

**Gamificación como herramienta activa para la enseñanza  
de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación  
Intercultural Bilingüe**

**Gamification as an active tool to Kichwa teaching to students  
from the Sistema de Education Intercultural Bilingüe**

**María Narcisa Zhagui-Brito<sup>1</sup>**  
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador  
[maria.zhagui.56@est.ucacue.edu.ec](mailto:maria.zhagui.56@est.ucacue.edu.ec)

**Darwin Gabriel García-Herrera<sup>2</sup>**  
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador  
[dggarciah@ucacue.edu.ec](mailto:dggarciah@ucacue.edu.ec)

**Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno<sup>3</sup>**  
Universidad Católica de Cuenca - Ecuador  
[cguevarav@ucacue.edu.ec](mailto:cguevarav@ucacue.edu.ec)

**[doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185](https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185)**

V7-N3-2 (jun) 2022, pp. 4-15 | Recibido: 06 de mayo de 2022 - Aceptado: 26 de mayo de 2022 (2 ronda rev.)  
Edición especial

---

1 Estudiante de maestría de la Universidad Católica de Cuenca  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2027-6368>

2 Coordinador académico de las maestrías en Educación, Tecnología e Innovación y Maestría en Educación intercultural en la Universidad Católica de Cuenca.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

3 Docente de la Universidad Católica de Cuenca  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3593-0606>

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

Las metodologías activas de enseñanza aprendizaje son nuevas herramientas para que los docentes interactúen con los estudiantes desde una perspectiva diferente e innovadora. En este artículo se analiza la incidencia de la Gamificación durante una clase de lengua Kichwa. Sabiendo que el aprendizaje de la lengua no es del todo aceptado ya que es considerada de poco valor. A esto hay que sumarle la poca diversificación de metodología innovadoras de enseñanza. Un porcentaje de docentes aun utilizan los métodos tradicionales y poco motivadores que casi no contribuyen a alcanzar los aprendizajes significativos de los estudiantes. Esta investigación se realizó a través de una ficha de observación a estudiantes de la Unidad Educativa Leónidas Proaño II de la comunidad de Monjas en la parroquia Quinjeo. Se obtuvieron datos cuantitativos los mismos que fueron analizados por medio del programa SPSS. Finalmente se pudo comprobar que los juegos en línea es decir la Gamificación incidieron positivamente durante la clase estimulando a los estudiantes a recordar lo aprendido para aplicarlo en la actividad. Por ende, el docente pudo conocer los temas a reforzar.

**Palabras clave:** gamificación, Kichwa, metodologías activas, motivación

## ABSTRACT

Active teaching-learning methodologies are new tools for teachers to interact with students from a different and innovative perspective. This article analyzes the incidence of gamification during a Kichwa language class. Knowing that language learning is not fully accepted as it is considered of little value. To this we must add the little diversification of innovative teaching methodologies. A percentage of teachers still use traditional and unmotivating methods that hardly contribute to achieving significant student learning. This research was carried out through an observation sheet to students of the Leonidas Proaño II school in the Community of Monjas in Quinjeo. Quantitative data were obtained and analyzed using the SPSS program. Finally, it was possible to verify that online games, that is, gamification, had a positive impact during class, stimulating students to remember what they had learned to apply it in the activity. Therefore, the teacher was able to know the topics to reinforce.

**Key words:** gamification, Kichwa, active methodologies, motivation

## Introducción

Hoy en día la tecnología está inmersa en todos los aspectos de la sociedad. Las nuevas generaciones llamadas nativos digitales tienen una capacidad innata para usarla en todos los ámbitos de su diario vivir. El auge desmesurado de los dispositivos digitales ha conllevado a que la sociedad actual sea capaz de desarrollar un sinnúmero de actividades en tiempo real y de forma sincrónica.

Sin embargo, en el campo educativo no todo está acorde a la evolución de la tecnología ya que se evidencia la falta de innovación por parte de los docentes, misma que se observa en la desmotivación de los estudiantes quienes están inmersos en una educación tradicional que no logra alcanzar las exigencias actuales.

La falta de innovación es evidente en ciertas instituciones educativas sobre todo en los actuales momentos de pandemia, lo que ha generado una transformación del currículo en relación a las estrategias utilizadas. En este sentido es inminente la innovación educativa de las herramientas pedagógicas y sobre todo la actualización tecnológica de los docentes (Neira-González & Pulgarin Moran, 2021).

