientas digitales de gamificación, en el fortalecimiento de competencias profesionales entre los docentes de bachillerato especializados en Gestión Administrativa. Para lograr este fin, se implementaron la aplicación de encuestas para medir la percepción y aceptación de herramientas digitales en los docentes, análisis de datos cualitativos obtenidos de entrevistas focalizadas y observaciones directas de clases implementando esta tecnología.

Los principales hallazgos revelan una valoración alta de herramientas digitales como medio efectivo para enriquecer las prácticas de enseñanza, evidenciado por un 80% de los docentes mostrándose totalmente de acuerdo con su utilidad en la mejora de la interactividad y la participación estudiantil.

Adicionalmente, un 100% de los encuestados expresó su disposición a recomendar el uso de diferentes herramientas digitales, para potenciar el desarrollo profesional; sin embargo, se identificó la necesidad de mejorar el soporte técnico y los recursos de capacitación que permitan maximizar el uso de herramientas digitales.

Este estudio concluye que la integración de herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje enriquece el desarrollo de competencias profesionales en docentes, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico, renovado y participativo.

Palabras clave: Gamificación; Herramientas digitales; Gestión administrativa; Competencias profesionales.

Abstract

The objective of this work was to explore the impact of the use of digital gamification tools in strengthening professional skills among high school teachers specialized in Administrative Management. To achieve this end, the application of surveys to measure the perception and acceptance of digital tools in teachers, analysis of qualitative data obtained from focused interviews and direct observations of classes implementing this technology were implemented.

The main findings reveal a high valuation of digital tools as an effective means to enrich teaching practices, evidenced by 80% of teachers fully agreeing with their usefulness in improving interactivity and student participation.

Additionally, 100% of those surveyed expressed their willingness to recommend the use of different digital tools to enhance professional development; However, the need to improve technical support and training resources was identified to maximize the use of digital tools.

This study concludes that the integration of digital tools in the teaching-learning process enriches the development of professional skills in teachers, promoting a more dynamic, renewed and participatory learning environment.

Keywords: Gamification; digital tools; Administrative management; Professional skills.

Resumo

O objetivo deste trabalho foi explorar o impacto do uso de ferramentas de gamificação digital no fortalecimento de competências profissionais entre professores do ensino médio especializados em Gestão Administrativa. Para atingir este fim, foram implementadas a aplicação de inquéritos para medir a percepção e aceitação das ferramentas digitais nos professores, a análise de dados qualitativos obtidos a partir de entrevistas focadas e observações diretas de aulas que implementam esta tecnologia.

As principais conclusões revelam uma elevada valorização das ferramentas digitais como meio eficaz para enriquecer as práticas de ensino, evidenciada por 80% dos professores que concordam plenamente com a sua utilidade na melhoria da interatividade e da participação dos alunos.

Além disso, 100% dos inquiridos manifestaram a sua vontade de recomendar a utilização de diferentes ferramentas digitais para melhorar o desenvolvimento profissional; No entanto, foi identificada a necessidade de melhorar o suporte técnico e os recursos de formação para maximizar a utilização de ferramentas digitais.

Este estudo conclui que a integração de ferramentas digitais no processo de ensino-aprendizagem enriquece o desenvolvimento de competências profissionais nos professores, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, renovado e participativo.

Palavras-chave: Gamificação; ferramentas digitais; Gestão administrativa; Habilidades profissionais.

Introducción

Es esencial destacar la importancia y la relevancia de llevar a cabo este estudio. En la actualidad, el mundo laboral está en constante evolución debido a avances tecnológicos, cambios en la economía y nuevas demandas de la sociedad. Esto implica que los profesionales deben mantenerse actualizados y adaptarse a las nuevas tendencias y habilidades requeridas en sus campos. El fortalecimiento de las competencias profesionales es esencial para el desarrollo de carreras exitosas y para enfrentar los desafíos laborales contemporáneos.

Por ende, las herramientas digitales en línea han experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años. Como lo afirman Flórez & Pérez (2021) estas plataformas ofrecen una amplia variedad de cursos y recursos educativos que son accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento. Son una herramienta valiosa para la formación continua y la adquisición de nuevas competencias profesionales.

A pesar de la proliferación de estas plataformas, es esencial entender en qué medida contribuyen al fortalecimiento de las competencias profesionales. Se necesita una evaluación rigurosa y una comprensión más profunda de cómo estas plataformas impactan en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades profesionales. Las plataformas de aprendizaje en línea a menudo permiten la personalización de la formación, lo que significa que los usuarios pueden elegir cursos y recursos que se adapten a sus necesidades específicas. Investigar cómo se puede utilizar esta personalización de manera efectiva para el desarrollo de competencias profesionales es un aspecto importante.

