



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN LA
ENSEÑANZA DEL IDIOMA KICHWA EN ESTUDIANTES DE PEDAGOGÍA DE
IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS”**

Autoras:

Liliana Ernestina Guzmán Shakay

Marcia Maribel Moyolema Amboya

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

ECUADOR

2023



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Queremos dedicar este trabajo a nuestras familias, quienes han sido nuestro pilar fundamental en este viaje académico. Su amor incondicional, paciencia y apoyo constante nos han dado la fuerza y la determinación para enfrentar los desafíos que surgieron durante la realización de esta investigación. A nuestros padres, hermanos y seres queridos, les estamos eternamente agradecidos por su aliento inquebrantable y por ser nuestro mayor estímulo en cada paso que damos.

Además, queremos expresar nuestro reconocimiento a nuestros queridos profesores y guías, cuya sabiduría y orientación han iluminado nuestro camino académico. Sus valiosas enseñanzas y conocimientos compartidos han enriquecido enormemente este trabajo. Este logro es también un reflejo del apoyo invaluable de nuestros amigos y compañeros, cuya colaboración y amistad han sido fundamentales en nuestro crecimiento personal y profesional. A todos ellos, les dedicamos este trabajo con profundo agradecimiento y gratitud.

Liliana Ernestina Guzmán Shakay

Marcia Maribel Moyolema Amboya



AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestra más sincera gratitud a todas las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto. En primer lugar, agradecemos a nuestros profesores y asesores, cuya orientación experta y apoyo continuo fueron esenciales para dar forma a nuestras ideas y enriquecer nuestro enfoque académico. Sus valiosas sugerencias y críticas constructivas fueron fundamentales para mejorar este trabajo y expandir nuestros horizontes de conocimiento.

Además, queremos extender nuestro agradecimiento a nuestros amigos y compañeros de clase, cuyo aliento y motivación nos han impulsado en los momentos más desafiantes. También agradecemos a nuestras familias por su inquebrantable apoyo emocional y por ser nuestra fuente inagotable de amor y comprensión. Cada uno de ustedes ha sido una parte fundamental de este viaje, y este logro es también suyo. A todos los que contribuyeron directa o indirectamente, les estamos profundamente agradecidos por su generosidad y compromiso, que han dejado una huella imborrable en este trabajo.

Liliana Ernestina Guzmán Shakay

Marcia Maribel Moyolema Amboya



ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Presentación y Contextualización	1
1.2 Justificación del problema.....	2
1.3 Planteamiento del problema.....	4
1.4 Precisión del tema	4
1.5 Objeto de la investigación.....	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.6 Planteamientos hipotéticos.....	5
1.7 Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar / Dimensiones	5
1.8 Objetivos específicos de la investigación.....	6
1.9 Identificación de los métodos a emplear	7
1.9.1 Métodos teóricos	7
1.9.2 Métodos empíricos	8
1.9.3 Métodos matemáticos-estadísticos.....	9
1.10 Declaración de la población y muestra.....	9
1.11 Declaración del tipo de investigación.....	10
1.12 Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	10
1.13 Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	11
2. CAPÍTULO 1	12
2.1 MARCO TEÓRICO	12
2.1.1 Introducción al Tema: Gamificación y su Relevancia en la Enseñanza del Idioma Kichwa	12



2.1.2 Gamificación	13
2.1.3 Origen y evolución del término.....	13
2.1.4 Elementos de la Gamificación.....	15
2.1.4.1 Puntos, insignias, recompensas y desafíos.	15
2.1.5 Narrativa y progresión en juegos educativos.....	16
2.1.6 Elementos lúdicos y motivacionales en contextos educativos.	16
2.1.7 Importancia de la Enseñanza del Idioma Kichwa	18
2.1.8 Contexto histórico y cultural del idioma Kichwa en Ecuador.....	18
2.1.9 Relevancia para estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.....	19
2.1.10 Antecedentes Históricos y Evolutivos de la Enseñanza del Idioma Kichwa.....	20
2.1.10.1 Contexto Internacional	20
2.1.10.2 Contexto Local	22
2.1.11 Base Legal y Antecedentes:	22
2.1.12 Fundamentos teóricos de la enseñanza de idiomas	24
2.1.13 Enfoques tradicionales de la enseñanza de idiomas	24
2.1.13.1 Enfoque comunicativo.....	24
2.1.13.2 Enfoque cognitivo	24
2.1.13.3 Enfoque humanista	25
2.1.14 Fundamentos teóricos.....	25
2.1.14.1 Teoría del Constructivismo	25
2.1.14.2 Teoría del Aprendizaje significativo	25
2.1.14.3 Teoría del Aprendizaje Social	26
2.1.14.4 Teoría del Conectivismo	26
2.1.14.5 Teoría del flujo de Csikszentmihalyi.....	26



2.1.14.6 Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan	27
3. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	27
3.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	27
3.2 Enfoque de la investigación	31
3.3 Alcance de la investigación.....	32
3.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	32
3.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	33
3.5.1 Modelo ADDIE a aplicar en la propuesta	34
3.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	35
3.7 Delimitación de la población y la muestra.	36
3.8 Estrategia metodológica investigativa.....	38
3.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	40
3.9.1 Resultados de encuesta.....	40
3.10 Interpretación y análisis de los resultados de las encuestas	45
3.10.1 Resultados de entrevista a los Docentes del idioma kichwa de la UNEMI.....	46
3.10.2 Interpretación de los resultados de las entrevistas.....	49
3.11 Conclusiones del diagnóstico causal	51
4. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	53
4.1 Presentación de la propuesta	53
4.2 Objetivos	54
4.2.1 Objetivo General:	54
4.2.2 Objetivos Específicos:.....	54
4.3 Bases teóricas de la propuesta	55



4.3.1 El constructivismo en el ámbito de la educación aplicando recursos digitales para el aprendizaje de idiomas.....	55
4.3.2 Modelo ADDIE	57
4.3.3 Moodle	58
4.3.4 Quizizz	59
4.3.5 Kahoot	60
4.4 Factibilidad de la propuesta.....	61
4.4.1 Factibilidad operativa	62
4.4.2 Factibilidad técnica.....	62
4.4.3 Factibilidad económica.....	63
4.5 Modelo de gestión de la propuesta	63
4.6 Validación de la propuesta por parte de especialistas	65
4.7 Desarrollo de la estructura.....	69
4.7.1 Desarrollo del Área de Cursos.....	69
4.7.2 Estructura del área de cursos del idioma Kichwa.....	72
4.7.3 Desarrollo del Área Participantes.....	73
4.7.4 Desarrollo del Área Calificaciones.....	75
4.7.5 Desarrollo del Área Competencias	76
4.7.6 Uso de Kahoot en las actividades	78
4.7.7 Uso de Quizizz en las actividades	81
4.8 Premisas para la implementación	83
4.8.1 Valoración teórica	85
4.9 Presentación gráfica de resultados	87
CONCLUSIONES	95



RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99
ANEXOS.....	109



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	29
Tabla 2.....	37
Tabla 3.....	38
Tabla 4.....	87
Tabla 5.....	89
Tabla 6.....	90
Tabla 7.....	92



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	40
Figura 2.	40
Figura 3.	41
Figura 4.	41
Figura 5.	42
Figura 6.	42
Figura 7.	43
Figura 8.	43
Figura 9.	44
Figura 10.	44
Figura 11.	71
Figura 12.	73
Figura 13.	74
Figura 14.	76
Figura 15.	78
Figura 16.	79
Figura 17.	82
Figura 18.	87
Figura 19.	89
Figura 20.	91
Figura 21.	92



LISTADO DE ANEXOS

Anexo A – Encuesta a estudiantes

Anexo B – Entrevista a docentes

Anexo C – Encuesta a estudiantes post-implementación

Anexo D – Resultados de la validación de la propuesta por parte de especialistas



RESUMEN

En el contexto de este estudio, se investigaron diversas cuestiones cruciales relacionadas con la enseñanza del idioma Kichwa en la Universidad Estatal de Milagro. El problema central abordado se centró en la falta de motivación entre los estudiantes de pedagogía de idiomas nacionales y extranjeros al aprender el idioma Kichwa. Para resolver este problema, el objetivo general del estudio fue implementar estrategias de gamificación destinadas a mejorar la motivación en el proceso de enseñanza de este idioma. Los objetivos específicos incluyeron la determinación de bases teóricas, la revisión de antecedentes sobre la gamificación como estrategia motivacional, el diagnóstico del estado actual de la enseñanza del Kichwa, la elaboración de una propuesta basada en la gamificación y la socialización de esta propuesta entre los docentes responsables de la cátedra de Kichwa. La metodología empleada se centró en la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa, que se manipuló a través de la implementación de diversas técnicas gamificadas en el proceso de enseñanza del idioma. La variable dependiente, por otro lado, fue "La motivación de los estudiantes de pedagogía de idiomas nacionales y extranjeros", medida mediante la participación activa y el interés demostrado por los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Los resultados más significativos revelaron que la gamificación efectivamente incrementó la motivación de los estudiantes, mejorando su participación y compromiso con el aprendizaje del idioma Kichwa. La propuesta desarrollada se mostró prometedora para fortalecer la enseñanza del idioma y fue socializada con los docentes pertinentes para su implementación. En conclusión, este estudio no solo proporcionó una sólida base teórica para la gamificación en la enseñanza del Kichwa, sino que también ofreció una propuesta concreta y viable para mejorar la motivación de los estudiantes de pedagogía de idiomas nacionales y extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro.

Palabras claves: *Gamificación, Estrategia Motivacional, Enseñanza, Idioma, Pedagogía.*



ABSTRACT

In the context of this study, several crucial issues related to the teaching of the Kichwa language at the State University of Milagro are investigated. The central problem addressed focused on the lack of motivation among national and foreign language pedagogy students when learning the Kichwa language. To solve this problem, the general objective of the study was to implement gamification strategies aimed at improving motivation in the teaching process of this language. The specific objectives include the determination of theoretical bases, the review of background on gamification as a motivational strategy, the diagnosis of the current state of Kichwa teaching, the development of a proposal based on gamification and the socialization of this proposal among teachers, responsible for the Kichwa chair. The methodology used focused on gamification as a motivational strategy in teaching the Kichwa language, which was manipulated through the implementation of various gamified techniques in the language teaching process. The dependent variable, on the other hand, was "The motivation of national and foreign language pedagogy students", measured by the active participation and interest shown by the students during the learning process. The most significant results revealed that gamification effectively increased students' motivation, improving their participation and commitment to learning the Kichwa language. The developed proposal showed promise for strengthening language teaching and was socialized with the relevant teachers for its implementation. In conclusion, this study not only provided a solid theoretical basis for gamification in Kichwa teaching, but also offered a concrete and viable proposal to improve the motivation of national and foreign language pedagogy students at the State University of Milagro.

Keywords: Gamification, Motivational Strategy, Teaching, Language, Pedagogy.



1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación y Contextualización

El idioma Kichwa desde muchos años se extiende geográficamente por la mayor parte del Ecuador; sin embargo, en la actualidad ha sufrido algunos cambios entre las sociedades donde hablan menos lenguas que hace 50 años, por lo que existe el riesgo de perder el patrimonio cultural y lingüístico. Lenguas como el kichwa y el shuar, son idiomas ancestrales más habladas en el país, están en riesgo de extinción (Chocair, 2020).

Basados en la nueva realidad de la educación, se buscó destrezas para mantener a los estudiantes interesados en aprender y darles la oportunidad de desarrollar habilidades intelectuales o conductuales; estimular la curiosidad y el deseo de aprender de maneras interesantes y creativas para mejorar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes (Flores, 2022). Por lo tanto, el objetivo de este estudio es determinar los resultados de la aplicación de la gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza de la lengua kichwa y al mismo tiempo diagnosticar su estado actual, proponiendo la creación de un entorno virtual, didáctico, activo y un ambiente motivador para los estudiantes, así como el uso de herramientas tecnológicas. La gamificación se utiliza en entornos educativos, como la creación de un entorno virtual Moodle utilizando herramientas digitales como Quizizz y Kahoot ya que es un método de aprendizaje efectivo, para el proceso de enseñanza de los estudiantes (Gómez, 2020, Mallitasig y Freire, 2020).

La importancia de este estudio es ayudar a revelar las verdaderas razones de la desaparición de la lengua kichwa para que las autoridades puedan tener información más clara y actuar rápidamente ante esta problemática y fortalecer la cultura kichwa, haciendo que estos jóvenes valoren nuestra identidad cultural (Solano, 2020).

Este trabajo de investigación, se enfocó en dos cursos específicos (A1 y A2) del octavo semestre de la carrera de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro, con un total de 120 estudiantes, divididos en 60 estudiantes por curso, y nueve profesores de la





Carrera. Estos cursos se eligieron por su importancia para los objetivos del estudio, buscando obtener información detallada sobre un grupo relevante de estudiantes involucrados en el aprendizaje de Kichwa. Para la muestra se optó un muestreo no probabilístico por conveniencia, donde se procedieron a seleccionar el curso de paralelo A de 60 estudiantes y 2 profesores del idioma kichwa de la carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros, que estaban preparados a colaborar en el estudio según su facilidad de acceso y disposición para interactuar; donde permite realizar el estudio de forma práctica y con recursos limitados, centrándose en participantes disponibles y colaboradores.

En la triangulación metodología se utilizó diferentes técnicas de recolección de datos, como entrevistas a los 7 especialistas, observación de campo, encuestas de satisfacción del uso del aula virtual y revisión documental de las respuestas a los formularios (especialistas remitieron legalizada el documento con firma electrónica), teniendo así una combinación de los métodos cuantitativos y cualitativos; los mismos que favorecen al análisis detallada con información confiable y altamente significativa. Todas estas fuentes de datos sirvieron para asegurar que la propuesta de implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa en la Universidad Estatal de Milagro cumpla con los más altos estándares académicos y pedagógicos en el contexto específico de la enseñanza del idioma kichwa.

La selección de los estudiantes y especialistas se basó en la accesibilidad y disponibilidad que manifestaron tener para participar en este proyecto estratégico, facilitando la recolección de datos de manera eficiente y oportuna.

1.2 Justificación del problema

La Licenciatura en Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro es una carrera de tiempo completo de 8 semestres y es requisito indispensable para obtener el título de Licenciatura (o) Pedagogía del Idioma Inglés, es completar el módulo de Kichwa. Sin embargo, los docentes del módulo de kichwa, manifiestan que los estudiantes tienen





poco interés y poca motivación por aprender este idioma debido a los recursos limitados, que es el principal problema del aprendizaje.

Para resolver esta situación, se implementará el método de gamificación como estrategia motivacional, porque establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas (Prieto-Andreu, 2020). Por lo tanto, los docentes del idioma Kichwa mejorarán su enseñanza-aprendizaje para que las clases sean más atractivas y motivadoras para sus estudiantes, lo cual ayudará a mejorar la participación y el rendimiento académico de los futuros profesionales (Gil y Prieto, 2020).

Según Zambrano et al., (2020), sostiene que la gamificación motiva el aprendizaje al centrar la atención en el alumno, promoviendo el crecimiento personal y mejorando el rendimiento académico; complementándolo con diversas plataformas a través de las cuales se puede aplicar la gamificación en el aula, por ejemplo: Kahoot, Geogebra, Kahoot, Geogebra. Quizizz, Wordwall, ClassCraft, Plickers, Educaplay entre otras. A su vez, Rojas-Viteri et al., (2021), menciona que Kahoot es una prueba en línea diseñada en un ambiente divertido que motiva a los estudiantes a responder una serie de preguntas y se puede utilizar en cualquier dispositivo móvil; por otro lado, Quizizz, es una herramienta que te permite crear cuestionarios online que puedes responder en tiempo real o como tarea.

La importancia de la investigación ayuda a identificar las causas de la desaparición de la lengua kichwa, para que el organismo pueda contar con información concisa que le permita salvar la lengua; porque, se encuentra regulado en el Modelo de Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) el cual forma parte del Sistema Educativo Nacional, cuyo alcance es el artículo 241 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) que incluye todas las normas para los miembros de la comunidad y comunidad educativa nacional originarias del Ecuador que utilizan la lengua ancestral.





1.3 Planteamiento del problema.

El idioma Kichwa es una de las lenguas ancestrales mayormente empleada en Ecuador. Sin embargo, actualmente, los procesos de globalización y los avances tecnológicos de la cultura occidental dominante; están contribuyendo a la pérdida paulatina de la lengua en las culturas indígenas. Esto se confirma entre las generaciones más jóvenes al distanciarse de la cultura y lengua de sus antepasados y perder su identidad cultural kichwa; hecho que ha cambiado la perspectiva sobre la importancia de la lengua nativa (Álvarez, 2020). Se puede decir que ya no se fomenta el kichwa en niños y jóvenes, debido a que los padres o quizás líderes indígenas no utilizan consistentemente la lengua nativa por la presión social. Los líderes o lingüistas indígenas finalmente reconocen que sus propios hijos ya no hablan o ni siquiera saben la lengua materna de sus padres (Solano, 2020).

A estos problemas se suma la represión de las luchas sociales y la denigración de las lenguas locales que reflejan sus conocimientos, identidad, valores e interacción con la naturaleza (Punina, 2023). La muerte de una lengua significa la pérdida de una identidad cultural única y de un conocimiento histórico que tal vez nunca se recupere. Esta triste y difícil situación está relacionada con la pobreza, el racismo, la inseguridad lingüística y cultural que padece la mayoría de los pueblos indígenas (Paronyan y Domingo, 2018). Planteando así la siguiente pregunta para esta investigación:

¿Cómo influye la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

1.4 Precisión del tema

“La gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros”





1.5 Objeto de la investigación.

Examinar el uso de la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de pedagogía de idiomas nacionales y extranjeros.

1.5.1 Objetivo general.

Analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de pedagogía de idiomas al aprender el idioma Kichwa.

1.6 Preguntas Científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos necesarios para la implementación de estrategias motivacionales de la gamificación en la enseñanza del Idioma Kichwa para estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

¿Cuáles son los antecedentes de la gamificación como estrategia motivacional para la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

¿Cuál es la situación actual del nivel de aprendizaje del idioma Kichwa que presentan los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

¿Qué características debe tener la gamificación como estrategia motivacional que promueva la enseñanza del Idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

¿Cuál es la valoración de especialistas al implementar la gamificación como estrategia motivacional para la enseñanza del Idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro?

1.7 Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar /





Dimensiones

Variable independiente: "La gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa". Ya que es la variable que se manipula o controla para observar su efecto en la variable dependiente. Es decir, se implementará estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza del idioma Kichwa a los estudiantes de Pedagogía.

Variable dependiente: "La motivación de los estudiantes de pedagogía de idiomas nacionales y extranjeros". Ya que se analizará cómo la introducción de la gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa afecta la motivación de los estudiantes para aprender y participar activamente en el proceso de enseñanza.