De acuerdo con Romero Bojórquez et al. (2014) es conocido que captar el interés de los estudiantes no es una tarea fácil. Los docentes y estudiantes son quienes construyen el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. Hoy en día la tecnología está revolucionando la mayor parte de las actividades humanas y el ámbito educativo no es la excepción.

En este contexto el auge de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje sin duda ha sido abismal, ya que se han creado nuevos entornos interactivos con herramientas innovadoras que motivan a los estudiantes a aprender de una forma lúdica y divertida. Una herramienta activa e innovadora considerada de alto impacto en el proceso de enseñanza es la Gamificación. La gamificación es definida como el uso de juegos diseñados y aplicados en contextos formales de educación

para apoyar el alcance de los objetivos del aprendizaje (Rabah et al., 2018).

Un estudio realizado por la universidad de Trunoyo en Indonesia analizó el comportamiento de un grupo de estudiantes al utilizar la gamificación como herramienta de enseñanza aprendizaje y halló que: un 70% de los participantes encontró divertido el sistema y se sentían contentos de usarlo, mientras que 77% prestaban más atención de lo habitual para completar totalmente las tareas. Por otro lado, un 23% estaban cansados de jugar. En base a estos resultados se sugiere que la gamificación en el ámbito educativo mejora la motivación durante el proceso del aprendizaje (Cahyani, 2016).

En un estudio sobre gamificación realizado a 30 estudiantes de la escuela de Educación Básica Naciones Unidas en la provincia de Cotopaxi Ecuador Mallitasig Sangucho & Freire Ailló (2020) indican que se pudo evidenciar el impacto positivo durante el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales utilizando herramientas de gamificación. Los resultados indican que un 64.07% de los participantes encuentran que la aplicación de la gamificación ha sido satisfactoria. Concluyendo que el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales se incrementó en un 32%.

En base a lo analizado anteriormente el objetivo de esta investigación es determinar la incidencia del aprendizaje de la lengua kichwa a través de la aplicación de la Gamificación como herramienta activa. Esta investigación se realizará a los estudiantes del proceso PAI (Básica Superior) de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Monseñor Leónidas Proaño II. Para lo cual será necesario en primera instancia identificar conceptos básicos sobre el tema de gamificación, herramientas activas, TIC, y lenguas ancestrales. Para evidenciar las incidencias se implementará una práctica de gamificación en el aula en una clase de kichwa con lo que se demostrará que la fusión de la tecnología y la enseñanza de la lengua kichwa genera cambios positivos en el proceso de aprendizaje lo cual fomentará el aprendizaje de las lenguas ancestrales desde una perspectiva motivadora y contemporánea.

En el campo de la educación es imprescindible generar empatía con los estudiantes y brindarles ambientes y herramientas motivadoras para conseguir aprendizajes significativos. Es conocido que una clase tradicional causa muy poco impacto en los estudiantes por otro lado la aplicación de lo aprendido en actividades con un objetivo concreto o en ambientes reales causa un elevado impacto mientras que si solamente lo escuchan o lo observan no se llega a un aprendizaje completo.

En este contexto el análisis de la incidencia del uso de la Gamificación para la enseñanza de la Lengua Kichwa permitirá identificar las incidencias de la aplicación de esta herramienta activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En relación a lo anterior Zambrano-Álava et al. (2020) indican que la gamificación promueve el aprendizaje centrándose en el estudiante lo cual le favorece como motivación y crecimiento personal mejorando su rendimiento académico.. En otro sentido Pascuas Rengifo et al. (2017) mencionan que en el ámbito educativo el interés en el juego y sus tecnologías se ha incrementado en las últimas décadas, por esta razón es importante aprovechar el potencial de los juegos para la enseñanza convirtiéndose en un complemento de la metodología dispuesta por el docente.

Desde otra perspectiva. Zambrano-Álava et al. (2020) aseguran que la gamificación prepara al individuo para enfrentar retos de una sociedad enfocada en la tecnología incorporando la creatividad para solucionar problemas cotidianos.

En el año 2021 el Ministerio de Educación expide el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, con el objetivo de fortalecer estas aptitudes. Para este estudio se toma como referencia la incorporación de las competencias digitales que el Ministerio a través del currículo toma como prioridad en el proceso de aprendizaje en tiempos de pandemia.