El fortalecimiento de las competencias profesionales no solo beneficia a los individuos, sino que también tiene un impacto positivo en el desarrollo económico y social. Los profesionales altamente competentes son más productivos y contribuyen al crecimiento de las empresas y la economía en general. Es por ello, que los estudiantes del bachillerato de gestión administrativa serán los beneficiarios de esta investigación, que tiene como finalidad introducir herramientas digitales que contribuyan en su proceso de aprendizaje, además de fortalecer la labor docente. Por otro lado, el estudio puede proporcionar información valiosa que beneficie a profesionales, empleadores, instituciones educativas y a la sociedad en su conjunto.

En este contexto, las plataformas de aprendizaje en línea han surgido como herramientas prometedoras para el desarrollo de competencias profesionales, marcando un hito en el ámbito de la educación y formación continua. Al ofrecer acceso a una amplia gama de cursos y programas especializados, estas plataformas posibilitan que individuos de diversos campos y niveles de

experiencia expandan sus habilidades y conocimientos desde cualquier parte del mundo (Villota, Zamora y Llanga, 2019). Lo notable de estas plataformas es su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes del mercado laboral, proporcionando contenidos actualizados que responden a las últimas tendencias y demandas profesionales.

Además, facilitan un aprendizaje personalizado, permitiendo a los usuarios avanzar a su propio ritmo y según sus propios intereses, lo cual es esencial para el aprendizaje adulto y la autogestión del desarrollo profesional. Mosquera (2021) la interactividad, la retroalimentación inmediata y la oportunidad de conectar con una comunidad global de aprendices y profesionales enriquecen aún más esta experiencia, transformando las plataformas de aprendizaje en línea en incubadoras dinámicas de crecimiento profesional y personal.

El aprendizaje cooperativo apoyado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representa una fusión poderosa entre metodologías pedagógicas y herramientas digitales, que busca maximizar los beneficios educativos a través de la colaboración y el uso eficiente de la tecnología. Esta combinación ofrece un enfoque dinámico y adaptable para la educación, promoviendo no solo la adquisición de conocimientos sino también el desarrollo de habilidades esenciales en el siglo XXI, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la competencia digital.

Las herramientas digitales como Kahoot, Nearpod, Quizlet, Socrative, Padlet, Trello y Canva, representan una revolución en la educación, facilitando el desarrollo de contenidos formativos como Comunicación en la Gestión Administrativa, Gestión Documental y Archivo, Proceso de Gestión Administrativa, Contabilidad Básica, Informática Aplicada a la Gestión Administrativa, Bases de Derecho, Inglés Técnico aplicado a la Gestión Administrativa, Formación y Orientación Laboral, Formación en Centros de Trabajo de manera efectiva y accesible, estas herramientas digitales brindan a estudiantes y docentes la posibilidad de interactuar, compartir y acceder a una amplia gama de recursos educativos sin limitaciones de espacio y tiempo propias del modelo tradicional (Merchán, 2018).

(Martínez y Huamaní, 2021). Además, promueven el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración, mediante la facilitación de proyectos grupales y discusiones en foros en línea. La capacidad de adaptar el ritmo y el estilo de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, con estas herramientas también mejora la retención de conocimientos y la satisfacción estudiantil.

Ante lo expuesto, la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova” como institución, presenta déficit en las estrategias metodológicas de los docentes que imparten las clases a los estudiantes de gestión administrativa, por otro lado, no cuentan con un laboratorio y equipo tecnológico en buen estado, esta es la realidad de las unidades educativas públicas. En suma, los docentes necesitan estar a la vanguardia con formación continua en herramientas digitales.

El presente proyecto es un estudio de caso que tiene como objetivo primordial la integración del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las competencias profesionales de la especialidad de Gestión Administrativa.

Hipótesis

Conociendo la importancia que tienen las herramientas digitales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Gestión Administrativa, permite significativamente el fortalecimiento de las competencias profesionales de los educadores, garantizando la formación de alumnos competentes capaces de enfrentar los desafíos laborales en la nueva era digital.