1.8 Objetivos específicos de la investigación.

- Determinar las bases teóricas con el fin de implementar estrategias de gamificación para mejorar la motivación en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.
- Determinar antecedentes de la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.
- Diagnosticar el estado actual que presenta la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.
- Elaborar una propuesta de un entorno virtual en la plataforma Moodle, mediante la implementación de la gamificación como estrategia motivacional para fortalecer la enseñanza del Idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.
- Socializar la propuesta a los docentes responsables de la cátedra de Kichwa de la Universidad Estatal de Milagro a fin de inducir a la aplicación de esta nueva propuesta.





1.9 Identificación de los métodos a emplear

En toda la investigación se van a utilizar algunos métodos e instrumentos valiosos que permitirán conocer a profundidad la realidad a la que nos enfrentamos para desarrollar este proyecto.

1.9.1 Métodos teóricos

El análisis-síntesis: En esta etapa se analizará exhaustivamente la literatura existente sobre gamificación, estrategias motivacionales y enseñanza del idioma Kichwa. A través del análisis de diversas fuentes teóricas, se identificarán patrones, tendencias y conceptos claves relacionados con la investigación; posteriormente, se procederá a sintetizar esta información, construyendo un marco teórico sólido que respalde la propuesta de utilizar la gamificación como estrategia motivacional para los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.

El histórico-lógico: Se aplicará para interpretar o reescribir lo sucedido en el pasado y comprender la evolución histórica de la enseñanza del idioma Kichwa, a través del tiempo y sus generaciones, lo cual nos permitirá contextualizar la gamificación como estrategia motivacional, identificando patrones, cambios y factores históricos que han influido en la enseñanza de este idioma.

Revisión bibliográfica: Se efectuará una revisión exhaustiva de la literatura académica y científica relacionada con la gamificación, la enseñanza de idiomas y la motivación en el aprendizaje. Esto permitirá identificar teorías, conceptos y enfoques teóricos relevantes que respalden la investigación; a través de buscadores como Biblioteca cervantes virtual, Dart-Europe, Dialnet, Eumed, Google académico, NDLTD, Tesis doctorales en Red, Scielo, Scopus, TESEO, para obtener información de tesis de grados, post grados, doctorales, artículos, etc., donde se fundamentara teóricamente la aplicación de la gamificación, examinando estudios previos, enfoques pedagógicos y resultados obtenidos en contextos similares, respaldando así la viabilidad y pertinencia de esta estrategia en el ámbito de la Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.



1.9.2 Métodos empíricos

- **La observación científica:** Este método nos permitirá observar las manifestaciones o el fenómeno de estudio en las destrezas, habilidades de los estudiantes en la clase de idioma kichwa, por observaciones directas en el aula, de cómo se implementará la gamificación, qué elementos motivacionales son más efectivos y cómo los estudiantes responden a estas estrategias diseñadas.
- **La entrevista:** Se obtendrá datos a través de la interacción directa con los estudiantes, docentes de la carrera y especialistas con altísimos años de experiencia curricular en la educación superior, los mismos que componen la fuente de información transcendental, donde se aplicarán para obtener percepciones y opiniones sobre la efectividad de la gamificación como estrategia motivacional por un número de preguntas que proporcionará una visión más profunda de la aplicación práctica y las posibles mejoras.
- **La encuesta:** Contribuirá a la recopilación de información mediante cuestionario y/o formulario, que se integran preguntas para coleccionar datos cuantitativos de los estudiantes de pedagogía de idiomas. Estas preguntas se centrarán en sus experiencias con la gamificación, la motivación percibida y la influencia en su aprendizaje del idioma kichwa.
- **Validación de especialistas:** Esta información será un componente crucial, ya que los expertos consideran como; “dictamen por las personas con trayectoria en el tema, que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Herrera et al., 2022). Este método involucra los criterios de especialistas con la elección de variables apropiadas para adquirir los valores identificativos de los rasgos de su aplicación mediante el análisis estadística de los datos obtenidos de la muestra y comprobación de pruebas o preguntas de hipótesis, identificando los objetivos de aplicación del método, las relaciones con otros métodos (Díaz et al., 2019). Esto se realizará en la validación y aprobación de la propuesta sobre la implementación de la gamificación



como estrategia motivacional para fortalecer la enseñanza del idioma Kichwa, así se garantizará la validez y la confiabilidad de la investigación, en el cual los especialistas revisarán y evaluarán el diseño propuesto. Sus aportes y retroalimentación serán esenciales para respaldar la robustez de la presente investigación.

1.9.3 Métodos matemáticos-estadísticos

Cálculo porcentual: Se utilizará para conocer, analizar y comprender datos cuantitativos y cualitativos de la investigación y generar resultado de cada objetivo planteado.

Estadística descriptiva: Ayudará a recoger, almacenar, ordenar y analizar, los datos a través de las tablas de frecuencias o gráficos como pasteles, gráficos en barra e histogramas y el análisis porcentual para determinar la población y muestra.

Triangulación: Empleados en múltiples métodos de recopilación de datos para estudiar un solo problema y demostrar que son útiles en la confirmación de resultados, información más completa, mayor validez y mejor comprensión del fenómeno en estudio; asimismo se utiliza ampliamente en la investigación en todas las disciplinas, donde permite estudiar los resultados con más detalle, aclarar las cuestiones de interés y cuestiones relacionadas (Solorzano, 2022). En este proyecto este método ayudará a la reformulación de teorías o distintas teorías guiadas por hipótesis o preguntas combinando el enfoque cualitativo y cuantitativo en la investigación para obtener una comprensión más completa y robusta de los impactos de la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza de Idioma Kichwa en estudiantes de la Carrera Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.

1.10 Declaración de la población y muestra

Población: 120 estudiantes y 9 docentes de la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro.

Muestra: La investigación estará conformada por la muestra que se compone de un curso (A1) conformado de 60 estudiantes y 2 docentes responsables de la cátedra de Kichwa de la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros del octavo semestre.





Tipo de muestra: Muestra no probabilística por conveniencia, se optó por este tipo de muestreo específico debido a que no involucra ninguna fórmula y es por conveniencia porque responde a las necesidades particulares de nuestra investigación.

1.11 Declaración del tipo de investigación.

Tipo aplicada: Es una investigación de campo, tiene un enfoque mixto alcance exploratorio, descriptivo y diseño experimental.

Principales aportes.

La implementación de la gamificación como estrategia motivacional será un aporte significativo para la enseñanza de la lengua Kichwa, ya que, permitirá que los estudiantes se involucren de manera más activa y participativa en el proceso de aprendizaje, aumentando su motivación y compromiso en el aprendizaje del idioma.

1.12 Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Importancia: Contribuye abordar la problemática de la lengua Kichwa que está en peligro de desaparecer, ya que permite una mayor interacción, compromiso por parte de los estudiantes, aumentando las posibilidades de éxito en el proceso de aprendizaje, y la gamificación puede despertar un mayor interés a mantener viva la cultura y el idioma.

Necesidad social: La presente investigación contribuirá a la revalorización y preservación de la lengua materna, permitiendo su transmisión y continuidad en las nuevas generaciones.

Novedad: Para los estudiantes de la carrera de Idiomas Nacionales y Extranjeros, el uso de la gamificación como estrategia motivacional es novedoso, porque, se aplica por primera vez en la enseñanza del idioma Kichwa y con su implementación ayudará a superar los desafíos que enfrentan los docentes al enseñar un idioma que no es el materno de la mayoría de los estudiantes.





Actualidad científica: En este estudio se emplea la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa, porque es relativamente nueva y aún no ha sido ampliamente utilizada en este contexto, por lo cual esta estrategia tiene un gran potencial.

1.13 Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El trabajo de titulación realizado como parte del proceso para obtener el título de magíster en educación mención pedagogía en entornos digitales, se enfocó en la implementación de la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa a estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro. La estructura del informe incluyó los siguientes capítulos:

Introducción: Este capítulo presentó el contexto del problema, los objetivos de la investigación y las preguntas científicas que guiaron el estudio. Se delineó la importancia de abordar la motivación en la enseñanza del idioma Kichwa y se establecieron las variables independiente y dependiente, siendo la gamificación y la motivación de los estudiantes, respectivamente.

Capítulo 1 - Marco teórico: En este capítulo se exploraron los fundamentos teóricos necesarios para la implementación de estrategias motivacionales basadas en la gamificación. Se revisaron los antecedentes de la gamificación como estrategia motivacional y se analizó la situación actual del nivel de aprendizaje del idioma Kichwa entre los estudiantes de pedagogía de idiomas.

Capítulo 2 - Metodología para el desarrollo: Se detallaron los procedimientos metodológicos utilizados para alcanzar los objetivos de la investigación. Esto incluyó la descripción de la variable independiente, la gamificación, y cómo fue implementada en el proceso de enseñanza del idioma Kichwa. Además, se explicó cómo se evaluó la motivación de los estudiantes como variable dependiente.





Capítulo 3 - Presentación y validación de la propuesta: En este capítulo se presentó la propuesta elaborada mediante la implementación de la gamificación como estrategia motivacional para fortalecer la enseñanza del idioma Kichwa. Se detallaron los elementos clave de la propuesta y se proporcionaron argumentos respaldados por los resultados obtenidos a través de la investigación.

Conclusiones y Recomendaciones: Finalmente, se presentaron las conclusiones derivadas del estudio, resumiendo los hallazgos más significativos. Se ofrecieron recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas, basadas en los resultados obtenidos y en las lecciones aprendidas durante el proceso de investigación.

2. CAPÍTULO 1

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Introducción al Tema: Gamificación y su Relevancia en la Enseñanza del Idioma Kichwa

La gamificación es una nueva metodología en psicología y teoría educativa que se está convirtiendo en un fenómeno transformador en la educación. Esto afecta el aprendizaje de los estudiantes. Los expertos recomiendan utilizar juegos para conseguir mejores resultados, integrándolos en el proceso de aprendizaje como la creación de la motivación y diversión en las actividades. Fortalecer el aprendizaje de la lengua kichwa contribuye a la preservación de este conocimiento ancestral, que forma parte de la identidad indígena y nacional del Ecuador (Zhagui, 2022).

Además, tuvo un efecto positivo en la motivación, aumentando la retención de información un 9,3% y mejorando el rendimiento académico un 19%; estos enfoques teóricos y datos empíricos demuestran la importancia de la gamificación en la educación del idioma kichwa. La aplicación de estas teorías es para situaciones específicas, como los estudiantes de educación de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro, abre la puerta a métodos





de enseñanza innovadores y motivadores que tienen el potencial de transformar la educación de idiomas. Las principales definiciones relevantes se explican a continuación:

2.1.2 Gamificación

La gamificación como concepto educativo se basa en la implementación de principios de diseño de juegos en entornos no lúdicos, como aprender a motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento en la educación, esta herramienta permite que la vergüenza individual rompa las tensiones y alienaciones que ya existen en el ámbito cultural, enfatizando que profesores y estudiantes participen en una sinergia de trabajo mutuo que inspira curiosidad, experimentación, investigación, imaginación, expresión, comunicación, imaginación y creatividad (Iquise y Rivera, 2020). Está respaldada por importantes teorías psicológicas; como el flujo de Csikszentmihalyi, se puede reiterar que cuando los individuos están intrínsecamente motivados, están más involucrados en la tarea, creando un flujo de aprendizaje más efectivo. Por otro lado, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan enfatiza la importancia de enriquecer los valores básicos de autonomía, competencia y obediencia para aumentar la motivación interna para el desarrollo educativo (Buzón-García et al., 2021).

De acuerdo a M2 Research (2011), manifiesta que el mercado del juego creció de 100 millones de dólares en 2011 a 2.800 millones de dólares en 2016; reflejando el interés y el uso generalizado de la gamificación en diversos campos, incluido el educativo. De manera similar, un estudio de la Universidad de Colorado encontró que jugar juegos en el aula aumenta la participación de los estudiantes en un 60% y mejora las calificaciones en un 30%; estas cifras indican la importancia y el impacto positivo de los juegos en la educación (Mendoza, 2018).

2.1.3 Origen y evolución del término.

Aunque la gamificación se ha popularizado recientemente en la educación, tiene sus raíces en los conceptos de motivación y recompensa de la psicología conductual, inspirados en teorías como el condicionamiento operante de Skinner, que sugiere que las recompensas





refuerzan el comportamiento positivo, en la teoría de juegos, porque motivan a las personas a alcanzar sus objetivos (Saucedo et al., 2020).

Con el desarrollo de las tecnologías digitales, la gamificación en el entorno educativo está creciendo. Las plataformas en línea, las aplicaciones y el software educativo integran elementos de juego como desafíos virtuales, concursos y premios en las estrategias de aprendizaje. Este desarrollo ha llevado a un aumento significativo en el uso de juegos en las aulas en todo el mundo; el mercado mundial de gamificación educativa alcanzó los 487,9 millones de dólares en 2016 y se espera que crezca a una tasa compuesta anual del 37,1 % para 2022, lo que demuestra su papel cada vez mayor en el mundo (Sucre, 2016).

Además, el aprendizaje activo exige que los estudiantes participen activamente en actividades interactivas y desafiantes; asimismo, la enseñanza del idioma kichwa tiene como objetivo transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia activamente atractiva, motivadora y culturalmente enriquecedora, aumentando, la retención de conocimientos y fomentando el interés sostenido en el aprendizaje de idiomas para mejorar las habilidades en conocimiento del idioma Kichwa (Hagui-Brito et al., 2022).

Al integrar elementos de la cosmovisión kichwa, la gamificación puede hacer que el aprendizaje de idiomas sea más auténtico y relevante para los estudiantes, promoviendo la identidad cultural y el orgullo (Paronyan y Cuenca, 2018). Igualmente, la gamificación puede abordar las necesidades específicas de los estudiantes de educación en lenguas nativas o extranjeras para fomentar un entorno que respete la diversidad y la inclusión. A pesar de los beneficios, los juegos enfrentan desafíos y consideraciones éticas, porque la competencia excesiva puede generar ansiedad en algunos estudiantes, se debe considerar cuidadosamente la equidad en la distribución de las recompensas para evitar la discriminación (Encarnación et al., 2018). Se debe realizar planificación y evaluación para garantizar que todos los estudiantes se beneficien de manera justa y respetuosa (Encarnación et al., 2018). En este sentido, el juego se convierte en una poderosa y apropiada estrategia motivacional para enseñar kichwa a los estudiantes nativos; por ende, comprende sus orígenes, evolución, teoría subyacente, y aborda





cuestiones éticas con sensibilidad cultural, la gamificación se puede implementar de manera efectiva y rentable; teniendo la capacidad de transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y participativa que puede aumentar la motivación en el rendimiento de los estudiantes, contribuyendo a la conservación cultural kichwa (Neira-González y Pulgarin, 2021).

2.1.4 Elementos de la Gamificación

2.1.4.1 Puntos, insignias, recompensas y desafíos.

La gamificación es un método que utiliza elementos del juego en un contexto ajeno al juego para motivar e involucrar a las personas; que incluyen mecánicas de juego como puntos, insignias, premios y desafíos que se integran en las actividades diarias para aumentar la participación y el interés de los usuarios (Arce et al., 2023).

Puntos: Los puntos son la principal forma de medir el progreso de un juego o actividad que representan logros, recompensas por completar tareas específicas; alcanzando acumular y crear una competencia amistosa que motiva a los participantes a seguir participando y conseguir metas más altas (Lazarte y Gómez, 2021).

Insignias: Las insignias son símbolos visuales o gráficos que representan logros o habilidades en un juego o actividad jugable y sirven como reconocimiento tangible de los logros de un jugador; es decir, pueden variar en diseño, significado, y suelen usarse para resaltar habilidades específicas o hitos importantes en un contexto de juego (Garcés, 2023).

Recompensas: Las recompensas son incentivos o premios tangibles e intangibles que se ofrecen a los participantes como resultado de alcanzar ciertos objetivos o completar desafíos en un sistema gamificado; pueden incluir descuentos, productos gratuitos, privilegios especiales o reconocimientos públicos (Garcés, 2023).

Desafíos: Es la competencia o una acción de reto que se puede dar para alcanzar un objetivo o propósito (Garcés, 2023).





2.1.5 Narrativa y progresión en juegos educativos.

La narrativa en los juegos educativos se centra en historias coherentes y atractivas para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, la incorporación de historias interesantes en los juegos educativos mejora la retención al proporcionar un contexto significativo a la lección y ayuda a los estudiantes a conectarse con el contenido o comprender su relación con la realidad (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).

La progresión en los juegos educativos es cuando los estudiantes avanzan a través de niveles o etapas mientras aprenden habilidades y conocimientos apropiados al nivel de habilidad del jugador, proporcionando desafíos apropiados para mantener el interés y la motivación; para garantizar que los participantes se sintieran desafiados, pero no abrumados, se eligieron actividades para fomentar una mayor participación de los participantes y un mejor desempeño (Sánchez, 2019).

Los juegos educativos se concentran en elementos de gamificación para lograr un aprendizaje personalizado a través de una progresión adaptativa y retroalimentación instantánea. Estos juegos se adaptan a las necesidades personales de los estudiantes y brindan una experiencia de aprendizaje personal y efectiva (Minnaard y Minnaard, 2019). Al mismo tiempo, puede promover habilidades sociales; e iniciar el trabajo en equipo y la competencia sana entre los estudiantes a través de juegos cooperativos y competitivos puede ayudar a desarrollar habilidades sociales y emocionales básicas (Andrade y Howard, 2021). Al utilizar narrativas cautivadoras y sistemas de progresión efectivos, los juegos pedagógicos pueden mantener altos niveles de motivación a largo plazo; es decir los estudiantes se sienten atraídos por la resolución de desafíos, la superación de obstáculos y el avance en la historia, lo que crea una motivación sostenida para aprender y mejorar continuamente sus habilidades (Sánchez, 2019).

2.1.6 Elementos lúdicos y motivacionales en contextos educativos.

Elementos divertidos como desafíos, premios y concursos han demostrado ser herramientas efectivas para motivar a los estudiantes en las instituciones educativas (Candela y





Benavides, 2020). La teoría de la motivación autodeterminada de Deci y Ryan sugiere que cuando los estudiantes son capaces de controlar su aprendizaje y experimentar una sensación de competencia y logro, su motivación intrínseca mejorada (Peñas et al., 2020).

La gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia participativa y activa a través de mecánicas de juego. Se utiliza en el aprendizaje como estrategia pedagógica para absorber ciertos conocimientos, mejorar ciertas habilidades a través de la metodología que enfatizan a los estudiantes a involucrarse plenamente en el proceso de aprendizaje (Acosta-Yela et al., 2022). Asimismo, la efectividad de la educación en lengua kichwa implica la integración de elementos del juego en la cultura y cosmovisión del pueblo kichwa. con elementos tradicionales, valores culturales para hacer que la experiencia de aprendizaje sea auténtica y significativa para los estudiantes, respetando así su identidad cultural (Chocair, 2020). No obstante, la falta de equidad en el acceso a tecnologías puede crear disparidades en la participación y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para participar en las actividades gamificadas en idioma Kichwa; igualmente, los estudiantes pueden proporcionar información sobre qué aspectos de la gamificación son más motivadores y cuáles necesitan mejoras, para tener mejores estrategias gamificadas para optimizar la motivación y el aprendizaje (Chaluisa, 2021).