Las competencias digitales son el conjunto de conocimientos y habilidades que promueven el uso responsable de: dispositivos digitales, aplicaciones tecnológicas, y redes sociales. Por otro lado, se indica que las competencias básicas son las funciones fundamentales y convencionales que se requieren para la lectura, escritura y el cálculo además del uso elemental de los dispositivos digitales y aplicaciones en línea (Ministerio de Educación, 2021). Por otro lado, es menester fomentar el aprendizaje y uso de la lengua kichwa en las nuevas generaciones, quienes posiblemente están siendo arrastrados a la aculturación, dejando de lado su propia identidad.

“La muerte del lenguaje implica la pérdida de rasgos culturales únicos y de conocimientos históricos que probablemente nunca serán recuperados. Esta triste y difícil situación se asocia a la pobreza, el racismo, y a la inseguridad lingüística y cultural que sufre gran parte de la población indígena” (Paronyan & Domingo, 2018, p. 2).

Uno de los objetivos del sistema de Educación Intercultural Bilingüe expresado en el MOSEIB es: Recuperar y fortalecer el uso de las distintas lenguas de los pueblos y nacionalidades en todos los ámbitos de la ciencia y la cultura y buscar espacios para que sean empleados en los distintos medios de comunicación (Ministerio de Educación, 2018).

La enseñanza a través de las metodologías activas tiene una larga trayectoria. La incorporación de las nuevas tecnologías en los ambientes educativos formales contribuye a que los estudiantes se preparen para enfrentar los desafíos de esta sociedad Desde la perspectiva de Pérez de A y Telleria (2012) las TIC han creado nuevas condiciones para construir ambientes de enseñanza y aprendizaje que ofrecen comunicación sincrónica es decir simultánea y asincrónica cuando el mensaje se emitido y es recibido en un tiempo posterior

Las nuevas metodologías están enfocadas en el estudiante antes que en los contenidos lo cual cambia el esquema tradicionalista de enseñanza

aprendizaje aplicado desde hace mucho tiempo. Peralta-Lara y Guamán-Gómez (2020). En este contexto las metodologías activas potencian el trabajo independiente del estudiante, lo cual genera mayor compromiso y responsabilidad, por lo tanto, se desarrollan en los estudiantes competencias para aprender a aprender

La educación Intercultural Bilingüe es decir la educación desde y hacia los pueblos y nacionalidades indígenas está tomando un rumbo positivo, debido a las nuevas políticas que fomentan el fortalecimiento y apropiación de la identidad cultural. Es evidente entonces el incremento de las metodologías activas en los contextos educativos de EIB. Así por ejemplo Buitrón Cachipundo et al. (2020) en su artículo proponen el “Diseño de un aplicativo Web para la enseñanza del idioma Kichwa” mencionan que el uso de las nuevas tecnologías para el fortalecimiento de las lenguas indígenas otorga un estatus social a la lengua ya que la incluye en los medios modernos a la par de las tecnologías actuales.

Ocaña Chiluisa (2017) en su artículo “Las TIC en la educación intercultural” mencionan que los establecimientos interculturales aplican las TIC para sus clases, considerándolas como herramientas digitales de fácil utilización mismas que apoyan a un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad. A través de su investigación confirmaron que el uso de las metodologías activas incide en el aprendizaje en los ambientes de educación intercultural de una forma positiva.

Como parte de las metodologías activas se considera también la Gamificación entendida como una herramienta interactiva que a través del juego fomenta el aprendizaje. El uso del juego como elemento principal para dinamizar y estimular la creatividad, el empeño, el trabajo en equipo y la productividad de los participantes a través de sus técnicas y dinámicas (González-Alonso, 2019). En otro sentido Trejo- González (2019) asevera que la Gamificación está compuesta de categorías: las dinámicas, que se refieren a una especie de reglamentación durante la práctica. Por otro lado, las mecánicas y los

componentes. Enfocados en la motivación de los participantes a seguir con el juego en busca de recompensas.

Existe una variedad de plataformas a través de las cuales se puede aplicar la Gamificación en el aula como, por ejemplo: Kahoot, Geogebra, Quizizz, Wordwall, ClassCraft, Plickers, Educaplay. entre otras. En relación a lo anterior Rojas-Viteri et al. (2021) menciona que Kahoot es un test on line creado con un ambiente como y divertido que motiva a los estudiantes a contestar una serie de preguntas, puede ser utilizado a través de cualquier dispositivo móvil. En cambio, Quizizz es una herramienta que permite crear cuestionarios on line que pueden ser respondidos en tiempo real o como tarea. En este mismo sentido Orrego- Riofrío y Aimacaña-Pinduisaca (2018) citan a Pérez (2014) quien menciona que Educaplay es una plataforma en la que se diseñan varias actividades educativas on line. Existen alrededor de 17 actividades on line como: sopas de letras, videoquiz, ruletas, crucigramas, entre otras. Estas actividades favorecen a la retención y asociación de los conocimientos previos con los nuevos.