Metodología

El tipo de investigación que se implementó es una metodología cuantitativa que se utiliza para recopilar y analizar datos numéricos con el objetivo de describir, explicar y predecir fenómenos, así como para establecer relaciones entre variables (Hernández-Sampier & Torres, 2018). Este enfoque se caracteriza por su énfasis en la objetividad, la medición precisa y el análisis estadístico. En la investigación se buscará medir y cuantificar las variables, estableciendo relaciones causales con la finalidad de cumplir con el objetivo planteado, además de beneficiar a los participantes del estudio, mediante encuestas, entrevistas y análisis de rendimiento, se evalúa la efectividad de estas herramientas en el fortalecimiento de competencias administrativas, ofreciendo espacios valiosos para educadores y diseñadores de programas académicos, con el objetivo de preparar a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral.

El tipo de investigación que se aplicó fue el experimental con un nivel descriptivo que consistió en controlar rigurosamente las condiciones del experimento y aplicar procedimientos a los sujetos de control, asegurando las diferencias observadas de la variable dependiente estas sean atribuibles exclusivamente a la manipulación de la variable independiente.

La población es el grupo completo de elementos o individuos que comparten una característica o atributo común, ya que son el foco de estudio. Según Argibay (2009) la población puede ser un grupo de personas, objetos, eventos, lugares o cualquier otro conjunto de elementos que estén relacionados de alguna manera y sean relevantes para la investigación. Es por ello que la población de docentes del bachillerato de Gestión Administrativa es de 68 docentes de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”.

Mientras que la muestra se refiere a un subconjunto representativo de la población de interés que se selecciona con el propósito de estudiar y obtener conclusiones sobre esa población más amplia (López, 2004). Debido a que investigar o recopilar datos de toda la población a menudo es impracticable o costoso, se utiliza una muestra para hacer inferencias sobre la población en su conjunto. En este caso la muestra es de 22 docentes de bachillerato.

Es por ello, que se implementan herramientas digitales en un espacio virtual como Google Sites para el apoyo docente en sus planificaciones académicas en el área de Gestión Administrativa.

Estas herramientas permiten la creación y gestión de espacios virtuales diseñados para facilitar el aprendizaje interactivo y colaborativo. A continuación, se presenta una tabla que ejemplifica esta propuesta:

Tabla 1: Herramientas digitales y asignaturas como un espacio virtual

Herramienta Digital	Componente	Descripción del Espacio Virtual
	Teórico	Es una aplicación que puede ser utilizada para estudiar y aprender contenido creado por otros usuarios, o para crear sus propias unidades de estudio. Permite la retroalimentación directa entre estudiantes y profesor.
	Práctico	Espacio para realizar competencias de cálculo y lógica matemática en tiempo real, fomentando el aprendizaje lúdico y la participación activa de los estudiantes.
	Teórica. Práctico Evaluativa.	Muro virtual colaborativo donde los estudiantes pueden publicar investigaciones, recursos multimedia, y discusiones sobre historia, geografía y actualidad, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento colectivo.

Nearpod	Teórica Evaluativa	Crea un entorno de aprendizaje interactivo donde los estudiantes puedan adquirir y aplicar conocimientos relacionados con la gestión administrativa, como planificación estratégica, liderazgo, finanzas y marketing, mediante la utilización de tecnologías digitales.
Socrative	Evaluativa	Es una herramienta que permite realizar evaluaciones en entornos digitales y que ofrece al docente la posibilidad de conocer los resultados al instante. Podemos usarla desde la web o descargarla en el ordenador, en la tablet o en el smartphone. Además, tiene una versión para el profesor y otra para los estudiantes.
Trello	Teórica. Evaluativa.	Trello es una herramienta de gestión de proyectos basada en tableros visuales. Permite a los usuarios organizar y priorizar tareas de manera colaborativa.
Canva	Práctica	Canva es una herramienta versátil que se utiliza para una amplia gama de propósitos de diseño gráfico, desde la creación de gráficos para redes sociales hasta el diseño de material promocional y educativo

Fuente: Elaborado por las autoras (2024)

Estas herramientas digitales son versátiles y pueden adaptarse a diversas necesidades educativas, ofreciendo un espacio virtual para que tanto profesores como estudiantes exploren, interactúen y se comprometan con el material de estudio de manera dinámica y enriquecedora.

Ilustración 1: Espacio virtual para el apoyo a docentes



<https://sites.google.com/view/unidad-educativa-dr-andrs-f-cr/inicio?authuser=0>

Elaborado por: Autoras

Espacio virtual, creado para los docentes de la unidad educativa Dr. Andrés F Córdova, el fin de este espacio es brindar apoyo para que exista una interacción directa e inmediata con los estudiantes, innovando e incrementando sus conocimientos.