En resumen, los juegos como estrategia motivacional combinados con sensibilidad cultural y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes de educación en lenguas nativas y extranjeras tienen el potencial de transformar la educación del lengua kichwa a través de elementos de diversión que pueden crear una atmósfera dinámica y motivadora; un buen ambiente educativo que inicie la participación activa y el amor por la lengua o la nacionalidad kichwa teniendo un impacto duradero en la proceso educativo de los estudiantes (Macías-Loor, et al., 2021).





2.1.7 Importancia de la Enseñanza del Idioma Kichwa

Hoy en día, la enseñanza del kichwa es imprescindible, especialmente en términos de diversidad cultural y lingüística; porque que al menos el 7% de la población ecuatoriana habla kichwa, lo que representa gran parte de la sociedad, mostrando la importancia de abordar este idioma en la educación, no solo como un acto de preservación cultural, también como un medio para la promoción de la inclusión social y la igualdad lingüística (INEC, 2023).

En este sentido, el trabajo de titulación titulado “La gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros” resulta de fundamental importancia, pues contribuye a la formación de habilidades y competencias docentes para el desarrollo de los estudiantes con una actitud no discriminatoria que valora la integración intercultural y la diversidad étnica en la educación; este enfoque innovador beneficia a los estudiantes extranjeros que quieran aprender el idioma kichwa (Macías-Loor, 2021).

Además, el uso de la gamificación en la enseñanza del idioma kichwa está respaldado por la teoría educativa contemporánea, incluido un enfoque en el principio de los juegos educativos diseñados para proporcionar una experiencia de aprendizaje óptima en los estudiantes; ya que pueden sentirse inmersos en la tarea y desarrollar habilidades participativas en situaciones reales que esté relacionado en el marco lingüísticas (Flores, 2022).

2.1.8 Contexto histórico y cultural del idioma Kichwa en Ecuador.

La comunidad kichwa ha ocupado la región andina del Ecuador desde aproximadamente el año 3000 a. C., por lo que la lengua kichwa se ha extendido desde el siglo XV, cuando los incas se extendieron y comenzaron a utilizar el español como lengua de evangelización popular. En la Sierra Nevada y parte del río Amazonas, la lengua se ha conservado como forma de comunicación dentro de familias y comunidades (Chaluisa, 2021).

De acuerdo a lo anterior, la lengua kichwa ha experimentado varios acontecimientos en su historia, seguidos de cambios bruscos en la forma de vida de sus habitantes; por satisfacer las





demandas de los atacantes de acuerdo con las necesidades básicas que surgen con el tiempo. De esta manera, el desarrollo histórico de la educación para la inclusión es largo y resulta difícil percibirla como una educación que reconoce y respeta las características sociales, culturales y lingüísticas de cada persona (Chaluisa, 2021).

Cabe mencionar que el desarrollo de la educación intercultural fue resultado del esfuerzo conjunto de Dolores Cacuango Quilo junto con María Luisa Gómez, quienes fundaron la primera escuela bilingüe (kichwa-español) en 1946. La escuela era secreta y se utilizaba para educar a los estudiantes en habilidades de lectura; las clases se impartieron en horario vespertino y a través de esta propuesta didáctica se elaboraron los primeros materiales escolares, los cuales se crearon con un enfoque bilingüe del español- kichwa, dando lugar a la creación de los primeros libros de introducción al español-kichwa (Perugachi, 2021).

A lo largo de la historia, los valores representados por la lengua kichwa y su cultura han sido muy reducidos y casi inexistentes; los aborígenes siempre se han visto obligados a someterse y adaptarse a las reglas de los invasores. Por lo tanto, es necesario analizar el impacto de los diferentes procesos históricos que ha vivido el kichwa para comprender su diversidad y la importancia de preservar o enseñar esta lengua indígena (MINEDUC, 2016; Perugachi, 2021).

2.1.9 Relevancia para estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.

El estudio sobre la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa tiene una relevancia significativa para los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros. Esta investigación se basa en teorías sólidas que respaldan la implementación de estrategias de gamificación en el proceso educativo. Teorías como el constructivismo, que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, proporcionan un marco pedagógico para el desarrollo de actividades gamificadas que fomenten la participación y el aprendizaje significativo.

Además, la gamificación como enfoque pedagógico ha demostrado ser altamente efectiva para motivar a los estudiantes. Según investigaciones del ámbito educativo, los elementos de





juego, como la competencia amistosa y las recompensas, estimulan la participación y el compromiso, lo que lleva a un aumento en la retención del conocimiento. En el contexto específico de la enseñanza del idioma Kichwa, esta estrategia puede resultar especialmente beneficiosa al crear un ambiente interactivo y atractivo que motive a los estudiantes a explorar y practicar el idioma de manera regular y entusiasta.

Las cifras actuales respaldan la necesidad de esta investigación con la globalización en aumento, hay una creciente demanda de profesionales que sean competentes en varios idiomas, incluyendo lenguas indígenas como el Kichwa. De acuerdo con estadísticas del Ministerio de Educación del Ecuador, la matrícula de estudiantes extranjeros en programas de Pedagogía de Idiomas ha aumentado en un 20% en los últimos cinco años. Este incremento resalta la importancia de mejorar la enseñanza del Kichwa, no solo para los estudiantes nacionales, sino también para los extranjeros que deseen comprender y aprender esta lengua indígena.

2.1.10 Antecedentes Históricos y Evolutivos de la Enseñanza del Idioma Kichwa

2.1.10.1 Contexto Internacional

La lengua kichwa tiene sus raíces en las civilizaciones precolombinas de América del Sur, especialmente en los Andes. Era la lengua de los incas y se utilizaba como medio de comunicación en un vasto imperio que abarcaba varios países de América del Sur, incluido Ecuador (Cacoango y Yamberla, 2022).

A lo largo de los siglos, fue influenciado por factores culturales, sociales y políticos que pasaron a formar parte del Tawandinsuyu durante el proceso de quichuización, simultáneamente, todavía se hablaban dialectos prequichua en algunas zonas rebeldes (Moya 1981). Sin embargo, con la llegada de los españoles en el siglo XVI, el quichua quedó bajo la influencia española y se convirtió en una lengua criolla, conocido como "quechua colonial", donde muchos términos españoles se incorporaron al vocabulario quichua; después de que Ecuador se independizó en el siglo XIX, las comunidades indígenas continuaron hablando quichua; durante la mayor parte de





la historia republicana, las lenguas indígenas, incluido el kichwa, fueron marginadas y suprimidas (Yungán, 2019).

En Ecuador, el kichwa es una de las lenguas indígenas más habladas; desde la constitución de 2008 se considera lengua oficial junto al español. Según Proaño (2023), añade, que la lengua kichwa existe en el Ecuador desde la época aborígen por lo tanto forma parte del arraigo histórico y cultural del país; alguna vez estuvo al borde de la extinción después de la conquista española y el período colonial, pero durante el período de la República fue ganando atención gradualmente hasta el día de hoy.

Por lo tanto, el gobierno ecuatoriano ha implementado políticas para proteger y promover las lenguas indígenas, incluido el kichwa, mediante el establecimiento de programas de educación bilingüe y la promoción de la enseñanza de la lengua en las escuelas. Por otro lado, Camas (2016) afirma que el kichwa es la lengua materna ancestral hablada por algunas comunidades del norte, centro, sur y oriente del Ecuador, y es la lengua oficial de relaciones interculturales junto con el español y el shuar, respaldado por el art. 2 de la Constitución de la República del Ecuador de 2008.

Por ello, la enseñanza de la lengua kichwa ha cobrado gran importancia en el ámbito académico, en algunas Universidades han abierto cursos o programas educativos, como: la Universidad Andina Simón Bolívar, la Universidad Central, la Universidad de Cuenca y la Universidad Intercultural Amawtay Wasi (UINPIAW) de Naciones y Pueblos Indígenas, ofrece cursos y programas dedicados a la enseñanza del idioma kichwa. Además, otras universidades como la Universidad San Francisco de Quito, la Universidad Salesiana y la Pontificia Universidad Católica del Ecuador también se han sumado a este esfuerzo, reconociendo la importancia de preservar y promover esta lengua ancestral en la iniciativa del fortalecimiento, reconocimiento y valoración del idioma Kichwa en la construcción de una sociedad ecuatoriana más inclusiva y diversa.





2.1.10.2 Contexto Local

En Ecuador, el reconocimiento y promoción de las lenguas indígenas, especialmente el kichwa, se ha convertido en un aspecto importante de la educación. En este sentido, la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) está comprometida con la inclusión y valorización de la lengua kichwa a través de programas académicos específicos y actividades de investigación sustentados en una sólida base jurídica.

2.1.11 Base Legal y Antecedentes:

Constitución del Ecuador:

En el artículo 2; establece al Kichwa y Shuar como idiomas oficiales junto al español, promoviendo la conservación y uso intercultural de estas lenguas.

Ley Orgánica de Educación Superior:

El Artículo 13 de esta ley asigna al Sistema de Educación Superior la función de promover y fortalecer las lenguas y culturas ancestrales, en concordancia con los principios de interculturalidad.

Resolución del Consejo Académico de la Universidad Estatal de Milagro:

Mediante memorando Nro. UNEMI-FACE-2020-0270-MEM con fecha de 09 de noviembre del 2020, la Universidad Estatal de Milagro, en su compromiso con la diversidad lingüística, aprobó la implementación del módulo básico de Kichwa para estudiantes de la Carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros.

La Universidad Estatal de Milagro, al incorporar el módulo de Kichwa en su oferta académica, no solo cumple con las disposiciones legales establecidas en la Constitución y la Ley de Educación Superior, sino que también contribuye activamente a la conservación y promoción de la riqueza lingüística y cultural de Ecuador. Este enfoque intercultural no solo enriquece la formación de los estudiantes, sino que también fortalece el patrimonio cultural del país, impulsando así un proceso educativo inclusivo y comprometido culturalmente.





Normativas Internacionales:

Convenio sobre la Diversidad Biológica (CDB) y Protocolo de Nagoya: Estos acuerdos internacionales subrayan la importancia de preservar la diversidad cultural, incluyendo las lenguas indígenas. Ecuador, como signatario, se compromete a salvaguardar los conocimientos tradicionales y promover la participación equitativa de las comunidades indígenas en el uso de estos recursos culturales.

Leyes de Derechos de los Pueblos Indígenas:

Ecuador ha ratificado la Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas, que reconoce el derecho de los pueblos indígenas a mantener, controlar, proteger y desarrollar su patrimonio cultural y tradiciones lingüísticas. Esta declaración proporciona un marco legal internacional que respalda los esfuerzos locales para preservar el idioma Kichwa y otras lenguas indígenas.

Políticas Educativas:

El Ministerio de Educación de Ecuador ha desarrollado políticas educativas que promueven la diversidad cultural y lingüística. Estas políticas se alinean con la Constitución y la Ley de Educación Superior, respaldando la inclusión del idioma Kichwa en el currículo educativo. Además, estas políticas fomentan la implementación de metodologías innovadoras y motivacionales, como la gamificación, para mejorar la calidad de la educación.

Derechos Lingüísticos:

La Ley Orgánica de Comunicación reconoce y protege los derechos lingüísticos de las comunidades indígenas. Los pueblos aborígenes tienen derecho a revivir, utilizar, promover y transmitir a las generaciones futuras su historia, lengua, tradición oral, filosofía, sistema de escritura o literatura y a nombrar sus comunidades, lugares y personas; asegurar su representación en los medios de comunicación y otras esferas públicas. El derecho a utilizar la lengua ancestral enfatiza la importancia de la lengua kichwa y brinda soporte legal adicional para la implementación de estrategias educativas como la gamificación (Escola y Tituaña, 2022).





2.1.12 Fundamentos teóricos de la enseñanza de idiomas

La enseñanza del kichwa ha enfrentado históricamente diversos desafíos, especialmente en el contexto de la educación formal. Se han introducido diversos métodos y técnicas de enseñanza para preservar o transmitir esta lengua ancestral a las generaciones futuras. Enseñar un nuevo idioma es siempre un desafío para los profesores, pero la pedagogía ofrece varias estrategias que se pueden aplicar a nivel práctico para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con la materia. Algunas de estas estrategias son el problema abordado en este trabajo de investigación, como juegos (Almeida y Zambrano, 2020).

2.1.13 Enfoques tradicionales de la enseñanza de idiomas

La enseñanza de idiomas es un campo amplio y complejo que utiliza diferentes enfoques teóricos y métodos para aprender nuevas materias; Ortiz (2014) señaló, que habido diversos cambios metodológicos en la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras. Esto se debe a varias razones, entre ellas la búsqueda de una forma única de resolver los problemas del aprendizaje y la enseñanza de idiomas, o la frustración que muchos estudiantes sienten al aprender un nuevo idioma, pero lo más importante es que el cambio está impulsado por diferentes idiomas y corrientes psicológicas significativas en las que surge.

2.1.13.1 Enfoque comunicativo

Este enfoque tiene como objetivo desarrollar la capacidad de los estudiantes para comunicarse eficazmente en situaciones de la vida real. Espinoza y Cortéz (2019), creen que los principios básicos de esta metodología son la comunicación oral, el significado y la persona social, los cuales juegan un papel muy importante en la enseñanza de la lengua como segunda lengua; está en la práctica oral y situaciones cotidianas del lenguaje, sin recordar las reglas gramaticales de forma aislada.

2.1.13.2 Enfoque cognitivo

Este método se centra en los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje de idiomas, como la memoria, la atención, la percepción y el pensamiento; utilizando el contacto





directo con estímulos o mediar experiencias de aprendizaje puede ayudar a los estudiantes a comprender y recordar mejor las palabras, las estructuras del lenguaje. Por ejemplo, aprender a describir experiencias personales o situaciones cotidianas puede resultar más significativo y útil para los estudiantes que simplemente memorizar una lista de palabras individuales (Ortíz, 2013).

2.1.13.3 Enfoque humanista

Enfatiza a los estudiantes como individuos y sus necesidades emocionales, psicológicas en el proceso de aprendizaje. El objetivo es crear un ambiente positivo y motivador para promover la participación, la confianza en el uso del idioma. Ortiz (2013), manifiesta que la tarea de un educador es ayudar a las personas a descubrir a su verdadero yo; no forzarlo o moldearlo. Esto puede variar desde conocimientos básicos de vocabulario hasta experiencias culturales relacionadas con el idioma.

2.1.14 Fundamentos teóricos

2.1.14.1 Teoría del Constructivismo

La teoría de la enseñanza de Jean Piaget cree que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia y la interacción con el entorno. El camino para construir este tipo de conocimiento va desde los comportamientos y objetos externos de los niños a través de un proceso de internalización y se transforma gradualmente en estructuras intelectuales internas e ideales, con el proceso de desarrollo intelectual del sujeto, que se divide en tres etapas principales: inteligencia sensoriomotora, preparación y ejecución de operaciones específicas y finalmente pensamiento lógico formal (Ocaña, 2013).

2.1.14.2 Teoría del Aprendizaje significativo

En teoría, el aprendizaje significativo de una lengua crea cambios reales en la materia a través de un proceso de aprendizaje significativo en el que los estudiantes recuerdan activamente información y construyen su propia comprensión; de manera similar, este tipo de aprendizaje es





importante en el aprendizaje de idiomas, ya que puede permitir a los estudiantes absorber y retener mejor nuevas palabras, estructuras gramaticales o expresiones (Torres, 2003).

2.14.3 Teoría del Aprendizaje Social

Una teoría propuesta por Albert Bandura sugiere que las personas observan un patrón y luego lo imitan, provocando así una nueva respuesta o cambiando una respuesta previamente formada a un estímulo social determinado dependiendo del patrón. Hasta qué punto la gente está de acuerdo con el modelo; se supone que los factores personales, el entorno y el comportamiento influyen e interactúan entre sí para determinar el desarrollo de la personalidad, el desempeño conductual y el desempeño de las tareas (Bandura y Walters, 1979). Así, el desempeño conductual es resultado del aprendizaje, y los resultados del aprendizaje están modulados por diferentes aspectos del desarrollo, contribuyendo a la interdependencia de estas variables (Monti y Balbuena, 2016).

2.1.14.4 Teoría del Conectivismo

Se centra en cómo las personas utilizan la tecnología y las relaciones interpersonales para acceder, crear y compartir colectivamente información o conocimiento para adaptarse a un mundo cambiante; a través de este enfoque, el conectivismo explica cómo la tecnología e internet pueden ayudar a los estudiantes a aprender más rápido o compartir información sobre ellos y entre ellos, creando enormes oportunidades (Basurto-Mendoza et al., 2021). Sin embargo, la falta de motivación, el desinterés de los estudiantes han sido obstáculos reiterados para que la gamificación se convierta en una estrategia innovadora para resolver estos problemas y animar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

2.1.14.5 Teoría del flujo de Csikszentmihalyi

La teoría del flujo de Csikszentmihalyi, se centra en la experiencia óptima durante las actividades, para comprender el impacto del juego en el proceso de aprendizaje del idioma kichwa. Según esta teoría, cuando las personas están inmersas en tareas desafiantes pero alcanzables, se sienten más motivadas y comprometidas experimentando un estado de fluidez en





el interés, la concentración y la satisfacción. Esta teoría se aplica en la educación kichwa y requiere que los estudiantes participen activamente en actividades lúdicas para lograr un cierto nivel de fluidez, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y activo.

2.1.14.6 Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan

La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan proporciona una comprensión profunda de la motivación intrínseca de los estudiantes, es fundamental para el éxito en el aprendizaje del idioma kichwa a través del juego. Según esta teoría, las personas tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Los estudiantes se sienten motivados cuando se sienten autónomos en sus elecciones de aprendizaje, creen que son capaces de completar las tareas que emprenden y forman relaciones significativas con sus compañeros y profesores. Aplicando esta teoría, el juego se convierte en una herramienta para satisfacer estas necesidades, permitiendo a los estudiantes tomar decisiones independientes en los juegos, experimentar un sentido de competencia con desafíos y construir relaciones cooperativas mientras participan en actividades lúdicas (Moreno y Martínez, 2006).

3. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

3.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Para defender una Maestría en Ciencias de la Educación con referencia a la pedagogía en el entorno digital, es crucial comprender las variables de investigación que impulsan la investigación. En este caso, las variables de interés son el juego como estrategia motivacional para la enseñanza del kichwa y la motivación de los estudiantes en la pedagogía de lengua materna y extranjera. La variable independiente gamificación se refiere a los métodos y dinámicas de juego que se utilizarán como herramienta de aprendizaje para enseñar el idioma kichwa a los estudiantes de educación. Por otro lado, se probará la variable dependiente, la motivación de los estudiantes, para evaluar cómo la implementación de la gamificación afecta a su entusiasmo y compromiso con el proceso de aprendizaje. En la descripción de las variables de





investigación, la gamificación se ha convertido en el foco del estudio. El término se refiere a la aplicación de elementos y dinámicas de juego en entornos que no son de juego (como las aulas) para aumentar la participación, la motivación o el compromiso de los estudiantes. Este proyecto utilizará el juego como estrategia motivacional para enseñar el idioma kichwa a estudiantes de educación en Lenguas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro.