En una investigación realizada por Mallitasig Sangucho y Freire Aillón (2020) encontró que la gamificación aplicada en ambientes educativos utilizando herramientas tecnológicas es una técnica didáctica eficaz. Esta concepción se pudo evidenciar durante la aplicación del plan de clase en la “Escuela Naciones Unidas” para la asignatura de Ciencias Naturales. Se confirmó el avance del aprendizaje significativo a gran escala obteniendo resultados positivos.

Fusionar la educación intercultural y la gamificación es un reto que varios docentes asumen a pesar de las dificultades del Sistema Educativo Nacional con miras a obtener resultados enriquecedores tanto para los docentes como para los estudiantes. Al agrupar el proceso de formación de Educación Intercultural con la gamificación para generar un proceso más lúdico y motivador y así fortalecer el trabajo cooperativo estimulando el esfuerzo de todos los involucrados hacia un objetivo común, se

obtendrán beneficios para ambas partes de una forma más provechosa (González-Alonso, 2019). En los actuales contextos el uso y aplicación de las metodologías activas en ambientes educativos interculturales bilingüe genera motivación a los estudiantes ya que su cultura está siendo valorada desde una óptica moderna e innovadora.

Alrededor del mundo las nuevas tendencias de enseñanza aprendizaje están generando técnicas innovadoras basadas en las nuevas tecnologías estimulando al estudiante a un aprendizaje significativo. Por otro lado, las didácticas tradicionales ya no están generando los resultados esperados. Por esta razón se empiezan a contemplar metodologías de enseñanza aprendizaje a través de herramientas digitales o plataformas didácticas en línea priorizando el uso de las TIC y generando nuevos entornos de aprendizaje. Para Zurita Cruz et al. (2020) el proceso de aprendizaje virtual es una evolución de la enseñanza tradicional que sumado al avance tecnológico crea entornos virtuales educacionales.

Las TIC son tecnologías que permiten, producir, almacenar, procesar, presentar y comunicar información por medio de los diferentes dispositivos como computadoras o tecnología de última generación. En relación a lo anterior Henríquez et al. (2020) indican que las TIC no son solo herramientas o sistemas de entrega de contenidos, también se convierten en oportunidades para modificar lugares y tiempos de aprendizaje, métodos y estructuras más motivadoras. Por otra parte Sandoval (2020) afirma que en la actualidad las TIC son amigables, accesibles, y se adaptan a los contextos educativos y tienen el objetivo de hacer una transición de lo tradicional a un aprendizaje constructivo.

**Gamificación:** Esta investigación se enfoca en la gamificación como herramienta activa Contreras Espinosa, (2016) en términos generales define a Game-based learning o aprendizaje basado en juegos como el uso de juegos para apoyar al proceso de enseñanza/aprendizaje. En la actualidad se evidencia la incorporación de las llamadas “metodologías

activas” muchas de ellas basadas en juegos. Por su parte Zepeda-Hernández et al. (2016) afirma que diariamente surgen nuevas formas de aprendizaje encaminadas a innovar la didáctica aplicada en el aula con el objetivo de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior la Gamificación está enmarcada en las nuevas formas de enseñanza. Pascuas Rengifo et al. (2017) quienes definen a la Gamificación como la inserción de técnicas de diseño, la mecánica y/o estilo de juego en sistemas que usualmente no son juegos con el objetivo de enriquecer la experiencia y participación del jugador. Desde la perspectiva educativa el jugador sería el estudiante.

Actualmente nos vemos frente a una generación digitalizada, así lo indican Zepeda-Hernández et al. (2016) quien afirma que los nuevos estudiantes han experimentado un cambio radical y los denomina como Nativos Digitales, los cuales piensan y procesan la información de manera diferente, lo que resulta en un desfase generacional. En este sentido los docentes deben adaptarse a las nuevas tendencias de enseñanza aprendizaje.