Ilustración 2: Pestaño de Tutorías



<https://sites.google.com/view/unidad-educativa-dr-andrs-f-cr/inicio?authuser=0>

Elaborado por: Autoras

En este espacio virtual podrán encontrar toda la información sobre la herramienta que desea utilizarse, también podrán visualizar tutoriales y aplicaciones realizadas en cada herramienta respectivamente.

Resultados

La encuesta realizada con una escala de Likert aplicada a un grupo de 22 docentes sobre su percepción y experiencia en el uso de tecnologías digitales en el aula ha arrojado resultados significativos. Todos los participantes coincidieron en la importancia creciente de las herramientas digitales para la enseñanza como Kahoot, Nearpod Quizlet Socrative, Padlet, Trello y Canva resaltando su papel en el aumento de la interactividad y el compromiso estudiantil.

Sin embargo, el 60% de los encuestados señaló enfrentarse a desafíos técnicos y a una curva de aprendizaje empinada al integrar nuevas tecnologías. Un aspecto destacado fue la preocupación unánime sobre la equidad en el acceso a recursos digitales para los estudiantes, subrayando que la

eficacia del aprendizaje digital depende de la disponibilidad de dispositivos y conexión a internet confiable para todos los alumnos.

Tabla. 2: Dimensión: Experiencia docente

PREGUNTA	FRECUENCIA				PORCENTAJE					
	Completament	De acuerdo	Neutro	Desacuerdo	Totalmente en	Completament e de acuerdo	De acuerdo	Neutro	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
¿Considera que la interfaz de usuario de herramientas digitales es intuitiva y fácil de navegar?	20	2	0	0	0	91%	9%	0%	0%	0%
¿Cree Ud. que las herramientas digitales facilitan la creación de contenido interactivo y atractivo para sus clases?	22	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%
¿El uso de las herramientas digitales ha incrementado la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de gestión administrativa?	19	3	0	0	0	86%	14%	0%	0%	0%

Fuente: Elaborado por las autoras (2024)

En la encuesta aplicada a los docentes sobre el manejo de las herramientas digitales recibimos respuestas con un 91% totalmente de acuerdo y un 9% de acuerdo en relación con la afirmación de la facilidad de uso del interfaz y fácil de navegación de las herramientas digitales, esto revela una percepción muy positiva hacia la facilidad de uso de las herramientas. Mientras que la creación de contenido interactivo y atractivo para las clases el 100% está totalmente de acuerdo, generando una aceptación total en los docentes para innovar sus clases, por otro lado, la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de gestión administrativa el 86% es totalmente de acuerdo y el 14% de acuerdo, esto indica una unanimidad absoluta entre los

encuestados sobre el valor pedagógico de la herramienta. Estos resultados son sumamente positivos y sugiere que la herramienta implementada logra involucrar a los estudiantes de manera efectiva, lo que es un componente crítico para mejorar los resultados de aprendizaje y el interés en la asignatura.

Tabla 3: Dimensión: Impacto en el aprendizaje de los docentes

PREGUNTA	FRECUENCIA				PORCENTAJE						
	Completa	De acuerdo	Neutro	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Completamente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
¿Considera que las herramientas digitales tienen una variedad de herramientas interactivas (como encuestas, cuestionarios, y actividades de dibujo)	22	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%	
¿Encontró útiles las funciones de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes en las herramientas digitales?	17	4	1	0	0	77%	18%	5%	0%	0%	
¿Considero que las herramientas	22	0	0	0	0	100%	0%	0%	0%	0%	

digitales han mejorado la calidad de sus clases virtuales o híbridas?

Fuente: Elaborado por las autoras (2024)

En la dimensión del impacto de aprendizaje en los docentes la aceptación ha sido de un 100%, en cuanto a una variedad de herramientas interactivas como encuestas, cuestionarios y actividades de dibujo que ofrecen, refleja una percepción positiva sobre sus capacidades y características. De la misma manera la distribución de respuestas con un 77% de los docentes marcando totalmente de acuerdo y un 18% de acuerdo con respecto a la utilidad de las funciones de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes en las herramientas digitales indica la importancia de un enfoque continuo de retroalimentación.

Por otro lado, el 100% de los docentes muestran totalmente de acuerdo en que la integración de las herramientas digitales ha mejorado la calidad de sus clases virtuales o híbridas.