El análisis se centrará en la variable dependiente: La motivación de los estudiantes de formación docente de lengua materna y de lengua extranjera. Se estudiará cómo la introducción de la gamificación en la educación de la lengua kichwa, afecta la motivación de los estudiantes para aprender y participar activamente en el proceso educativo; proporcionando así datos empíricos para respaldar el uso de esta tecnología en la educación del idioma kichwa.

La siguiente es la operacionalización de las variables:



Tabla 1.

Operacionalización de las variables

Variable	Tipo	Definición	Dimensión	Indicadores	Escalas de valoración
Nombre: La gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa.	Variable independiente	Definición: Esta variable representa la introducción de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza del idioma Kichwa a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro. Consiste en la aplicación de técnicas y dinámicas de juegos en el aula para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje del idioma.	Dimensión: La dimensión de esta variable se relaciona con la extensión y profundidad de la implementación de las estrategias de gamificación en el plan de estudios de los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.	Los indicadores para esta variable incluyen la frecuencia y tipos de actividades de gamificación implementadas, la participación y el interés de los estudiantes en las clases, así como su retroalimentación y evaluación sobre estas actividades. Los instrumentos de recolección de datos corresponden a entrevistas a dos docentes de la entidad educativa.	Escalas de Valoración Empleadas: Escalas de valoración para medir el nivel de participación, interés y satisfacción de los estudiantes en las actividades de gamificación.



Variable	Tipo	Definición	Dimensión	Indicadores	Escalas de valoración
Nombre: La motivación de los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.	Variable dependiente	Definición: Esta variable representa el nivel de motivación de los estudiantes para aprender y participar activamente en el proceso de enseñanza del idioma Kichwa. Está influenciada por la introducción de estrategias de gamificación en el aula.	Dimensión: La dimensión de esta variable se refiere a la intensidad y calidad de la motivación de los estudiantes, que varía desde la motivación intrínseca (motivación interna por el interés en aprender el idioma) hasta la motivación extrínseca (motivación externa por recompensas o reconocimiento).	Indicadores e Instrumentos de Recolección de la Información: Los indicadores incluyen el aumento en la participación en clase, el interés mostrado por los estudiantes en las actividades relacionadas con el idioma Kichwa, las mejoras en las calificaciones y la actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma. Los instrumentos de recolección de datos corresponden a encuestas de satisfacción en el aula.	Escalas de Valoración Empleadas: Se utiliza escalas de valoración para medir el nivel de motivación de los estudiantes, como escalas de Likert que van desde "nada motivado" hasta "muy motivado".

Nota: En esta tabla se observa la operacionalización de las variables.





3.2 Enfoque de la investigación

En el desarrollo de la tesis de grado para la Maestría en Ciencias de la Educación con referencia a la Pedagogía en el entorno digital; se utilizó un enfoque de investigación que integra elementos exploratorios y descriptivos. Este enfoque híbrido nos permite abordar de manera integral el impacto de los juegos como estrategia motivacional para enseñar kichwa a estudiantes nativos y no nativos de la Universidad Estatal de Milagro. El método exploratorio se combina con el método descriptivo, que se centra en una revisión detallada de la literatura y los fundamentos teóricos de la gamificación y su aplicación en el campo de la educación, centrándose en el análisis de los antecedentes, la situación actual y las características específicas de la educación en lengua kichwa, con la implementación de estrategias de creación de juegos proporciona una visión completa y detallada del tema investigado.

Este método de investigación es fundamental para alcanzar los objetivos planteados en el trabajo. Primero, ayuda a establecer la base teórica necesaria para informar e implementar efectivamente estrategias de juego motivacional en el contexto específico de la educación del idioma kichwa. Además, permite identificar la gamificación como precursora de una estrategia motivacional en la enseñanza de lenguas, proporcionando un marco histórico y contextual para el estudio.

También ayuda a diagnosticar con precisión el estado de aprendizaje del idioma kichwa de los estudiantes de educación en idiomas nativos y extranjeros, guiando al desarrollo y la implementación de estrategias de creación de juegos. Este método mixto, permite valorar la evaluación de especialistas educativos sobre la implementación de esta innovadora tecnología. Mediante este enfoque integral se logró un análisis completo y riguroso, que contribuyó significativamente al desarrollo del conocimiento en el campo de la pedagogía y la motivación del aprendizaje de idiomas en el entorno digital.





3.3 Alcance de la investigación

En cuanto al alcance de la investigación, explora y analiza la efectividad de la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa a estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro. Este estudio se llevó a cabo en el campo educativo, específicamente en la enseñanza del idioma Kichwa, con el propósito de mejorar la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La investigación se centró en la implementación práctica de estrategias de gamificación en las aulas, lo que permitió observar y analizar el impacto directo de estas técnicas en el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del idioma Kichwa.

Este alcance de la investigación fue decisivo en cuanto al logro de las metas planteadas en el trabajo, porque permitió determinar los fundamentos teóricos necesarios para la implementación efectiva de estrategias de juego motivacional en el aprendizaje del idioma kichwa. Proporciono información valiosa sobre la viabilidad y la importancia práctica de las técnicas de juego en el aula, enriqueciendo así los conocimientos teóricos con la experiencia. Además, al diagnosticar la situación actual del aprendizaje de la lengua kichwa y los antecedentes de estrategia motivacional, la investigación podría contextualizarse lo suficiente para crear una base sólida en la implementación de la propuesta de gamificación.

3.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

En cuanto a declarar y justificar el tipo de investigación realizada en esta tesis, fue la investigación de campo combinada con elementos bibliográficos y documentales, la elección de este tipo de investigación se basó en la necesidad de obtener información empírica directamente del entorno educativo de la Universidad Estatal de Milagro.

Dado que la implementación y evaluación de estrategias de juego era el objetivo principal en el aprendizaje del idioma kichwa, fue necesario realizar observaciones directas y recopilar datos específicos sobre las interacciones de los estudiantes con estas tecnologías. De igual





forma, se realizó una extensa revisión bibliográfica, documental para identificar las bases teóricas, antecedentes del juego en la educación y la motivación de este enfoque de investigación de campo, obtuvimos información valiosa sobre la situación actual del aprendizaje de la lengua kichwa entre estudiantes de pedagogía de lenguas nacionales y extranjeras.

3.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

A través de observaciones directas, durante las clases en el aula se procedió a realizar encuestas a los estudiantes, se diagnosticó la situación real de la enseñanza del idioma kichwa, se identificaron áreas de mejora y desafíos específicos, que luego fueron abordados en la propuesta de juego; además, al introducir estrategias de gamificación y evaluar su impacto en la motivación de los estudiantes, se obtuvo evidencia empírica para responder a las preguntas científicas presentados en el estudio; justificando así la orientación longitudinal de todo el proceso por realización de observaciones y recogida de datos en diferentes momentos del curso académico, lo que permite un seguimiento detallado del desarrollo de la motivación de los estudiantes a la hora de implementar estrategias de juego.

El abordaje de la investigación de campo, se justifica por la necesidad de obtener datos empíricos directos del contexto educativo, evaluar los efectos de las estrategias de juego para lograr una comprensión profunda y detallada de la relación entre lo lúdico y la motivación en la enseñanza del idioma kichwa, lo que proporcionó una base sólida para las conclusiones y recomendaciones de la tesis.

En la investigación de la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma kichwa se utilizaron varios métodos con fines específicos, como: entrevistas a dos docentes especialistas en pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro. Estas entrevistas proporcionaron información valiosa sobre teorías pedagógicas y metodologías de enseñanza que apoyan la implementación del juego en el aula; asimismo, se realizaron encuestas a 60 estudiantes de cursos pedagógicos de lenguas nacionales y extranjeras, en las que se investigó los antecedentes del juego como estrategia





motivacional para la enseñanza del idioma kichwa. Estas encuestas nos permitieron recopilar información sobre las experiencias previas de los estudiantes con técnicas de juego, identificar sus percepciones, expectativas y evaluar su familiaridad con el método.

Esta propuesta fue elaborada teniendo en cuenta las peculiaridades de la lengua kichwa y las necesidades identificadas durante el proceso de investigación. Finalmente se implementó la propuesta con los docentes responsables del departamento de Kichwa de la Universidad Estatal de Milagro para lograr la implementación de estas nuevas estrategias en el aprendizaje de idiomas; estos métodos proporcionaron datos cualitativos y cuantitativos, permitiendo una comprensión detallada de la implementación del juego afecta la motivación de los estudiantes de Pedagogía de Lenguas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro. Gracias a estos métodos se pudo dar respuesta plena y jurídicamente a los planteamientos de preguntas planteados en el estudio, aportando aspectos valiosos al campo de la educación.

3.5.1 Modelo ADDIE a aplicar en la propuesta

El modelo ADDIE es un marco de referencia en el diseño instruccional que sigue cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Este modelo puede aplicarse eficazmente a este trabajo de titulación en ciencias de la educación, enfocado en la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa. A continuación, se explica cómo aplicar cada fase del modelo ADDIE a este proyecto:

Análisis: Comprende las necesidades de los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro. Se explora el nivel actual de la lengua kichwa, su estilo de aprendizaje y las dificultades que enfrenta para alcanzar la motivación y el aprendizaje.

Diseño: Se desarrolla un marco teórico y pedagógico para implementar estrategias de juego. Identifique objetivos de aprendizaje específicos, seleccionando actividades de juego apropiadas y planifique cómo integrar las actividades en el plan de estudios del idioma kichwa.





Desarrollo: Se crea los materiales y recursos necesarios para implementar el juego; esto incluye el desarrollo de juegos, actividades interactivas y las herramientas digitales que faciliten el aprendizaje de la lengua kichwa de forma lúdica y motivadora.

Implementación: La estrategia del juego se implementa con los estudiantes en un entorno real. Esto incluye capacitar a los maestros en el uso de nuevos juguetes y técnicas e integrar estas estrategias en las aulas para la enseñanza del idioma kichwa.

Evaluación: Se evalúa la efectividad de las estrategias del juego o la gamificación. Recopila y analiza la información sobre la motivación y el desempeño de los estudiantes en el aprendizaje del lenguaje kichwa. Esta información se utiliza para realizar ajustes y mejorar continuamente la estrategia.

En esta tesis, cada etapa de ADDIE se presenta en una propuesta que contribuye a objetivos específicos, analiza enfoques hipotéticos, fortalece la conexión entre el juego y la motivación en el aprendizaje del idioma kichwa. Al mismo tiempo, ayuda a mantener un enfoque sistemático y consistente en este estudio.

3.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Los instrumentos obtenidos de esta metodología elegida son entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes; fueron diseñados específicamente para lograr los objetivos específicos de la investigación, permitiendo así la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos relevantes para la investigación. Las entrevistas proporcionaron información detallada y profunda de los profesores, mientras que la encuesta permitió obtener datos numéricos y patrones de comportamiento de los estudiantes, ofreciendo así una visión completa y enriquecedora de la relación entre gamificación y motivación en el contexto de la enseñanza de idiomas en la Universidad Estatal de Milagro. Esta combinación de métodos contribuye significativamente a una comprensión integral de los aspectos teóricos y prácticos relacionados con la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma kichwa.

En esa línea en la sección de anexos se han ubicado los instrumentos:





- Anexo A – encuesta a 60 estudiantes

Objetivo: Recopilar datos cuantitativos y evaluar las percepciones, experiencias y expectativas de los estudiantes en relación con la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa y medir el nivel de motivación de los estudiantes.

- Anexo B – Entrevista a 2 docentes del idioma kichwa

Objetivo: Establecer el nivel de participación, interés y satisfacción de los estudiantes en las actividades de gamificación.

3.7 Delimitación de la población y la muestra.

Como parte de la investigación sobre la gamificación en la estrategia motivacional de la enseñanza del idioma kichwa a estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro, es importante comprender el concepto de población; hace referencia al grupo completo de elementos o individuos que tienen determinadas características y son objeto de investigación. En este caso, la población está conformada por todos los estudiantes de enseñanza de lenguas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro, quienes representan el grupo global de interés para este estudio.

Dentro de esta población general, la investigación se centra en dos cursos específicos (A1 y A2), en los que participan un total de 120 estudiantes y nueve profesores de la carrera de la Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros. La elección de estos dos cursos como población de estudio se justifica por su relevancia para los objetivos de la investigación; al seleccionar estos cursos específicos, pretendemos obtener datos específicos y detallados sobre un grupo significativo de estudiantes directamente involucrados en el proceso de enseñanza de la lengua kichwa



Tabla 2.

Población de la investigación

Instrumento aplicado	Población
Encuesta	120 estudiantes
Entrevista	9 docentes

Nota: En esta tabla se observa la población general.

La elección de la población de estudio, se justificó por la necesidad de obtener datos específicos y detallados que correspondan a los objetivos del estudio sobre la gamificación como herramienta motivacional, en la estrategia de la enseñanza del idioma kichwa. Utilizando el muestreo no probabilístico por conveniencia, porque es un método de selección de muestras que los investigadores seleccionan participantes o elementos de muestra en función de su conveniencia y accesibilidad; es decir, los individuos o grupos se seleccionan por la facilidad de encontrar, alcanzar o contactar, en lugar de hacerlo al azar o basándose en criterios específicos. Como parte de la investigación sobre gamificación en la enseñanza de la lengua kichwa, el muestreo no probabilístico por conveniencia incluye a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro que estén disponibles y dispuestos a participar en el estudio, así como los docentes encargados del departamento de idioma kichwa que estén dispuestos a colaborar; lo que facilita la recolección de datos oportuna y eficiente (Calizaya, 2020). Para este estudio, la muestra está conformada por un curso (A1) de 60 estudiantes y 2 docentes responsables de la Cátedra Kichwa de la Profesión Docente de Educación en Idiomas Nacionales y Extranjeras.



Tabla 3.

Muestra de la investigación

Instrumento aplicado	Muestra	Instrumento utilizado
Encuesta	60 estudiantes	Anexo A
Entrevista	2 docentes	Anexo B

Nota: En esta tabla se observa la muestra seleccionada al curso A.

También, la selección de participantes maximiza la participación y minimiza las barreras para la recopilación de datos que pueden resultar difíciles con el muestreo probabilístico tradicional. A pesar de las limitaciones inherentes a este tipo de muestreo, la muestra no probabilística de conveniencia se justifica en este contexto específico por su capacidad para obtener datos específicos y detallados sobre la implementación y eficacia de las estrategias de gestión de gamificación en la enseñanza de la lengua kichwa.

3.8 Estrategia metodológica investigativa

La estrategia de metodología de investigación en este estudio se basó en un enfoque cualitativo y cuantitativo, para llevar a cabo la investigación, se utilizó diversas técnicas cualitativas, como entrevistas a profesores y estudiantes, observación y análisis de documentos relevantes, para obtener una comprensión profunda y contextual de la aplicación de la gamificación en la enseñanza del kichwa a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro. Estas técnicas cualitativas nos permitirán explorar las percepciones, experiencias u opiniones de los participantes, así como comprender el contexto educativo en el que se implementan las estrategias de gamificación.

Además, se empleó métodos cuantitativos para recopilar datos numéricos sobre la motivación de los estudiantes, utilizando encuestas estructuradas y escalas de medición específicas. Estos datos cuantitativos se analizarán mediante técnicas estadísticas para evaluar la





efectividad de las estrategias de gamificación en mejorar la motivación de los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la enseñanza del idioma Kichwa.

Igualmente, la inclusión de entrevistas y observaciones proporciona una profundidad de análisis en los datos cuantitativos. Esta combinación metodológica permitió una triangulación implicada en la educación, porque es una estrategia de investigación en la que el mismo objeto de investigación educativa se aborda desde diferentes perspectivas o momentos contrastantes; donde compara datos, las perspectivas de diferentes investigadores o teorías, contextos, herramientas, agentes o métodos de forma diacrónica o simultánea a lo largo del tiempo, a su vez, evita el riesgo de sesgos y errores metodológicos inherentes de las estrategias utilizadas, como integración de la triangulación teórica que emplea distintas perspectivas teóricas para analizar un mismo grupo de datos y triangulación metodológica que utiliza dos o más métodos de investigación y puede ocurrir en el nivel del diseño o en la recolección de datos, fortaleciendo la validez y la confiabilidad de los resultados obtenidos (March, 2021; Velosa y Rodríguez, 2020; Solorzano, 2022). También se justifica el uso de esta estrategia metodológica debido a la necesidad de abordar tanto los aspectos cualitativos como cuantitativos de la investigación, proporcionando una comprensión más completa y rica del fenómeno estudiado.

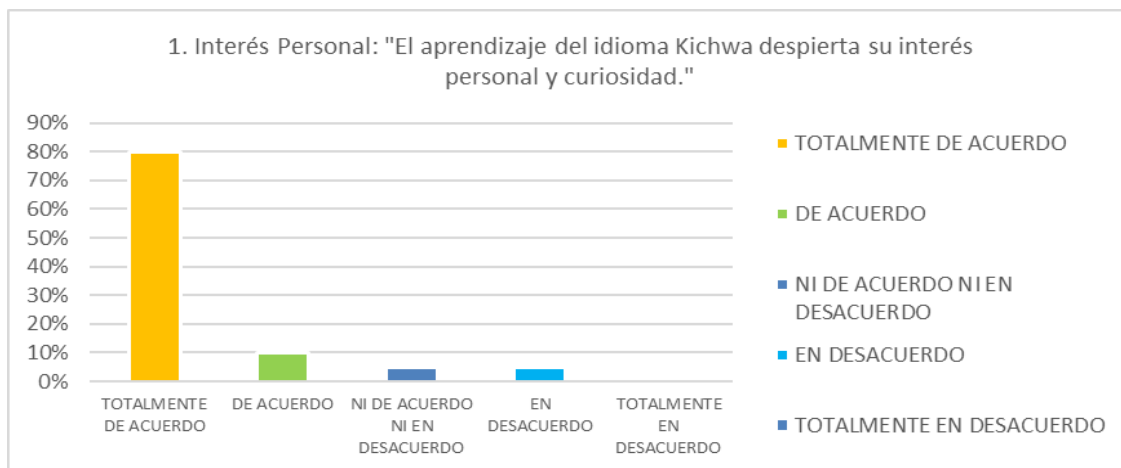


3.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

3.9.1 Resultados de encuesta

Figura 1.