En este sentido muchos docentes se ven en la tarea de auto medicarse en el ámbito tecnológico como lo menciona Pascuas Rengifo et al. (2017) desde el contexto educativo se ha incrementado el interés en el juego y sus tecnologías en las últimas décadas. Una de las tendencias es recalcar que se debe aprovechar el potencial de los juegos para enseñar de forma diferente, Al implementar la Gamificación en los ambientes escolares se busca innovar la metodología para hacerla motivadora y activa y alcanzar las destrezas y competencias de los estudiantes. Martínez-Navarro, (2017) afirma que la oportunidad para redefinir la práctica educativa es implementar en el aula la Gamificación como herramienta activa basada en el juego de acuerdo a los requerimientos actuales.

**Lengua Kichwa:** Por otro lado, otro aspecto de estudio la lengua kichwa en este contexto La Constitución de la República reconoce que Ecuador es un país “intercultural, pluricultural y

multilingüe”. En el territorio nacional coexisten 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas. Cada una con su particularidad. Sin embargo, es la lengua el elemento en común que las une. La lengua Kichwa hablada por los grupos indígenas de la sierra centro y algunas comunidades de la Amazonia están en un proceso de revalorización a través de la Educación Intercultural Bilingüe. En este sentido Aguirre, (2019) menciona que La lengua ancestral se ve en la necesidad de una revitalización cultural lo que significa esfuerzos desde una perspectiva descolonizadora.

La enseñanza de la lengua Kichwa está a cargo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe. Cabe indicar que el sistema Bilingüe a más de impartir una educación acorde a la tendencia actual, asume el reto de revalorizar la identidad cultural de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador. En este contexto Encarnación et al. (2018) definen a la educación Intercultural como “la propuesta educativa inclusiva que favorece el conocimiento y el intercambio cultural como la valoración positiva de la diversidad cultural en términos de convivencia, innovación curricular y fomento de la participación comunitaria”

En este sentido y con todas las premisas anteriores se considera que al poner a la cultura y sobre todo a la lengua Kichwa a la par de las tendencias modernas educativas se estaría cumpliendo con el objetivo de fortalecer la lengua y de esta manera generar una conciencia de apropiación de la identidad que caracteriza a la sociedad ecuatoriana todo esto a través de la utilización de metodologías activas en el proceso de enseñanza y que se convierte en el objetivo primordial de la presente investigación

## Método

La presente investigación se realizará de manera cuasi experimental, se empleó gamificación en una clase de lengua Kichwa para determinar la incidencia del uso de esta metodología. El paradigma epistemológico es cuantitativo debido a que se evidenciará las reacciones de los estudiantes al aplicar una clase con gamificación. La investigación es de corte transversal, es decir se aplicará una sola vez para identificar el comportamiento.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Monseñor Leónidas Proaño II, ubicada en la provincia del Azuay, en la comunidad de Monjas de la parroquia Quinjeo. La muestra para la aplicación de la investigación son 31 estudiantes del octavo y décimo **año de EGB** 19 de género femenino y 12 de masculino.

Para recolectar la información se aplicó una ficha de observación con la cual se identificará el comportamiento y la actitud de los estudiantes ante una clase con metodologías activas, este instrumento posee una fiabilidad calculada a través del alfa de Cronbach de 0.728. En cuanto al análisis estadístico de los datos se utilizó el programa SPSS.

Es importante indicar que se procedió con la solicitud de autorización y consentimiento a cada uno de los representantes de los estudiantes que participaron en la presente investigación, cuyos documentos son parte de la bitácora de la investigación.

## Resultados

Durante esta investigación se evidenció que la metodología activa de gamificación causó un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes ver tabla 1. Según los resultados los juegos aplicados en la clase de Kichwa incrementaron la motivación y la interacción en el aula.

**Tabla 1**

*Reacción de los estudiantes ante juegos en línea*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	58	58,0	58,0	58,0
	Casi siempre	33	33,0	33,0	91,0
	A veces	6	6,0	6,0	97,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

La tabla 1 se observa que la reacción positiva de los estudiantes es de un 58% ante la aplicación de los juegos en línea. Por otro lado, en la tabla 2 se evidencia que al aplicar la gamificación como herramienta activa durante la clase de kichwa existe un nivel de motivación de un 53% es decir una alta motivación.