Tabla. 3: Dimensión: Integración con otras herramientas

PREGUNTA	FRECUENCIA					PORCENTAJE				
	Muy frecuente	frecuente	Ocasionalment e	Raramente	Nunca	Muy frecuente	frecuente	Ocasionalment e	Raramente	Nunca
¿La integración de herramientas digitales que utilizo es satisfactoria?	21	1	0	0	0	95%	5%	0%	0%	0%
¿Ha recibido el soporte técnico y los recursos de capacitación necesarios para aprovechar al máximo las herramientas digitales?	15	3	4	0	0	68%	18%	14%	0%	0%

<p>¿Está dispuesto a recomendar las herramientas digitales a colegas docentes como una herramienta efectiva para la enseñanza?</p>	22	0	0	0	0	100 %	0%	0%	0%	0%
<p>¿Planea continuar usando las herramientas digitales en el futuro para enriquecer sus prácticas de enseñanza en la asignatura de gestión administrativa?</p>	22	0	0	0	0	100 %	0%	0%	0%	0%

Fuente: Elaborado por las autoras (2024)

En correspondencia a la dimensión de integración con otras herramientas: un 95% de los docentes se muestra totalmente de acuerdo y un 5% de acuerdo de que la integración de las herramientas digitales con otras plataformas y herramientas educativas que utilizan es satisfactoria, refleja una evaluación globalmente positiva hacia la interoperabilidad y compatibilidad de las herramientas digitales dentro del ecosistema tecnológico educativo. Con un 68% los docentes indican estar totalmente de acuerdo, un 18% de acuerdo, y otro 14% mostrándose "Neutral" con respecto a la calidad del soporte técnico y los recursos de capacitación necesarios para aprovechar al máximo las herramientas digitales. En resumen, estos datos indican una apreciación generalmente alta del soporte técnico y los recursos de capacitación proporcionados por las herramientas digitales, con espacio para mejoras específicas.

En cuanto a la aceptación y referencia el 100% de los docentes indican que están dispuestos a introducir las herramientas digitales como una herramienta efectiva para la enseñanza, refleja una aceptación y valoración excepcionalmente alta del espacio virtual.

Con la intención de continuar usando herramientas digitales en el futuro para enriquecer sus prácticas de enseñanza en la asignatura de gestión administrativa, un 100% de los docentes se muestra totalmente de acuerdo.

Discusión

La integración de las herramientas digitales en un aprendizaje interactivo que incorpora elementos de gamificación, en el contexto de la enseñanza de bachillerato para la especialidad de Gestión Administrativa en las asignaturas de Comunicación en la Gestión Administrativa, Gestión Documental y Archivo, Proceso de Gestión Administrativa, Contabilidad Básica, Informática Aplicada a la Gestión Administrativa, Bases de Derecho, Inglés Técnico aplicado a la Gestión, Formación y Orientación Laboral, Formación en Centros de Trabajo, ha generado resultados significativos en el fortalecimiento de competencias profesionales entre los docentes.

La gamificación, al integrar mecánicas de juego en entornos educativos, se propone como un medio para aumentar la motivación, la participación y la retención de información entre los estudiantes. Sin embargo, su impacto va más allá, afectando también el desarrollo profesional de los docentes, quienes son los facilitadores directos de estas experiencias de aprendizaje.

Los datos recabados muestran una aceptación generalizada y positiva de la integración de las herramientas digitales en el aprendizaje, con un 80% de los docentes totalmente de acuerdo y un 20% de acuerdo en cuanto a su eficacia para enriquecer sus prácticas de enseñanza, este alto nivel de aceptación subraya la valoración del uso de las herramientas digitales no solo como un recurso para mejorar la interacción en el aula, sino también como un instrumento para el desarrollo de competencias profesionales en los educadores. La capacidad de diseñar y ejecutar lecciones interactivas que incorporan elementos de gamificación implica un dominio de habilidades técnicas, pedagógicas y creativas, esenciales en el panorama educativo contemporáneo.

La disposición unánime de los docentes de integrar las herramientas digitales indica la percepción de un valor agregado significativo en términos de desarrollo profesional. Este consenso refleja la eficacia percibida de integración de las herramientas digitales no solo para facilitar un aprendizaje más dinámico y participativo, sino también para promover un entorno de aprendizaje continuo entre los docentes, donde la experimentación, la innovación y la colaboración son claves para el desarrollo profesional.