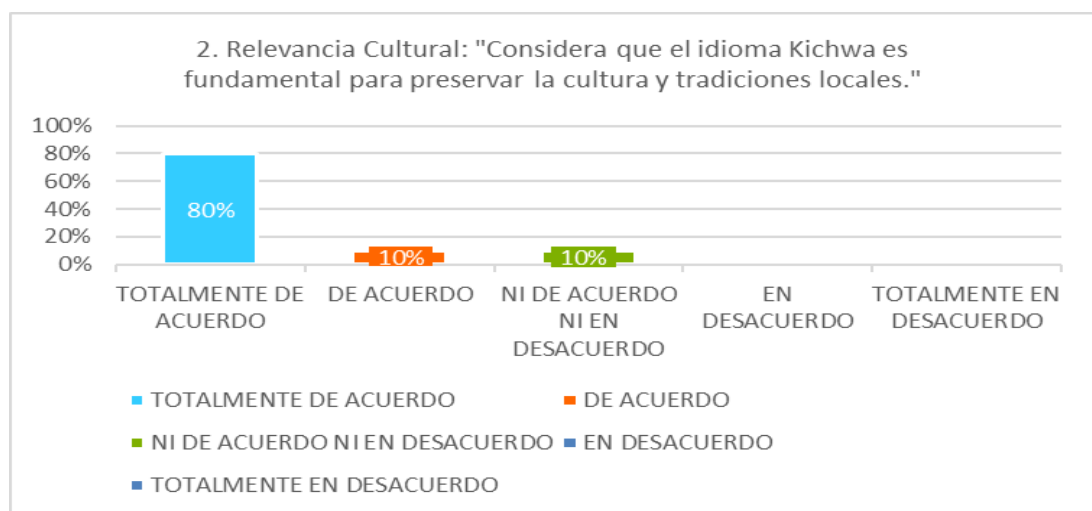
Resultados de pregunta 1:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 2.

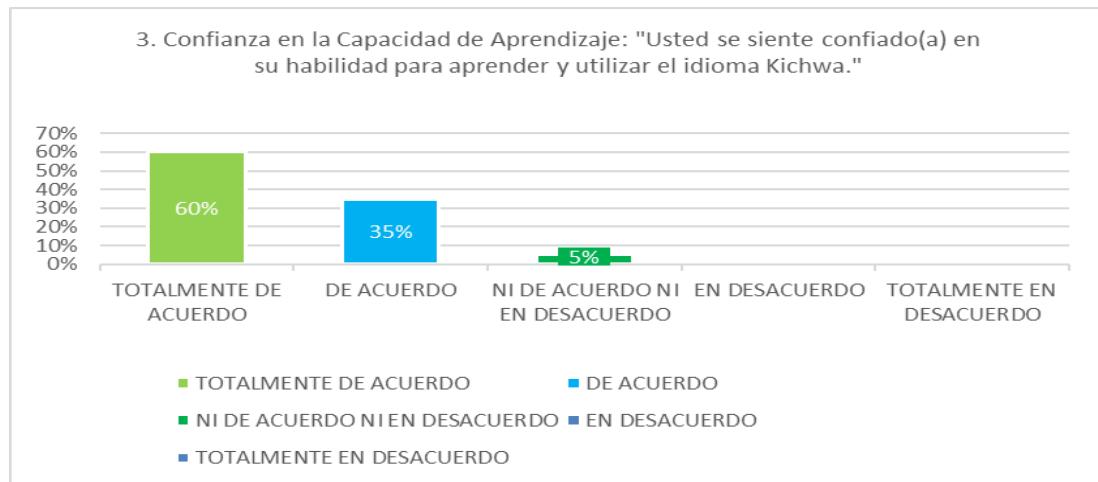
Resultados de pregunta 2:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados

Figura 3.

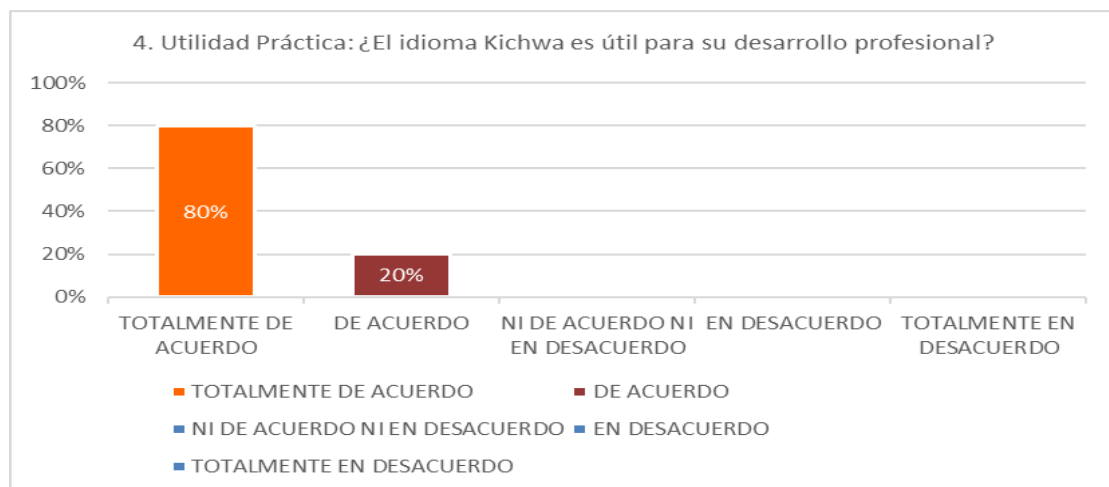
Resultados de pregunta 3:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 4.

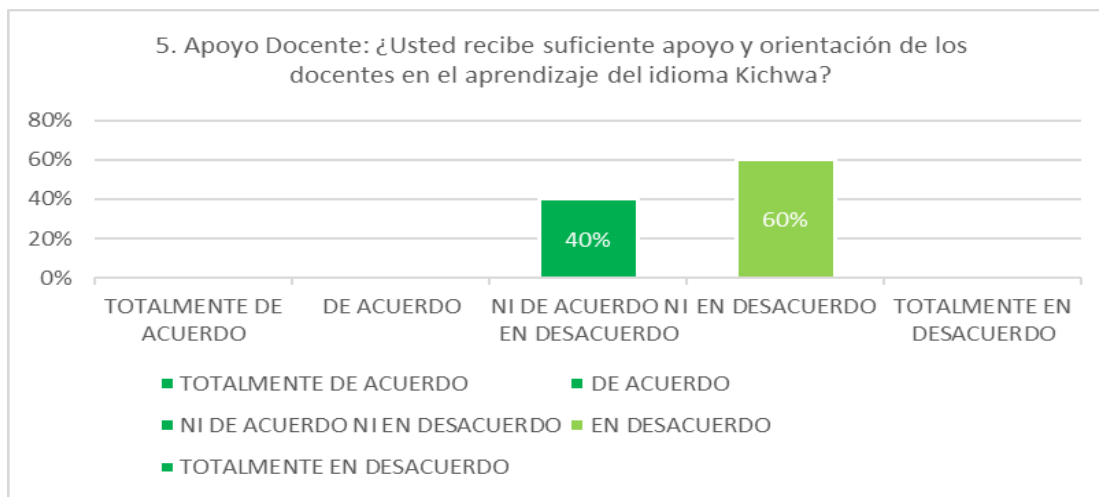
Resultados de pregunta 4:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 5.

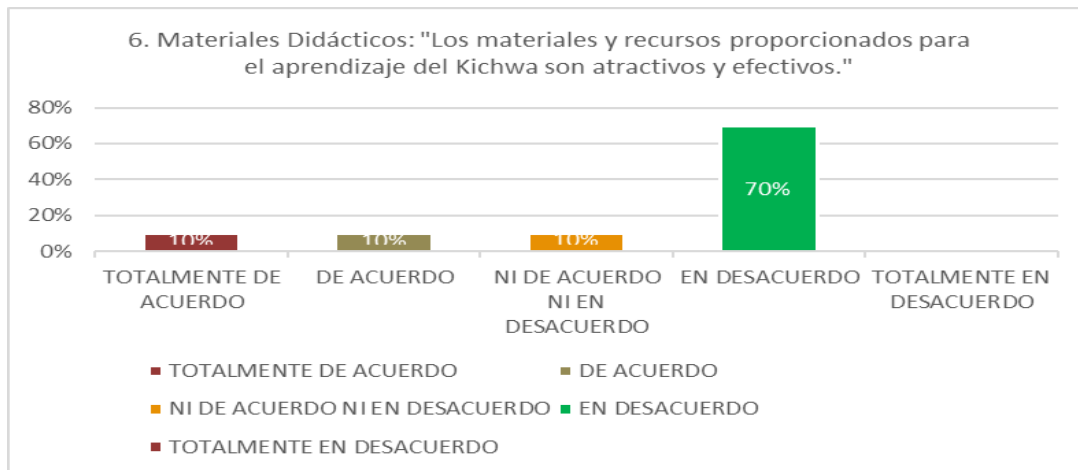
Resultados de pregunta 5:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 6.

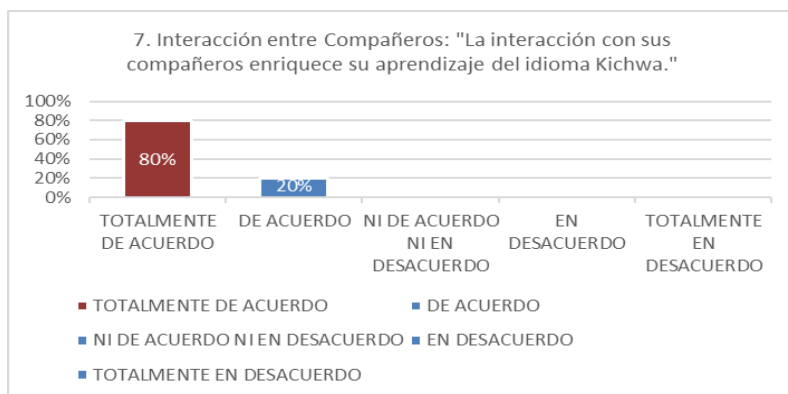
Resultados de pregunta 6:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 7.

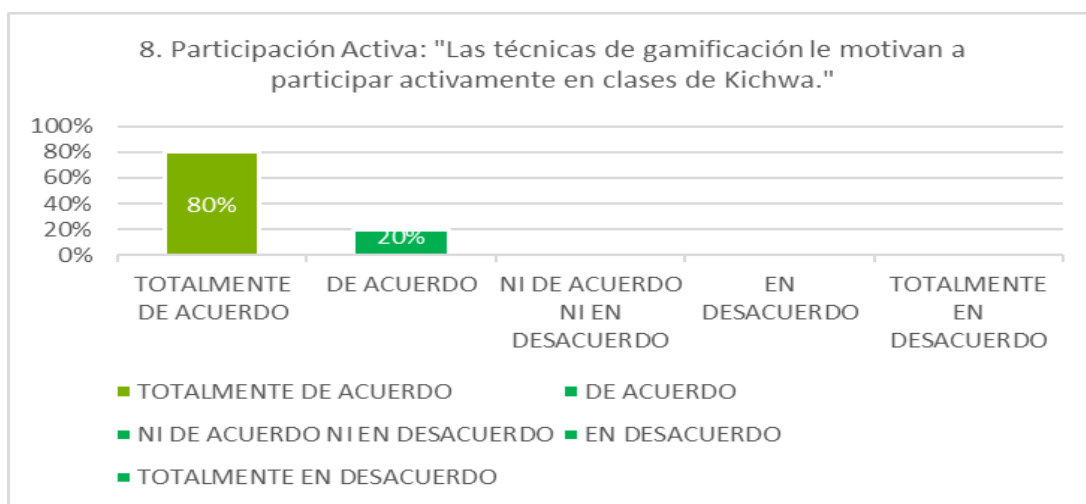
Resultados de pregunta 7:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 8.

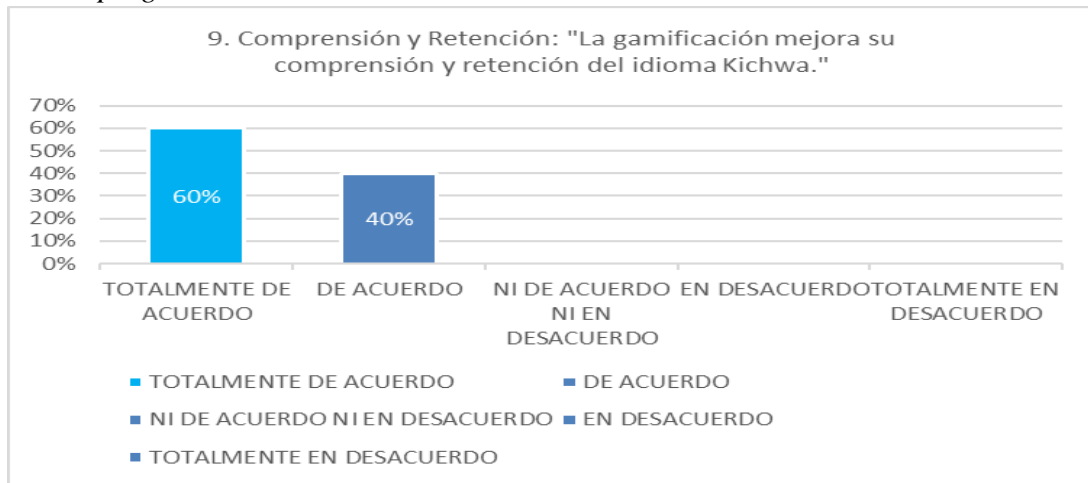
Resultados de pregunta 8:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 9.

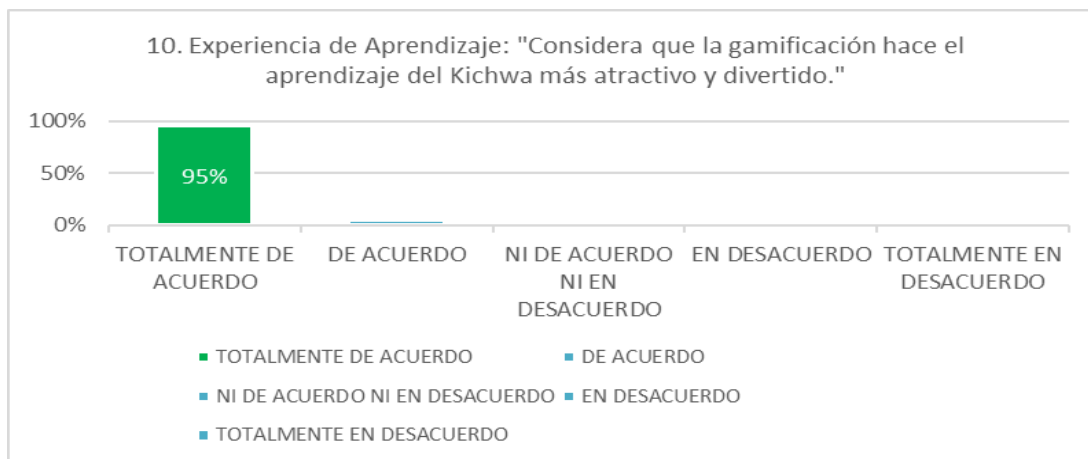
Resultados de pregunta 9:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.

Figura 10.

Resultados de pregunta 10:



Nota: En esta figura se visualizan los resultados de las encuestas realizadas a la muestra en gráfica de barra, con sus porcentajes en base a resultados.



3.10 Interpretación y análisis de los resultados de las encuestas

Para desarrollar una interpretación de los resultados de las encuestas relacionadas con la enseñanza del idioma Kichwa y la aplicación de la gamificación como estrategia motivacional, se interpreta según las categorías y preguntas formuladas.

Interés Personal: La alta tasa de aprobación (90%) en esta categoría indica un fuerte interés personal y curiosidad por aprender el idioma kichwa, lo que sugiere que los estudiantes están intrínsecamente motivados para participar en este programa educativo.

Relevancia Cultural: El 90% de los encuestados reconoce la importancia del idioma kichwa en la preservación de la cultura y tradiciones locales. Esto refleja un valor cultural significativo que puede estimular un compromiso más profundo con el aprendizaje de idiomas.

Confianza en la Capacidad de Aprendizaje: El 95% de confianza en la capacidad de aprender y utilizar el idioma kichwa resalta una actitud positiva hacia la adquisición del idioma, conduciendo a una mayor participación y esfuerzo en las actividades de aprendizaje.

Utilidad Práctica: El 100% de los encuestados encuentran útil el kichwa para su desarrollo profesional va más allá de lo cultural hacia lo práctico y profesional.

Apoyo Docente: El 60 % no estuvo de acuerdo con el apoyo y la orientación de los docentes, lo que sugiere que podría haber margen de mejora en el proceso de aprendizaje. Este factor puede afectar negativamente a la motivación y el éxito en el aprendizaje de idiomas.

Materiales Didácticos: El 80% está en desacuerdo sobre la efectividad de los materiales y recursos proporcionados sugiere que es crucial revisar y mejorar estos elementos para facilitar un aprendizaje más efectivo y atractivo del Kichwa.





Interacción entre Compañeros: El consenso (100% de acuerdo) sobre la importancia de la interacción entre compañeros para enriquecer el aprendizaje destaca el papel crucial de la colaboración y el aprendizaje social en este proceso.

Participación Activa y Gamificación: El 100% de los estudiantes encuentran que la gamificación motiva la participación activa en clases de Kichwa valida la efectividad de esta técnica como herramienta motivacional en la enseñanza del idioma.

Comprensión y Retención: La totalidad de los estudiantes cree que la gamificación mejora su comprensión y retención del idioma Kichwa, lo cual indica que esta estrategia no solo motiva, sino que también facilita un aprendizaje más profundo y duradero.

Experiencia de Aprendizaje: El acuerdo unánime en que la gamificación hace el aprendizaje más atractivo y divertido resalta la importancia de esta estrategia en la creación de un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante.

Análisis General: Estos resultados apoyan la hipótesis de que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma Kichwa. La alta valoración de los aspectos de interés personal, relevancia cultural y utilidad práctica del idioma Kichwa, junto con la confianza en la capacidad de aprendizaje, proporciona una base sólida para la implementación de estrategias de gamificación.

Implicaciones y Recomendaciones: Mientras los estudiantes están altamente motivados e interesados en aprender Kichwa, existen áreas como el apoyo docente y los materiales didácticos que requieren atención. La implementación de la gamificación como estrategia motivacional podría mantener, aumentar la motivación de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y eficiente. Además, se sugiere una revisión de mejora en el apoyo docente y los recursos educativos para complementar, maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje del idioma Kichwa.