**Tabla 2**

*Motivación durante la clase de Kichwa*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	53	53,0	53,0	53,0
	Medio alto	43	43,0	43,0	96,0
	Medio	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

En cuanto a la motivación con la aplicación de la Gamificación para la enseñanza del Kichwa se evidencia que el 96% de los estudiantes poseen una motivación media alta y alta, dando lugar a que esta estrategia activa incentiva el aprendizaje de esta lengua ancestral.

En esta misma línea considerando lo anterior se deduce que los juegos en línea inciden positivamente en la clase de Kichwa.

En este sentido los docentes deben ampliar sus conocimientos en relaciona a metodologías activas y tecnología. Además, las aulas deben ser adecuadas a las necesidades tecnológicas de los estudiantes y docentes.

**Discusión**

Como se puede apreciar en los resultados la gamificación como herramienta activa genera un cambio positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua Kichwa. Actualmente las nuevas tecnologías están innovando los procesos educativos para conseguir resultados significativos. Un estudio realizado por Pascuas Rengifo et al. (2017) señalan que la gamificación tiene un alto potencial en el sector de la educación siempre y cuando sea aplicada bajo las condiciones adecuadas esto permitirá identificar la mejora en los resultados de aprendizaje de acuerdo a la motivación, concentración, participación y cambios de comportamiento.

En este sentido la motivación es un tema clave ya que el estudiante debe estar predispuesto a aprender y mejor aún si es a través de juegos. Contreras Espinosa (2016) menciona que la motivación es imprescindible para garantizar el aprendizaje. señala que cuando un estudiante se encuentra motivado la efectividad de la actividad aumenta.

Al igual que el estudio realizado por Rojas-Viteri et al. (2021) en el que se indica que Kahoot se ha convertido en una estrategia importante para los docentes debido a que incentivó al estudiante a no faltar a clase y por ende se logró una participación más activa. La presente investigación también demuestra que la gamificación es una estrategia motivadora que incentiva a los estudiantes a aprender la lengua kichwa de una forma divertida. Y consecuentemente se fortalece el aprendizaje de esta lengua. Así también (Mallitasig Sangucho & Freire Aillón, 2020) concluyen que la gamificación influye de manera positiva en todas las escalas de la prueba ACRA. como resultado se vio la mejora en la interiorización del conocimiento de los estudiantes. Siendo

algunos efectos la interacción, entretenimiento, y motivación. En definitiva, se vio que el conocimiento se capta más rápidamente logrando un aprendizaje a largo plazo.

## Propuesta

En base a lo analizado anteriormente se ha demostrado que la gamificación como metodología activa tiene una alta significación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se pudo observar que los estudiantes respondieron eficazmente a las actividades propuestas generando un ambiente de sana competencia.

## Figura 1

*Gamificación como metodología activa*



La gamificación es una metodología activa relativamente nueva. La misma que está generando cambios en el aprendizaje de los estudiantes. Así lo demuestran varios estudios realizados. Expertos recomiendan su uso para conseguir mejores resultados de hecho al involucrar juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje promueve la motivación y el gusto al desarrollar las actividades. La sana competencia hace que los participantes sean cada vez mejores

En base a lo analizado anteriormente se propone en primer lugar una capacitación permanente y holística de los docentes en relación a metodologías activas y manejo tecnológico. Es un hecho que la pandemia ha propiciado el uso y desarrollo de la virtualidad tanto de estudiantes como docentes, quienes se han visto en la necesidad de adaptarse a esta nueva modalidad, ya que vino para quedarse. Por otro lado, los conocimientos de los docentes deben estar acorde a la educación moderna. En vista de este

cambio en el proceso de aprendizaje también es necesario un cambio en la metodología de enseñanza. Los docentes tienen el desafío de revertir la enseñanza tradicional a una enseñanza digital aprovechando las bondades de lo que ofrece esta nueva era tecnológica. Es conocido que la metodología tradicional no genera cambios positivos en el estudiante más bien los conocimientos adquiridos son efímeros.

Si bien es cierto que existen varias plataformas que se pueden adecuar a las necesidades de los docentes y estudiantes. Es importante tener en cuenta el objetivo de la actividad, la edad de los estudiantes y sobre todo el conocimiento en relación al manejo digital y tecnológico. Aunque en las nuevas generaciones este conocimiento digital es innato. Sin embargo, la correcta inducción a la hora de desarrollar la actividad va hacer la diferencia. Plataformas como Kahoot, Educaplay, Quizziz, Live work Sheets, Plickers, son de fácil configuración y ofrecen una variada gama de actividades.