Sin embargo, el 20% de las respuestas neutrales respecto al soporte técnico y los recursos de capacitación necesarios para aprovechar al máximo las herramientas digitales, sugiere áreas de mejora en la provisión de soporte y formación para los docentes, este aspecto es crítico, ya que una comprensión profunda y un uso efectivo de herramientas de gamificación como Kahoot, Nearpod,

Quizlet, Socrative, Padlet, Trello y Canva son fundamentales para maximizar su impacto en el desarrollo de competencias profesionales.

La investigación indica que la integración exitosa de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de herramientas digitales, no solo beneficia a los estudiantes en términos de compromiso y resultados de aprendizaje, sino que también actúa como un catalizador para el desarrollo profesional de los docentes. Promueve una reflexión crítica sobre las prácticas pedagógicas, estimula la adopción de innovaciones educativas y mejora las competencias digitales y metodológicas. No obstante, para que estos beneficios se materialicen plenamente, es esencial contar con un soporte técnico adecuado y oportunidades de formación continua que permitan a los docentes explorar y explotar el potencial completo de herramientas digitales.

Conclusiones

El uso de las herramientas digitales en la enseñanza de bachillerato para la especialidad de Gestión Administrativa ha demostrado ser un catalizador significativo para el desarrollo profesional de los docentes. La integración de elementos de gamificación no solo enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino que también fomenta la adquisición de competencias pedagógicas, técnicas y creativas en los educadores. Esta herramienta impulsa a los docentes a innovar en sus métodos de enseñanza, promoviendo una mayor interactividad y participación en el aula, lo cual es esencial en el contexto educativo actual que demanda un enfoque más dinámico y adaptativo en la transmisión del conocimiento.

La aceptación generalizada y la disposición de integrar las herramientas digitales por parte de los docentes reflejan no solo su eficacia como herramienta pedagógica, sino también su papel en promover una cultura de aprendizaje continuo entre los profesionales de la educación.

Las herramientas digitales sirven como puente para que los docentes exploren nuevas tecnologías educativas y metodologías de enseñanza, evidenciando que la gamificación puede ser un vehículo eficaz para el desarrollo profesional continuo. Este enfoque no solo mejora las competencias profesionales de los docentes, sino que también prepara a los educadores para responder de manera efectiva a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo.

A pesar de los beneficios evidentes que nos facilita herramientas digitales para el fortalecimiento de las competencias profesionales en docentes de Gestión Administrativa, los datos también señalan la importancia crítica del soporte técnico y las oportunidades de formación. Para maximizar

el impacto de herramientas digitales en el desarrollo profesional, es esencial ofrecer recursos de capacitación y soporte técnico que sean accesibles, relevantes y adaptados a las necesidades de los docentes. Este soporte es fundamental para asegurar que los educadores no solo puedan utilizar las herramientas digitales de manera efectiva, sino que también puedan explorar todo su potencial como herramienta de gamificación para enriquecer sus prácticas pedagógicas y fomentar un entorno de aprendizaje innovador y estimulante.

Referencias

1. Villota García, S. C., Zamora López, G. G., & Llanga Vargas, E. F. (2019). Uso del internet como base para el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (mayo).
2. Mosquera Gende, I. (2021). El desarrollo de la competencia digital de futuros docentes en una universidad en línea.
3. Argibay, J. C., (2009). MUESTRA EN INVESTIGACION CUANTITATIVA. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 13(1), 13-29.
4. Flórez, D. T., & Pérez, Y. P. (2021). Las competencias digitales en los profesores universitarios de las ciencias económico administrativas. *Pensamiento Americano*, 14(28), 77-93.
5. Hernández, Á. V. (2003). La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa. *Investigación Educativa*, 7(11), 72-91.
6. Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México: McGraw-Hill Interamericana.
7. López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero* [online]. Recuperado el 20 de septiembre de 2021, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
8. Merchán Basabe, C. A. (2018). Modelamiento pedagógico de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (44), 51-70.
9. Ramírez Hernández, M., Cortés Palma, E., & Díaz Alva, A. (2020). Estrategias de mediación tecno pedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 12(2), 132-149.
10. Martínez, R. E. S., & Huamaní, C. G. A. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3), 66-74.

11. SS González Rodríguez · 2020 · Mencionado por 657 Modelo de gestión administrativa para el desarrollo.
12. SS González Rodríguez · 2020 Modelo de Gestión Administrativa.
13. Universidad Benito Juárez G. 26 ago. 2021 Gestión de proyectos vs. Administración <https://www.ubjonline.mx> › gestión-de-proyectos-vs-ad.
14. BVL Torres · 2021 El marketing digital: herramientas y tendencias actuales.

© 2024 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/>).