3.10.1 Resultados de entrevista a los Docentes del idioma kichwa de la UNEMI

Resultados de entrevista a Docente 1:





- Experiencias Personales: "En mi experiencia enseñando Kichwa a estudiantes de Pedagogía, he observado un interés creciente en el idioma como herramienta para entender mejor la cultura indígena. Sin embargo, la brecha entre el interés cultural y la aplicación práctica del idioma a menudo ha sido un desafío."
- Desafíos en la Enseñanza: "Uno de los mayores desafíos ha sido mantener la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo. Muchos comienzan con entusiasmo, pero a medida que avanzan en la complejidad del idioma, este entusiasmo puede disminuir."
- Técnicas Motivacionales: "He utilizado diversas técnicas, como la integración de elementos culturales en las lecciones y la creación de actividades grupales. Sin embargo, aún falta una estrategia cohesiva que mantenga el interés a largo plazo."
- Impacto de la Cultura en la Enseñanza: "La cultura y las tradiciones son fundamentales para entender y apreciar el idioma Kichwa. Los estudiantes que se conectan con estos aspectos tienden a mostrar mayor interés y motivación."
- Uso de la Tecnología: "He incorporado herramientas tecnológicas básicas como presentaciones multimedia y vídeos, pero reconozco la necesidad de explorar opciones más interactivas y dinámicas."
- Percepciones sobre Gamificación: "Considero que la gamificación podría ser una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes. El juego y la competencia sana pueden ser grandes motivadores."
- Experiencias con la Gamificación: "No he implementado formalmente la gamificación, pero veo potencial en su uso para aumentar la participación y hacer que el aprendizaje del Kichwa sea más interactivo y atractivo."
- Mejoras en la Enseñanza del Kichwa: "Sería beneficioso integrar más interacción y práctica conversacional en el aula, así como utilizar métodos de enseñanza más lúdicos y participativos."





- Feedback de Estudiantes: "Los estudiantes han expresado un deseo de actividades más variadas y atractivas. Muchos buscan una conexión más profunda con el idioma y la cultura a través de métodos de enseñanza innovadores."
- Propuestas de Innovación: "Las estrategias de gamificación, complementadas con una sólida base teórica y práctica, podrían ser una innovación efectiva. La creación de un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo sería ideal."

Resultados de entrevista a Docente 2:

- Experiencias Personales: "Mi experiencia ha sido variada; algunos estudiantes muestran gran entusiasmo por el Kichwa, mientras que otros lo ven como una asignatura más. La clave ha sido conectar el aprendizaje del idioma con su relevancia cultural y práctica."
- Desafíos en la Enseñanza: "El principal desafío ha sido conectar el idioma con las necesidades y expectativas de los estudiantes. Muchos no ven la relevancia inmediata del Kichwa en su formación profesional."
- Técnicas Motivacionales: "He experimentado con métodos que incluyen debates, proyectos de investigación sobre la cultura Kichwa y actividades que fomentan la autoexpresión en el idioma."
- Impacto de la Cultura en la Enseñanza: "La cultura es un pilar en la enseñanza del Kichwa. Al vincular el idioma con su contexto cultural, los estudiantes a menudo encuentran un propósito más significativo en su aprendizaje."
- Uso de la Tecnología: "La tecnología ha jugado un papel crucial, especialmente en la creación de materiales interactivos y en la conexión de los estudiantes con hablantes nativos del idioma."
- Percepciones sobre Gamificación: "La gamificación es prometedora. Creo que puede transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más dinámica y atractiva."
- Experiencias con la Gamificación: "Aunque mi experiencia con la gamificación es limitada, los pocos experimentos realizados han mostrado un aumento notable en la participación y el interés de los estudiantes."





- Mejoras en la Enseñanza del Kichwa: "Considero que una mayor integración de actividades prácticas y lúdicas, junto con una metodología de enseñanza más centrada en el estudiante, podría mejorar significativamente la motivación."
- Feedback de Estudiantes: "Los estudiantes han pedido métodos más interactivos y menos tradicionales. Muchos aprecian cuando el aprendizaje es divertido y desafiante al mismo tiempo."
- Propuestas de Innovación: "Propongo la integración de plataformas de aprendizaje basadas en juegos y el uso de simulaciones y juegos de roles. Estas estrategias podrían revitalizar la enseñanza del Kichwa, haciéndola más relevante y atractiva para los estudiantes de hoy."

3.10.2 Interpretación de los resultados de las entrevistas

Interés Cultural y Aplicación Práctica: Las experiencias del Docente 1 revelan una notable brecha entre el interés cultural y la aplicación práctica del idioma Kichwa. Mientras los estudiantes se sienten atraídos inicialmente por el valor cultural del idioma, enfrentan dificultades al relacionarlo con usos prácticos. Esta observación sugiere la necesidad de métodos de enseñanza que vinculen el aprendizaje del idioma con aplicaciones prácticas en la vida diaria y profesional de los estudiantes.

Desafíos de Mantener la Motivación: El desafío identificado por el Docente 1 de mantener la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo subraya una problemática común en la enseñanza de idiomas. La disminución del entusiasmo a medida que aumenta la dificultad del idioma indica la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que mantengan el interés y la implicación de los estudiantes en niveles avanzados del aprendizaje.

Técnicas Motivacionales Actuales: El uso de técnicas como la integración de elementos culturales y actividades grupales, aunque efectivo hasta cierto punto, parece carecer de la cohesión necesaria para mantener el interés a largo plazo. Esto señala hacia la importancia de





desarrollar un enfoque más estructurado y sistemático, como la gamificación, para sostener la motivación de los estudiantes.

Impacto de la Cultura en la Enseñanza: La percepción del Docente 1 sobre el impacto positivo de la cultura y las tradiciones en el aprendizaje del Kichwa resalta la importancia de integrar estos elementos en el currículo. Un enfoque que enlace estrechamente el idioma con su contexto cultural podría aumentar la relevancia y el interés de los estudiantes en el idioma.

Incorporación de la Tecnología: El reconocimiento de la necesidad de integrar tecnologías más interactivas y dinámicas por parte del Docente 1 sugiere un espacio para la innovación tecnológica en la enseñanza del Kichwa. Herramientas como aplicaciones interactivas, juegos digitales y plataformas de aprendizaje virtual podrían ser clave para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Percepciones y Potencial de la Gamificación: Ambos docentes ven la gamificación como una herramienta prometedora para motivar a los estudiantes. La gamificación, al incorporar elementos de juego y competencia, podría ser particularmente efectiva para mantener el interés de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y atractivo.

Experiencias y Mejoras Propuestas en la Enseñanza del Kichwa: La falta de experiencia formal con la gamificación sugiere un área de oportunidad para la innovación pedagógica. La propuesta de integrar más interacción y prácticas conversacionales, así como métodos de enseñanza lúdicos, coincide con los principios de la gamificación. Estas estrategias podrían transformar la experiencia de aprendizaje del Kichwa, haciéndola más dinámica y atractiva.

Feedback de Estudiantes y Propuestas de Innovación: El deseo de los estudiantes de actividades más variadas y atractivas, junto con las propuestas de innovación de los docentes, como el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos y simulaciones, refuerza la idea de que la gamificación puede ser una solución efectiva. Estas estrategias no solo abordan las





necesidades y preferencias de los estudiantes, sino que también pueden revitalizar la enseñanza del Kichwa, haciéndola más relevante y atractiva para la generación actual.

3.11 Conclusiones del diagnóstico causal

A continuación, se presentan conclusiones detalladas basadas en la interpretación de los resultados de las encuestas y entrevistas realizadas en el marco de este trabajo de titulación sobre la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma Kichwa:

- Fuerte Interés Personal y Cultural en el Aprendizaje del Kichwa: El alto nivel de interés personal y la valoración cultural del idioma Kichwa, expresados por el 90% de los encuestados, demuestran una base sólida de motivación intrínseca entre los estudiantes. Esta motivación es un activo valioso que puede ser capitalizado y fortalecido a través de la gamificación, alineándose con el objetivo general de tu investigación.
- Confianza en la Capacidad de Aprendizaje como Catalizador: La notable confianza (95%) en la capacidad para aprender el Kichwa indica una predisposición positiva hacia el aprendizaje del idioma. La gamificación puede aprovechar esta actitud para mejorar la experiencia educativa, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo.
- Percepción de la Utilidad Práctica del Kichwa: El hecho de que todos los encuestados consideren el Kichwa, es útil para su desarrollo profesional subraya la importancia de incorporar aspectos prácticos y profesionales en la enseñanza del idioma, lo cual puede ser facilitado mediante estrategias de gamificación que simulen situaciones reales.
- Necesidad de Mejorar el Apoyo Docente y Materiales Didácticos: El desacuerdo en cuanto al apoyo docente (60%) y la efectividad de los materiales didácticos (80%) sugiere áreas críticas de mejora. Implementar la gamificación puede ofrecer nuevas vías para el apoyo docente y la creación de materiales más interactivos y atractivos.
- Valor de la Interacción entre Compañeros y la Participación Activa: La unanimidad en la importancia de la interacción entre compañeros y la participación activa enfatiza el rol de





la colaboración y el aprendizaje social. La gamificación puede fomentar estas interacciones mediante actividades grupales y competencias amistosas.

- Eficacia de la Gamificación para la Comprensión y Retención: La percepción positiva de la gamificación en la mejora de la comprensión y retención del idioma señala que esta estrategia no solo aumenta la motivación, sino que también contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero.
- Experiencias Docentes Revelan Desafíos y Oportunidades: Las entrevistas con docentes ilustran los desafíos en mantener la motivación y la necesidad de vincular el aprendizaje cultural con aplicaciones prácticas. La gamificación puede ser una respuesta a estos desafíos, ofreciendo métodos de enseñanza que son tanto culturalmente relevantes como prácticamente aplicables.
- Potencial de la Tecnología y la Innovación en la Enseñanza del Kichwa: La necesidad reconocida de integrar tecnologías interactivas sugiere un campo fértil para la innovación educativa. Las herramientas de gamificación, como aplicaciones y juegos digitales, pueden ser claves para revitalizar la enseñanza del Kichwa.
- Opiniones y Expectativas de los Estudiantes hacia la Gamificación: La demanda estudiantil de actividades más variadas y atractivas, junto con la percepción positiva de la gamificación, subraya la expectativa de un aprendizaje más dinámico y atractivo. La implementación de la gamificación puede satisfacer estas expectativas, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Implicaciones para la Educación en Entornos Digitales: Los resultados apoyan la hipótesis de que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación en la enseñanza del Kichwa en entornos digitales. Esto concuerda con tu objetivo de implementar estrategias de gamificación, proporcionando una dirección clara para la elaboración y socialización de propuestas educativas innovadoras en la Universidad Estatal de Milagro.





4. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1 Presentación de la propuesta

La propuesta que se llevó a cabo para la obtención del título de magíster en ciencias de la educación, con especialización en pedagogía en entornos digitales, se centró en la implementación de la gamificación como herramienta motivacional para fortalecer la enseñanza del idioma Kichwa. Esta iniciativa se dirigió específicamente a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro. El objetivo principal de esta propuesta fue implementar estrategias de gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma Kichwa, un aspecto crucial para su desarrollo académico y profesional.

El marco teórico de esta propuesta en el campo de la educación adopta el constructivismo, donde se pone el énfasis en el uso de recursos digitales en el aprendizaje de idiomas. Este enfoque permite una comprensión más profunda de cómo los estudiantes construyen conocimiento a partir de sus experiencias, particularmente en relación con el aprendizaje de una lengua única como el kichwa. La inclusión de recursos digitales es esencial para adaptar el proceso educativo a las necesidades y deseos de los estudiantes.

El modelo ADDIE se caracteriza por sus fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, las cuales juegan un papel esencial en la estructuración de una propuesta. El modelo proporciona un marco sistemático para el desarrollo y ejecución de actividades de gamificación, asegurando que todas las etapas del proceso educativo se aborden de manera integral y efectiva. La adaptabilidad y flexibilidad del modelo ADDIE es adecuado para este proyecto, permitiendo una adaptación y mejora continua durante todo el proceso. Las herramientas elegidas para la gamificación incluyeron plataformas como Moodle, Quizizz y Kahoot. Estas herramientas digitales no solo facilitaron la creación de un entorno de aprendizaje interactivo y atractivo, sino que también proporcionaron a los





estudiantes la oportunidad de participar activamente en su proceso de aprendizaje. La integración de estas herramientas en el currículo permitió una experiencia de aprendizaje más dinámica y estimulante, fomentando una mayor participación y entusiasmo entre los estudiantes.

La implementación de esta propuesta ha arrojado resultados significativos en términos de motivación y compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua kichwa. Se observó que la gamificación no sólo aumentó el interés de los estudiantes por el idioma, sino que también mejoró su comprensión y capacidad para aplicar el kichwa en el mundo real. Estos resultados positivos ponen de relieve la eficacia de la gamificación como estrategia de aprendizaje, especialmente en la enseñanza de idiomas.

De esta manera, esta propuesta muestra lo importante y efectivo que es integrar la gamificación en la enseñanza de idiomas, especialmente en las universidades. Una combinación de teoría educativa sólida, métodos constructivistas y herramientas digitales modernas contribuyó al éxito del proyecto. Los resultados de esta iniciativa pueden servir como un modelo valioso para futuras estrategias de enseñanza de idiomas en la Universidad Estatal de Milagro y más allá.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General:

- Implementar estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa para mejorar la motivación y el aprendizaje de estudiantes de la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro.

4.2.2 Objetivos Específicos:

- Diseñar actividades de aprendizaje basadas en gamificación utilizando herramientas digitales como Moodle, Quizizz y Kahoot, para facilitar un entorno de aprendizaje interactivo y atractivo en la enseñanza del idioma Kichwa.





- Integrar los principios del constructivismo y el modelo ADDIE en la creación de recursos y actividades de gamificación, para asegurar un enfoque pedagógico centrado en el estudiante que apoye el desarrollo de habilidades lingüísticas y culturales en Kichwa.
- Evaluar la eficacia de las estrategias de gamificación implementadas en términos de aumento de la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de idioma Kichwa, con el fin de ajustar y mejorar continuamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3 Bases teóricas de la propuesta

La propuesta presentada para la enseñanza del idioma Kichwa a través de la gamificación en la Universidad Estatal de Milagro se basa en una teoría que combina conceptos de aprendizaje modernos con tecnologías pedagógicas avanzadas. Un elemento central de este enfoque es el constructivismo en el aprendizaje, que considera el aprendizaje como un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevos conocimientos basados en experiencias previas. Esta teoría se complementa con el uso de recursos digitales y el reconocimiento de la creciente importancia de la tecnología en la educación. Conjuntamente, con el modelo ADDIE; es un método de diseño instruccional integrado, sistemático y flexible que guía la creación y evaluación de actividades de aprendizaje interactivas. Estos fundamentos teóricos proporcionan la implementación de la gamificación utilizando herramientas como Moodle, Quizizz y Kahoot para enriquecer la experiencia de aprendizaje del idioma kichwa.

4.3.1 El constructivismo en el ámbito de la educación aplicando recursos digitales para el aprendizaje de idiomas

El constructivismo es una teoría de aprendizaje; igualmente es un proceso activo en el que los individuos construyen su comprensión y conocimiento del mundo a través de la experiencia y la reflexión sobre esa experiencia. En lugar de ver el conocimiento como una transferencia pasiva de una persona a otra, el constructivismo enfatiza el papel activo que





desempeñan los alumnos en la construcción de su propio conocimiento. Esta teoría ha tenido un gran impacto en la educación y ha promovido prácticas que fomentan la investigación, el descubrimiento y la reflexión independiente.

Según Jean Piaget, (2016), propuso la idea de que el aprendizaje es un proceso evolutivo, planteando la hipótesis de que los niños pasan por ciertas etapas de desarrollo cognitivo, cada etapa caracterizada por una forma diferente de pensar y comprender el mundo. Estas etapas son sensoriomotoras, preoperacionales, de acción específica y de acción formal; afirmando que el aprendizaje es un proceso personal que depende del desarrollo cognitivo del individuo.

Al mismo tiempo Lev Vygotsky (2015), sugiere una perspectiva complementaria a la de Piaget enfocado en el contexto social y cultural del aprendizaje, argumentando que la comunidad y la interacción social juegan un papel crucial en el proceso de construcción del conocimiento. Introdujo conceptos clave como la "zona de desarrollo próximo", que define como la diferencia entre lo que un aprendiz puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda. Esta teoría resalta la importancia del entorno social y la orientación de otros más experimentados en el aprendizaje.

Jerome Bruner (1988), indicó que el aprendizaje en el aula se puede mejorar promoviendo el concepto de aprendizaje por descubrimiento, argumentando que los estudiantes deberían descubrir los principios por sí mismos. Propuso el concepto de una "espiral curricular" en la que los estudiantes regresan repetidamente a las ideas básicas, pero progresan a niveles más profundos y complejos a medida que aprenden.

Esto resalta la importancia de estructurar los materiales de aprendizaje para que sean accesibles en diferentes etapas del desarrollo cognitivo, como la gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa, al diseñar actividades lúdicas, se puede considerar cómo los estudiantes interactúan con el contenido, aplicando sus conocimientos previos en nuevos contextos. La gamificación, al ser una estrategia interactiva y centrada en el estudiante, se alinea bien con los principios constructivistas, permitiendo a los estudiantes ser participantes activos en su





aprendizaje y construir su comprensión del idioma Kichwa de manera significativa y contextualizada.

4.3.2 Modelo ADDIE

El modelo ADDIE es un enfoque sistemático para el diseño y desarrollo de programas de educación y formación. El modelo se divide en cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación cada paso es un paso importante en el proceso de creación de un plan de lección eficaz y atractivo; proporciona un marco estructurado y coherente para desarrollar y evaluar estrategias educativas. En la fase de análisis se realizó un diagnóstico detallado para comprender las necesidades de los estudiantes de lenguas nacionales y extranjeras de la Universidad Estatal de Milagro. Se identifican sus estilos de aprendizaje y conocimientos previos del idioma kichwa y se analizan los desafíos u oportunidades de la enseñanza de idiomas. Este análisis es fundamental para garantizar que las propuestas de juego satisfagan las necesidades reales de los estudiantes.

La fase de diseño implica planificar en detalle cómo implementar la gamificación en el curso. Se definieron objetivos de aprendizaje específicos y se seleccionaron las herramientas y recursos digitales más adecuados como Moodle, Quizizz y Kahoot. Se determinó la estructura y el contenido de las actividades del juego para asegurar que fueran relevantes y estimulantes en el aprendizaje del idioma kichwa.

Durante la etapa de desarrollo, se crean, materiales y recursos de aprendizaje incluyendo el desarrollo de contenidos interactivos, configurar plataformas de aprendizaje en línea e incorporar elementos lúdicos en las actividades educativas. El objetivo es crear un entorno de aprendizaje que no sólo sea educativo, sino también atractivo y motivador para los estudiantes. La implementación es la ejecución de estrategia del juego, implementando las actividades desarrolladas en las aulas y capacitar a los docentes para utilizarlas de manera





efectiva. Esta fase se centra en cómo los estudiantes interactúan con la herramienta de gamificación y realiza los ajustes necesarios para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Finalmente, la fase de evaluación ajusta la efectividad de la estrategia de juego implementada a través de la recopilación o análisis de datos sobre el desempeño de los estudiantes, nivel de motivación y participación en actividades. Esta evaluación, se pueden identificar éxitos y áreas de mejora, proporcionando comentarios valiosos para futuras iteraciones del proyecto. Al aplicar el modelo ADDIE a la enseñanza del idioma kichwa a través de la gamificación proporciona un enfoque sistemático y reflexivo cada paso del modelo ayuda a crear una experiencia de aprendizaje personalizable, interactiva y motivadora que no solo cumple con los objetivos educativos, sino que también aumenta la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma kichwa.