En varios estudios realizados en relación al tema se observa que al aplicar gamificación se llega a obtener los aprendizajes significativos debido a la motivación que se genera en los estudiantes. La necesidad de ganar el juego hace que los participantes recurran a los aprendizajes adquiridos. De esta forma van recordando, relacionando, y aplicando sus conocimientos en situaciones reales y necesarias consecuentemente se consigue aprendizajes significativos.

Al desarrollar el proceso de aprendizaje en el cual se incluyen actividades gamificadas. Se propicia al aprendizaje lúdico del tema de estudio. En este caso el aprendizaje de la lengua kichwa. Las actividades lúdicas aplicadas incentivan a los estudiantes a aplicar sus conocimientos de manera que sientan la necesidad de aprender y conocer aún más sobre el tema. Consecuentemente se fortalece el aprendizaje de la lengua y de alguna manera se propicia a la conservación de este conocimiento ancestral que es parte de la identidad de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador.

## Conclusiones

Las nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje están cambiando la perspectiva de los docentes a la hora de impartir las clases. En este sentido la gamificación es una estrategia innovadora que aplicada correctamente mejora significativamente el aprendizaje. La realidad actual de la educación permite evidenciar que las metodologías aplicadas no son del todo innovadoras y motivadoras. Lo dicho anteriormente se puede evidenciar en la poca motivación que tienen los estudiantes en las diferentes actividades pedagógicas ante una metodología tradicional. Diferentes estudios a nivel mundial demuestran que la aplicación de metodologías activas causan un impacto positivo en el aprendizaje. Dejando ver que es imperiosa la capacitación de los docentes en esta área.

La presente investigación halló que al aplicar gamificación en una clase de lengua kichwa los estudiantes reaccionaron de una manera positiva, ya que no siempre habían utilizado esta metodología. Muchos de ellos recordaron los conocimientos adquiridos para desarrollar las actividades. Esto demuestra que el efecto de los juegos en línea es una práctica con la que se evidencia el nivel de conocimientos adquiridos y posiblemente servirá para tomar decisiones en cuanto a la metodología aplicada.

Al aplicar la gamificación en la enseñanza de lengua kichwa se propició el fortalecimiento de la lengua kichwa, en este sentido el hecho de que los estudiantes apliquen sus conocimientos de kichwa en este tipo de prácticas reconocidas mundialmente genera un estatus significativo de la lengua ancestral sobre el inglés considerado más importante.

En este sentido la propuesta planteada se enfoca en la aplicación de juegos en línea para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del kichwa. Previo a esto los docentes deben capacitarse en este ámbito con miras a cambiar la metodología y mejorar los resultados. Para esto es necesario el equipamiento tecnológico y de conectividad. Finalmente, la investigación determinó que la gamificación incide

positivamente en el aprendizaje de la lengua kichwa generando motivación en los estudiantes lo cual fomenta el aprendizaje y por ende el fortalecimiento de este idioma ancestral.

## Referencias bibliográficas

- Aguirre, G. V. (2019). *Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador: Una revisión conceptual Educación Intercultural Bilingüe en*.
- Buitrón Cachipundo, B., Díaz Gispert, L. I., & Cahuasquí Anrango, J. A. (2020). Diseño de un aplicativo web para la enseñanza del idioma kichwa [Design of a web application for teaching the Kichwa language Design de um aplicativo da Web para o ensino da língua Kichwa]. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.781>
- Cahyani, A. D. (2016). Enfoque de gamificación para mejorar la participación de los estudiantes en el curso de idiomas [Gamification approach to enhance students engagement in studying language course]. *MATEC Web of Conferences*, 58. <https://doi.org/10.1051/mateconf/20165803006>
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación [Digital games and gamification applied to education]. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Encarnación, P.-G., Moreno-Fernández, O., & Moreno-Crespo, P. (2018). Educación para la diversidad cultural y la interculturalidad en el contexto escolar español [Education for the cultural diversity and the interculturality in the Spanish school context]. *Revista de Ciencias Sociales*, 23(2), 11–26. <https://doi.org/10.31876/rcs.v23i2.24949>
- González-Alonso, F. (2019). La Educación Intercultural En Un Taller De Gamificación. In *Migración, Interculturalidad y*

*Educación: Impactos y desafíos* (Issue January).

- Henríquez, S., Javier, F., Márquez, Y., Natalie, J., Quintana, B., Graciela, M., Javier, F., Henríquez, S., Natalie, J., & Márquez, Y. (2020). *ACT-ED : instrumento unifactorial para medir la actitud hacia el uso educativo de TIC en docentes chilenos de educación secundaria*. <https://doi.org/10.21703/rexe.20201941sandoval12>
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales [Gamification as a teaching technique in the learning of Natural Sciences]. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Martínez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot [Technologies and new trends in education: Learning by playing. Kahoot's case]. *Opción*, 33(83), 252–277. <https://n9.cl/etfl>
- Ministerio de Educacion. (2018). *MOSEIB* (Tercera). <https://n9.cl/4hd3ln>
- Ministerio de Educacion. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales* (p. 66). <https://n9.cl/t9vek>
- Neira-Gonzáles, M., & Pulgarin Moran, E. (2021). *La Innovación Educativa como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia de la Unidad Educativa Fiscal José Jesús Ocampo Salazar [Teaching-Learning Process in Pandemic Times of the teaching-learning process in pand. 1, 96–120*. <https://n9.cl/bhcru>
- Ocaña Chiluisa, J. (2017). Las TICS en la educación intercultural [ICTs in intercultural education]. *Revista Publicando*, 4(11(1)), 369–379. <https://n9.cl/qcato>
- Orrego-Riofrío, M., & Aimacaña-Pinduisaca, C. J. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general [Educaplay multimedia tool as a teaching resource in the teaching process - chemistry and general physics learning]. *Polo Del Conocimiento*, 3(10), 44. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Paronyan, H., & Domingo, S. (2018). Educación intercultural bilingüe en Ecuador: retos principales para su perfeccionamiento y sostenibilidad [Intercultural bilingual education in Ecuador: challenges, development and sustainability]. *Transformación*, 14(3), 310–326. <https://n9.cl/7k698>
- Pascuas Rengifo, Y., Vargas Jara, E., & Muñoz Zapata, J. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura [Motivational experiences of gamifications: a systematic literature review]. *Innovación Educativa (México, DF)*, 17(75), 63–80. <https://n9.cl/idz2k>
- Peralta-Lara , D., & Guamán-Gómez, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales [Active methodologies for the teaching and learning of social studies]. *SOCIEDAD Y TECNOLOGÍA*, 3, 1–10. <https://n9.cl/8hgg5>
- Pérez de A, M. del C., & Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa [TICS in education: new learning environments for educational interaction]. *Revista de Teoría y Didáctica de Las Ciencias Sociales*, 18, 83–112. <https://n9.cl/plfl1>
- Rabah, J., Cassidy, R., & Beauchemin, R. (2018). Gamificación en Educación – ¿Beneficios Reales o Entrenimientoto Educativo?[Gamification in education: Real benefits or edutainment?]. *Proceedings of the European Conference on E-Learning*,

- ECEL*, 2018-Novem(May), 489–496. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28673.56162>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje [Use of Kahoot as a motivating element in the teaching learning process]. *Cátedra*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Romero Bojórquez, L., Utrilla Quiroz, A., & Utrilla Quiroz, V. M. (2014). Las actitudes positivas y negativas de los estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas, su impacto en la reprobación y la eficiencia terminal [Positive attitudes and negative of the students in the learning of mathematics, its impact on the reproach]. *Ra Ximhai*, 291–320. <https://doi.org/10.35197/rx.10.03.e1.2014.20.lr>
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC : El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras Covid-19 Education in Time ICT Tools : The New Teaching Role in Strengthening the Te. *Revista Internacional Tecnológica - Educativa Docentes 2.0*, 9, 24–31. <https://n9.cl/tpwi5>
- Trejo- González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula [Technological resources for the integration of gamification in the classroom]. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(2019), 75–117. <https://n9.cl/jrty6>
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, A. T., Lucas-Zambrano, M.-D.-L.-Á., & Luque-Alcívar, K. E. (2020). Gamificación y aprendizaje autorregulado [Gamification and self-regulated learning]. *Episteme Koinonia*, 3(5), 287. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.847>
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. [Integration of gamification and active learning in the classroom]. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326. <https://n9.cl/6ni83>
- Zurita Cruz, C. E., Zaldívar Colado, A., Sifuentes Ocegueda, A. T., & Valle Escobedo, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje [Critical analysis of virtual learning environments]. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 25(Extra11), 33–47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4278319>