4.3.3 Moodle

Moodle es un sistema de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés Learning Management System) de código abierto, ampliamente utilizado en educación para crear entornos de aprendizaje en línea personalizados. El sistema proporciona una plataforma flexible y personalizable que permite a los educadores y administradores crear cursos en línea, gestionar contenido educativo, facilita la interacción o colaboración entre estudiantes y profesores.

Moodle es conocido por su capacidad para admitir una variedad de estilos de enseñanza y aprendizaje, incluido el aprendizaje independiente, colaborativo y el aprendizaje a distancia. En la propuesta de enseñar la lengua kichwa a través de la gamificación, Moodle juega un papel esencial como plataforma central para la entrega y gestión de contenidos educativos; utilizada para crear un entorno de aprendizaje virtual donde los estudiantes pueden acceder a materiales de aprendizaje, participar en actividades interactivas con compañeros y profesores; permite la integración de varias herramientas y recursos de juegos diferentes, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y aumentando la motivación de los





estudiantes. Una de las principales ventajas de utilizar Moodle en esta propuesta es su capacidad de personalizar el aprendizaje.

Los cursos están diseñados con las necesidades y deseos de los estudiantes de educación en lenguas nativas y extranjeras. Esto incluye adaptar el contenido a diferentes niveles de dominio del idioma kichwa e incorporar actividades que reflejen situaciones de comunicación auténticas en kichwa, aumentando así la relevancia y el interés de los estudiantes en el curso, asimismo, facilita la implementación de estrategias de gamificación, como cuestionarios interactivos, juegos de roles y competencias, que están integradas en el curso, donde permite a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño, lo cual es esencial para un aprendizaje y una autoevaluación.

Al mismo tiempo, en la plataforma se ha creado foros de discusión y grupos de trabajo donde los estudiantes pueden intercambiar ideas, resolver dudas y trabajar en proyectos conjuntos. Demostrando ser una herramienta importante para implementar la enseñanza gamificada en el idioma kichwa. Su capacidad para crear un entorno de aprendizaje personal, interactivo y colaborativo es fundamental para el éxito de la propuesta; aumentando significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes para aprender el idioma kichwa.

4.3.4 Quizizz

El Quizizz, es una herramienta de evaluación y aprendizaje que utiliza formatos de opción múltiple, verdadero o falso, de respuesta corta u otros formatos para evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre un tema en particular. Los cuestionarios son conocidos por proporcionar comentarios instantáneos, lo que resulta beneficioso tanto para los estudiantes como para los profesores. Esta herramienta es cada vez más popular en entornos educativos digitales debido a su flexibilidad, fácil acceso y características que hacen que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo.





Es la propuesta didáctica para enseñar kichwa mediante la gamificación utilizando cuestionarios como medio para evaluar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Las pruebas estaban diseñadas para cubrir diferentes aspectos del idioma, incluida la gramática, el vocabulario, la comprensión lectora y la comprensión auditiva. Al integrar estas evaluaciones en nuestro marco de gamificación, queríamos hacer que el proceso de aprendizaje fuera más dinámico y motivador.

El uso de cuestionarios en las propuestas tuvo varias ventajas como las pruebas periódicas permitieron a los estudiantes evaluar su comprensión y retención del material, por ende, los maestros pueden identificar áreas que necesitaban refuerzo adicional. Asimismo, los cuestionarios brindan a los estudiantes retroalimentación inmediata, lo cual es esencial para un aprendizaje y una autoevaluación eficaces.

Además, los cuestionarios se utilizaron como un intermediario para aumentar la interactividad, la colaboración, la discusión y la participación entre los estudiantes. También contribuye al desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo, esenciales para aprender cualquier idioma, la incorporación de elementos del juego como puntos, insignias y tablas de clasificación motivaron a los estudiantes a involucrarse más activamente en el proceso de aprendizaje. Esta estrategia ayuda a transformar la evaluación gamificada de una tarea estresante a una experiencia de aprendizaje más divertida y atractiva. Brindando una interacción dinámica y estimulante que favorece al éxito de nuestros servicios de educación del idioma kichwa.

4.3.5 Kahoot

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que ha ganado popularidad en el sector educativo debido a su enfoque de aprendizaje interactivo y gamificado. Esta herramienta permite a los educadores crear cuestionarios que revisan, refuerzan y evalúan el aprendizaje de los estudiantes de una manera divertida o atractiva. Kahoot destaca por su





interfaz colorida, dinámica y por sus características que fomentan un entorno de aprendizaje colaborativo u competitivo.

La propuesta para la enseñanza del idioma kichwa utilizó Kahoot a una herramienta central para implementar una estrategia de gamificación con el desarrollo de juegos, cuestionarios que cubren varios aspectos del idioma, que incluyen vocabulario, gramática, comprensión auditiva y lectora. Estas actividades se integraron en el currículo para proporcionar una forma interactiva, motivadora de aprender y practicar el idioma Kichwa.

Esto aumentó la participación y el interés de los estudiantes. Animándolos a involucrarse más en el proceso de aprendizaje; en el aspecto competitivo Kahoot motiva a los estudiantes a mejorar continuamente su desempeño con sus ganancias como puntos y tablas de clasificación.

También proporciona la retroalimentación inmediata; después de cada juego o cuestionario, los estudiantes podían ver sus resultados y comprender qué áreas necesitaban mejorar. Entonces, la estrategia ayudo a mejorar las habilidades en el idioma kichwa, a desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, que son esenciales en cualquier entorno educativo.

4.4 Factibilidad de la propuesta

Se evaluó la factibilidad de implementar la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma kichwa a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro a partir de tres aspectos fundamentales: operativo, técnico y económico. Este enfoque tridimensional asegura un análisis exhaustivo de la viabilidad de la propuesta y asegura que la implementación de la gamificación en el aula sea práctica, efectiva y sostenible en ámbito educativo de la enseñanza del idioma Kichwa.





4.4.1 Factibilidad operativa

La viabilidad de la propuesta de introducir estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma kichwa en la Universidad Estatal de Milagro se basa en si estos nuevos métodos pueden integrarse eficientemente al marco educativo existente. Esto incluye una evaluación detallada de su infraestructura actual, tanto en términos de recursos humanos como físicos.

Se tendrá en cuenta la voluntad, capacidad del profesorado para adaptar y adoptar técnicas de gamificación en la necesidad de formación, para asegurar su correcta implementación. Igualmente, se analizarán las estructuras curriculares existentes para determinar cómo se pueden integrar las actividades de gamificación de manera consistente y complementaria sin interrumpir el flujo normal del proceso educativo.

Otro aspecto importante respecto a la viabilidad operativa es la receptividad de los estudiantes y su adaptabilidad a las estrategias de gamificación. Los cambios en la metodología pueden resultar difíciles para algunos estudiantes, por lo que se considerará una introducción gradual de estas técnicas para permitir una transición sin problemas. Se evaluará la disposición de los estudiantes para participar en actividades de gamificación y el impacto en su motivación u compromiso en el aprendizaje del idioma kichwa. Las inclinaciones y reacciones de los estudiantes ante estos nuevos métodos son de gran importancia para la implementación exitosa de la gamificación en el proceso educativo, ya que la efectividad de las propuestas depende en gran medida de la participación activa de los estudiantes.

4.4.2 Factibilidad técnica

La viabilidad técnica de la propuesta para introducir estrategias de gamificación en la enseñanza de la lengua kichwa se centra en la capacidad de la Universidad Estatal de Milagro para soportar los requisitos técnicos necesarios para estas estrategias. Esto incluye evaluar y garantizar la disponibilidad de la infraestructura técnica necesaria, como hardware, softwares adecuados y una conexión a internet estable, para permitir un entorno de aprendizaje en línea eficiente. Se inspeccionará y comprobará la compatibilidad de la implementación de





plataformas educativas digitales como Moodle, Kahoot y otras herramientas interactivas con los sistemas existentes de la universidad. Se realizará el análisis para la adquisición de equipos y software para garantizar recursos técnicos suficientes para respaldar las actividades de gamificación propuestas y mantener un rendimiento óptimo en la experiencia del usuario como estudiantes y profesores.

4.4.3 Factibilidad económica

Esta propuesta es financieramente viable principalmente debido a los aportes de los investigadores y la disponibilidad de herramientas gratuitas en la web, utilizadas para crear las actividades propuestas.

4.5 Modelo de gestión de la propuesta

El modelo de gestión de la propuesta para introducir la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma kichwa en la Universidad Estatal de Milagro se basa en un enfoque integral que combina teoría educativa y tecnología avanzada; construido sobre el constructivismo en la educación, este modelo promueve el aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas del proceso educativo y construyen conocimiento a través de la interacción con contenidos de ocio o herramientas digitales. La implementación de este modelo requiere una planificación y coordinación cuidadosa para garantizar todas las actividades de gamificación se alineen con los objetivos educativos del curso de idioma kichwa.

Es importante utilizar el modelo ADDIE como marco durante este proceso. Durante la fase de análisis, se identifican las necesidades específicas de los estudiantes y cómo se pueden abordar estas necesidades a través de la gamificación. El diseño define objetivos de aprendizaje y planifica actividades de gamificación que se incorporarán al plan de estudios. El desarrollo implica la creación de materiales y actividades lúdicos utilizando herramientas como Moodle, Quizizz y Kahoot. La implementación consiste en incorporar estas actividades





en el aula, y la evaluación consiste en medir la eficacia de la gamificación para aumentar la motivación y el rendimiento académico.

La gestión del cambio es un aspecto importante de este modelo. La introducción de la gamificación representa un cambio importante en la metodología de enseñanza, por lo que es importante preparar y formar a los profesores para utilizar estas nuevas herramientas de forma eficaz. Esto incluye no sólo la formación técnica para el uso de plataformas digitales, sino también el desarrollo de habilidades pedagógicas para incorporar actividades de ocio al proceso educativo. Se prestará especial atención a cómo las actividades de gamificación pueden complementar y enriquecer los métodos de enseñanza tradicionales en lugar de simplemente reemplazarlos.

Es importante utilizar el modelo ADDIE como marco de trabajo para este proceso porque en la fase de análisis, se identifican las necesidades específicas de los estudiantes y cómo se pueden abordar estas necesidades a través de la gamificación. El diseño define objetivos de aprendizaje y planifica actividades de gamificación que se incorporarán al plan de estudios. El desarrollo implica la creación de materiales y actividades lúdicos utilizando herramientas como Moodle, Quizizz y Kahoot. La implementación será la incorporación de estas actividades al aula, y la evaluación se centrará en medir la eficacia de la gamificación en el aumento de la motivación y el rendimiento académico.

La gestión del cambio es un aspecto importante de este modelo, por la introducción de la gamificación que representa un cambio importante en la metodología de enseñanza, por lo que es importante preparar y formar a los profesores para utilizar estas nuevas herramientas de forma eficaz. Esto incluye no sólo la formación técnica para el uso de plataformas digitales, sino también el desarrollo de habilidades pedagógicas para incorporar actividades de ocio al proceso educativo. Se prestará especial atención a cómo las actividades de gamificación pueden complementar y enriquecer los métodos de enseñanza tradicionales en lugar de simplemente reemplazarlos.





La colaboración y retroalimentación continua entre profesores y alumnos es un pilar de este modelo de gestión. Se fomenta la comunicación abierta para adaptar continuamente las actividades de gamificación a las necesidades cambiantes de los estudiantes y garantizar que la experiencia de aprendizaje sea relevante, atractiva y efectiva. Los docentes desempeñan un papel clave en la evaluación continua del impacto de estas actividades en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en la realización de los ajustes necesarios.

Finalmente, el modelo de gestión enfatiza la importancia de la evaluación, los análisis continuos; a su vez se recopilarán y analizarán datos sobre la participación de los estudiantes, en el rendimiento académico y las percepciones de gamificación en el aprendizaje del idioma kichwa. Esta información es importante para comprender la eficacia de la gamificación como herramienta educativa y respaldar la toma de decisiones futuras o las mejoras del programa. El objetivo es crear un ciclo de mejora continua donde la retroalimentación y los resultados del aprendizaje influyan y orienten el desarrollo continuo de las estrategias de enseñanza.

4.6 Validación de la propuesta por parte de especialistas

La validación de la propuesta para implementar estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa en la Universidad Estatal de Milagro se realiza a través de un detallado proceso de evaluación por parte de especialistas en el campo de la educación. Esta evaluación meticulosa es crucial para asegurar que la propuesta no solo sea innovadora y motivadora, sino también académicamente rigurosa y efectiva en el contexto de la enseñanza de idiomas. El formulario de encuesta destinado a los especialistas se concentra en varios aspectos esenciales de la implementación, incluyendo la adecuación del diseño del aula virtual, la relevancia y la estructura del contenido, la efectividad de las estrategias de aprendizaje para la motivación del idioma kichwa y la utilización de recursos multimedia. Al mismo tiempo, se pone especial atención en evaluar cómo la gamificación influye en la participación y el compromiso de los estudiantes, así como en la efectividad de los métodos de evaluación utilizados.





Este proceso de validación se enriquece con la retroalimentación personalizada de los especialistas, quienes aportan su perspectiva profesional sobre la sostenibilidad a largo plazo de las estrategias de gamificación en la enseñanza del Kichwa. Sus recomendaciones y observaciones son esenciales para asegurar que la implementación de estas estrategias no sólo sea efectiva en el corto plazo, sino que también se sostenga y evolucione en el tiempo. La implicación de estos especialistas proporciona perspectivas críticas y constructivas que conducen a la mejora continua de las prácticas educativas y asegura que las estrategias de gamificación se adapten y evolucionen para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y los entornos educativos como garantía, es sumamente valiosa. Su compromiso con una educación culturalmente receptiva y su enfoque en la excelencia académica son fundamentales para el desarrollo y el éxito del plan de estudios del idioma kichwa.

A continuación, se observa la plantilla de la evaluación:



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

Objetivo: Para validar la “Implementación y estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma Kichwa en estudiantes del octavo semestre - Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Estatal de Milagro”

ENCUESTA A ESPECIALISTA

Nombre del especialista:	
Cargo actual:	
Educación Superior:	
Título profesional:	
Experiencia docente:	



Esta investigación está planteando la implementación de "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA KICHWA EN ESTUDIANTES DE PEDAGOGÍA DE IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS".

Para la evaluación de esta propuesta se elaboró una escala que incluye los siguientes parámetros:

Muy apropiado Apropriado Poco apropiado No apropiado

CRITERIO	Muy apropiado	Apropriado	Poco apropiado	No apropiado
1. La estructura y diseño del aula virtual se adapta al curso y nivel de los estudiantes de la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros.				
2. El contenido de EVA es relevante y está directamente relacionado con los conceptos centrales de la asignatura del idioma kichwa.				
3. Las estrategias de aprendizaje en el EVA están diseñadas para facilitar el aprendizaje de manera efectiva el idioma.				
4. Los temas desarrolladas en cada Unidades se presentan en una secuencia lógica que facilita el aprendizaje progresivo.				
5. Se han identificado y planificado herramientas eficaces para facilitar la interacción, colaboración y relación entre Docente y Estudiante.				
6. Los recursos multimedia, como vídeos y demostraciones, están utilizados eficazmente para mejorar la comprensión de la materia por parte de los estudiantes.				
7. Los recursos utilizados en EVA son diversos y pueden motivar a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje.				
8. Participación Estudiantil: Al aplicar la gamificación mejoró la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en comparación con otros métodos de enseñanza.				





9. Evaluación y Medición del Rendimiento: ¿Se han establecido métodos claros para evaluar y medir el rendimiento de los estudiantes que participan en actividades de gamificación?				
10. Los métodos de evaluación, incluidas los test y actividades autónomas están diseñados para evaluar eficazmente el aprendizaje y cumple la motivación del idioma en los estudiantes.				

¿Cuál es su opinión sobre la sostenibilidad a largo plazo de las estrategias de gamificación en la enseñanza del Kichwa, y qué recomendaciones tendría para garantizar su continuidad y mejora continua?

Recomendaciones y observaciones finales:

DATOS DEL ESPECIALISTA

Nombre y apellidos:	
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	
e-mail:	
Teléfono o celular:	
Fecha de la validación (día, mes y año):	
Firma:	





Agradecemos profundamente por su invaluable aporte y perspicacia en la evaluación de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza. Sus valiosas respuestas han iluminado nuestro camino hacia una educación más efectiva y culturalmente sensible para los estudiantes del octavo semestre en la Carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro. Su compromiso con la excelencia académica y cultural es fundamental para el desarrollo y éxito continuo de nuestras prácticas educativas.

Los resultados se ubican en el Anexo D.

4.7 Desarrollo de la estructura

4.7.1 Desarrollo del Área de Cursos

El desarrollo del área de cursos del idioma Kichwa en la propuesta educativa se caracteriza por su enfoque integral en la valoración de la cultura y el aprendizaje de esta lengua significativa en Ecuador. El curso está diseñado para proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de la cosmovisión Kichwa y su relevancia en el contexto cultural y social ecuatoriano, lo cual contribuye a crear un ambiente inclusivo y a revalorizar el patrimonio cultural de la nación.

Unidad 1:

"Introducción al Idioma y Cultura Kichwa", se abordan aspectos fundamentales como la historia, el origen y el impacto actual del idioma Kichwa. Esta unidad se enfoca en diferenciar entre Kichwa y Quechua, destacando la importancia de la interculturalidad y la plurinacionalidad. Este enfoque inicial ofrece a los estudiantes una base sólida sobre la que se construirá su comprensión del idioma y su contexto cultural.

Unidad 2:

"Aspectos Importantes de Pueblos y Nacionalidades", proporcionando un trasfondo histórico de los pueblos y nacionalidades indígenas en Ecuador. Se exploran las tradiciones y culturas de los pueblos indígenas tanto de la Costa como de la Sierra, lo cual es esencial





para comprender la diversidad y riqueza cultural del país. Este módulo contribuye a una mayor apreciación de la identidad y tradiciones ecuatorianas.

Unidad 3:

"Saludos y Palabras de Cortesía", el enfoque se desplaza hacia aspectos prácticos del idioma. Aquí, los estudiantes aprenden sobre saludos, cortesías y despedidas en Kichwa, además de adquirir conocimientos sobre números, colores, días de la semana y meses del año. Este módulo es fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas básicas en situaciones cotidianas.

Unidad 4:

"Vocabularios y Diálogos Sencillos (Rimanakuy)", profundiza en el aprendizaje del idioma a través del estudio de frases cortas, vocabulario básico y diálogos sencillos. Se cubren temas como las vocales, el abecedario en Kichwa, la pluralización, los verbos, pronombres personales y la estructura de las oraciones en Kichwa. Este módulo es crucial para que los estudiantes comiencen a construir y comprender oraciones simples en Kichwa, facilitando una inmersión gradual y efectiva en el idioma.

El curso, en su conjunto, está diseñado para que los estudiantes no solo adquieran habilidades lingüísticas, sino que también desarrollen una comprensión y aprecio por la rica herencia cultural que el idioma Kichwa representa. Con un equilibrio entre teoría y práctica, el curso promueve un aprendizaje interactivo y dinámico, alineado con los objetivos generales de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.



Figura 11.

Descripción del curso:

Inicio - Código Postal: 01100 - Cursos electrónicos: www.ube.edu.ec

Inicio Principal / Acciones / Mi curso / Administración del curso

PEDAGOGIAS DEL IDIOMA

Curso Configuración Participantes Colecciones Más +

General

DESCRIPCIÓN DEL CURSO DEL IDIOMA KICHWA

Pertinencia

El curso del idioma kichwa está enfocado en la valoración de la cultura y aprendizaje de la segunda lengua materna de los ecuatorianos en sus diferentes dimensiones y elementos de la cosmovisión, lo que permitirá crear un ambiente inclusivo y revalorar el patrimonio cultural de nuestra nación.

Objetivo general

Es proporcionar a los estudiantes las habilidades fundamentales necesarias para comunicarse de manera efectiva en el idioma kichwa. A lo largo del curso, los participantes adquirirán conocimientos sobre la gramática, vocabulario y pronunciación del kichwa, lo que les permitirá comprender y expresarse en situaciones cotidianas.

Nota: En esta figura se observa la descripción de los cursos.



4.7.2 Estructura del área de cursos del idioma Kichwa

Unidad 1: Introducción al Idioma y Cultura Kichwa

- **Tema:** Historia, origen e impacto del idioma Kichwa
- **Subtemas:**
 - o Origen del idioma y cultura Kichwa.
 - o Diferencia entre Kichwa y quechua.
 - o Interculturalidad y plurinacionalidad.
 - o Impacto del uso del idioma Kichwa en la actualidad.

Unidad 2: Aspectos Importantes de Pueblos y Nacionalidades

- **Tema:** Antecedentes de pueblos y nacionalidades.
- **Subtemas:**
 - o Antecedentes históricos de los pueblos y nacionalidades indígenas.
 - o Pueblos indígenas de la Costa y Sierra.
 - o Nacionalidades indígenas de la Costa.
 - o Tradición y cultura ecuatoriana.

Unidad 3: Saludos y Palabras de Cortesías

- **Tema:** Saludos, despedidas y cortesías.
- **Subtemas:**
 - o Saludos, cortesías y despedidas.
 - o Números (Yupaykuna).
 - o Los colores (Tulpukuna).
 - o Días de la semana y meses del año.

Unidad 4: Vocabularios y Diálogos Sencillos (Rimanakuy)

- **Tema:** Frases cortas, vocabularios y diálogos.
- **Subtemas:**
 - o Vocales y abecedario en Kichwa.



- Los animales y pluralización.
- Verbos y Pronombres personales.
- Estructura de las oraciones en Kichwa.

Figura 12.

Unidades/Cursos:



Nota: En esta figura se observa la descripción de los cursos.

4.7.3 Desarrollo del Área Participantes

En el contexto de la propuesta de introducir la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma kichwa a los estudiantes de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Estatal de Milagro, el área de participantes del Moodle juega un papel importante. En esta área de la plataforma Moodle los estudiantes, profesores interactúan, colaboran y participan activamente en el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes acceden a esta sección como usuarios principales y pueden participar en actividades divertidas, acceder a materiales del curso, participar en foros de discusión, completar pruebas y tareas. Este diálogo continuo no sólo facilita la adquisición del idioma kichwa, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo y motivador centrado en principios constructivistas y filosofías de aprendizaje.

Mientras tanto, los profesores utilizan el área de participantes de Moodle para monitorear y guiar el progreso de los estudiantes. Esto incluye gestionar actividades, proporcionar comentarios oportunos e individualizados y evaluar el desempeño de los estudiantes. La flexibilidad de Moodle permite a los catedráticos adaptar las actividades de gamificación y los recursos del curso a las necesidades de cada estudiante. Esto es importante para mantener un alto nivel de individualización y eficacia en el aula. Esto es importante para adaptar las estrategias de enseñanza y mejorar continuamente el proceso de aprendizaje del idioma kichwa.

Figura 13.

Participantes:

Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Rol(es)	Grupos	Último acceso al curso	Estado
TK JIMWE SUDANY	efimopdo@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
KA NANA ALVARADO	alvarado@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
DA DEYANNA ALVARADO	alvarado@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
MA ANA AUCACAMA	aucacama@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
EA ESTER AVILA	avila@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
EA FELIZ AVILA	avila@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
SA JIFFY AYOLA	ayola@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
IF TANARA BARRINO	barrino@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo
DA TANARA BARRINO	barrino@ubueni.edu.ec	Estudiante	No hay grupos	Nunca	Activo

Nota: En esta figura se observa la gestión de los participantes.



4.7.4 Desarrollo del Área Calificaciones

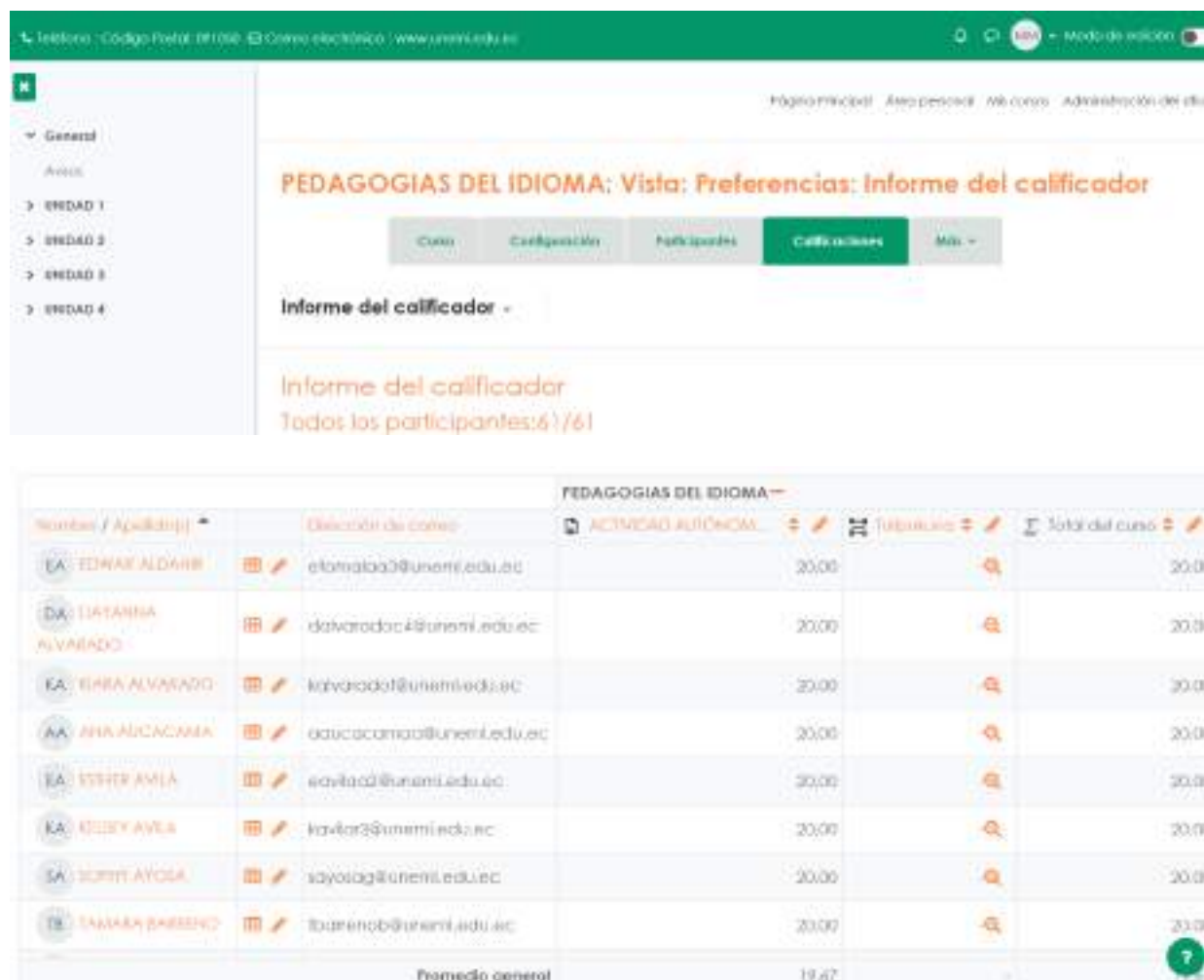
Como parte de la propuesta de introducir la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza del idioma kichwa, la sección de desempeño de Moodle juega un papel importante en el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes. Esta área se utiliza para documentar y analizar los resultados obtenidos por los estudiantes en diversas actividades de gamificación, como cuestionarios, tareas interactivas y otros ejercicios basados en Moodle. La sistematización de estas calificaciones brinda a los docentes una visión clara y objetiva del desempeño o progreso de cada estudiante. Esto es esencial para personalizar la instrucción y proporcionar comentarios específicos u constructivos; asimismo, el uso de calificaciones en Moodle ayuda a identificar áreas donde los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional, lo que permite intervenciones educativas oportunas y efectivas.

Por otro lado, el rango de calificaciones sirve como medio de autoevaluación y motivación para los estudiantes. Al acceder a sus calificaciones y comentarios, los estudiantes pueden autoevaluar su progreso y obtener una comprensión más profunda de sus fortalezas u oportunidades de mejora en el aprendizaje del kichwa. La transparencia y accesibilidad de la información sobre el propio desempeño ayuda a promover la responsabilidad y la autodeterminación en el proceso educativo. De manera similar, las calificaciones y la retroalimentación dentro de la gamificación pueden ser una herramienta adicional para motivar a los estudiantes animándolos a superarse a sí mismos y participar activamente en el proceso de aprendizaje.



Figura 14.

Calificaciones:



Nota: En esta figura se observa la gestión de las calificaciones.

4.7.5 Desarrollo del Área Competencias

Al desarrollar las áreas competenciales de la propuesta de gamificación para la enseñanza del kichwa, se pondrá especial énfasis en la capacidad de comunicarse en kichwa. Esta competencia se enfoca en desarrollar las habilidades lingüísticas básicas de los estudiantes, tanto orales como escritas. Las actividades gamificadas desarrolladas en Moodle, Quizizz y



Kahoot ayudan a reforzar la gramática, el vocabulario y la pronunciación kichwa, facilitando que los estudiantes participen en la conversación y comprendan el texto; estas actividades están cuidadosamente integradas en el plan de estudios para ayudarlo a aprender el idioma de manera efectiva y práctica en situaciones cotidianas.

La competencia cultural y la conciencia intercultural también son un enfoque del programa. A través de la gamificación, los estudiantes exploran y aprenden sobre las ricas tradiciones, historia y valores sociales de la cultura kichwa. Las actividades interactivas y escenarios de juego en Moodle y otras plataformas digitales están diseñadas para sumergir a los estudiantes en diferentes aspectos de la cultura kichwa y promover el respeto o aprecio por la diversidad cultural. Esto es importante para comprender el lenguaje en un contexto más amplio más allá de la mera comunicación verbal.

Se imparten competencias en tecnología educativa y gamificación a través de la formación y el uso práctico de herramientas digitales. Los estudiantes aprenden a navegar eficazmente en plataformas de aprendizaje en línea y a participar activamente en actividades lúdicas y colaborativas. Dominar estas herramientas no sólo mejora la experiencia de aprendizaje de idiomas, sino que también proporciona a los estudiantes valiosas habilidades tecnológicas que les ayudarán en sus futuras carreras.

Finalmente, la autonomía y la capacidad de aprender de forma independiente son muy importantes en el programa, a través de actividades de gamificación, se anima a los estudiantes a tomar iniciativa en su propio aprendizaje, establecer objetivos personales y realizar un seguimiento de su progreso. Esto promueve la autogestión, la reflexión crítica y la capacidad de aprender de forma autónoma, esenciales en los entornos educativos modernos.

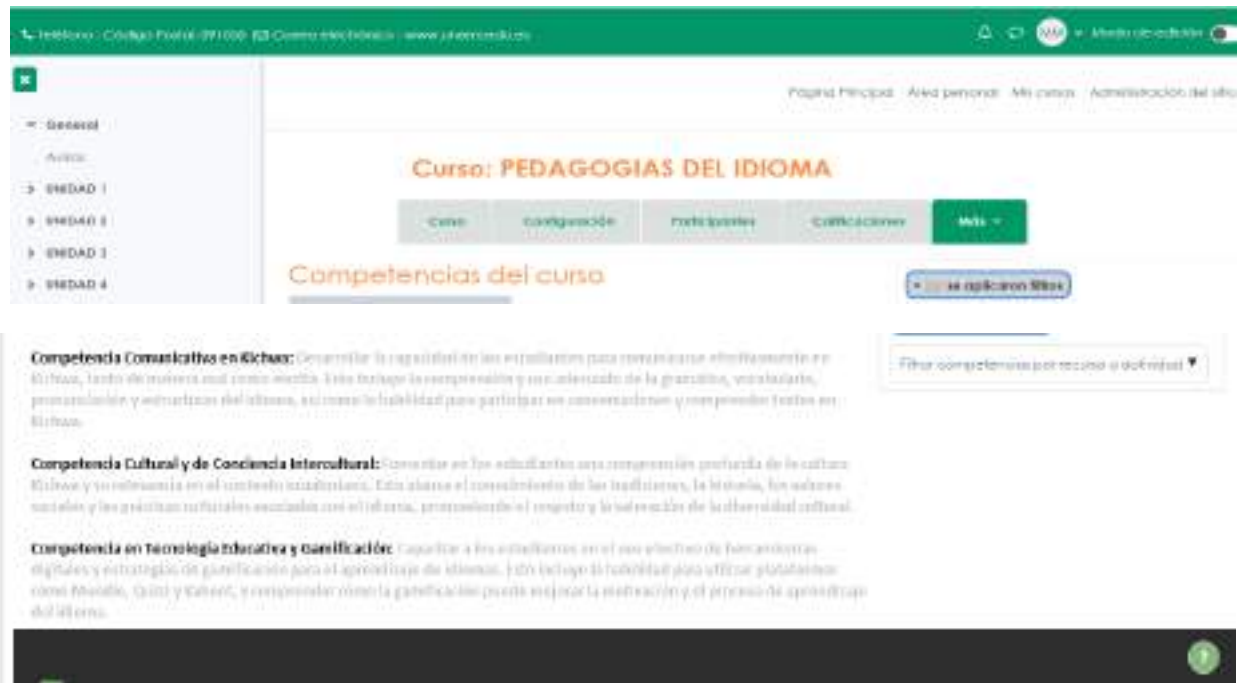
Estas competencias forman la columna vertebral del programa de educación del idioma kichwa. La integración en el diseño del curso y las actividades de gamificación garantiza una experiencia de aprendizaje integral que enriquece su comprensión cultural y su capacidad



para utilizar la tecnología educativa de manera segura. Al final del programa, los estudiantes mejorarán sus destrezas de comunicación kichwa y obtendrán habilidades valiosas que los ayudarán en su crecimiento personal y profesional.

Figura 15.

Competencias:



Nota: En esta figura se observa la gestión de las competencias.

4.7.6 Uso de Kahoot en las actividades

El uso de Kahoot como herramienta de gamificación juega un papel importante en el programa de educación del idioma kichwa para estudiantes de Pedagogía de la Universidad Estatal de Milagro. Kahoot se implementa para crear actividades interactivas y dinámicas que aumentan la participación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. A través de pruebas o desafíos basados en juegos, y facilita la revisión, el fortalecimiento de importantes conceptos kichwa, como el vocabulario, la gramática y la estructura de las oraciones. La naturaleza lúdica fomenta un entorno saludable y competitivo donde los



estudiantes pueden medir su progreso individualmente o en grupo. Esta metodología interactiva es particularmente eficaz para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos, al mismo tiempo, hace que el aprendizaje de idiomas sea más accesible y menos intimidante.

Además, proporciona retroalimentación instantánea a estudiantes y catedráticos, en el proceso de aprendizaje constructivista. Los estudiantes reciben resultados instantáneos sobre su desempeño, lo que les permite identificar oportunidades de mejora y adaptar sus métodos de aprendizaje, para los profesores, los datos recopilados durante las sesiones de Kahoot proporcionan información valiosa sobre el nivel de comprensión de los estudiantes.

Esto permite la personalización de los materiales educativos, asegurando que los recursos educativos se adapten a las necesidades y habilidades de cada estudiante. En definitiva, Kahoot se convierte en una herramienta esencial para crear ciclos de aprendizaje adaptativos y motivadores que se alineen con los objetivos educativos en el curso de idioma kichwa.

Figura 16.

Kahoot:





El kichwa no tiene una escritura _____, por ello nos basamos en el kichwa _____





El kichwa no tiene una escritura _____, por ello nos basamos en el kichwa _____.



Nota: En estas figuras se observa las actividades en Kahoot.

4.7.7 Uso de Quizizz en las actividades

En la propuesta para la enseñanza de la lengua kichwa en la Universidad Estatal de Milagro, el uso de cuestionarios forma parte integral de la estrategia de gamificación, ya que los cuestionarios ponen a prueba el conocimiento y la comprensión de los estudiantes sobre diferentes aspectos de la lengua kichwa, se utilizan como una forma rápida y práctica. Esta herramienta de utiliza la evaluación para medir el alcance del lenguaje, incluido la gramática, el vocabulario y la comprensión cultural. Incluirlos en el programa ayuda a motivar e involucrar a los estudiantes. El entorno vario con los cuestionarios, con una diversidad de preguntas y un formato atractivo, hace que la evaluación sea una experiencia más dinámica y menos intimidante. Además, la capacidad de recibir comentarios inmediatos permite a los estudiantes identificar rápidamente oportunidades de mejora y adaptar sus estrategias de aprendizaje.





Más allá de los exámenes, las pruebas del programa están diseñadas para fomentar la competencia amistosa entre los estudiantes y aumentar aún más el interés y la participación en el curso. Al integrar elementos de juego como puntos, insignias y tablas de clasificación, los cuestionarios pueden ser una forma eficaz de fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo y competitivo. Esta técnica, permite a los estudiantes encontrar el proceso de aprendizaje provocadora y inspirador. Los cuestionarios se convierten en un instrumento importante para evaluar, motivar y enriquecer la experiencia de aprendizaje del idioma kichwa, fortaleciendo a los estudiantes a participar activamente y alcanzar sus objetivos de aprendizaje de manera eficiente y segura.

Figura 17.

Quizizz:





QUIZZIZZ

Buscar en la biblioteca de Quizizz

SESIÓN CON INTERACCIÓN Empezar un examen en vivo

INTERACCIÓN SIN DIRECCIONAMIENTO Asignar deberes

16 preguntas

Ocultar respuestas Vota previa

Opción múltiple 1 minuto 1 punto

Escoja la opción correcta.

Las vocales que se utiliza en el idioma Kichwa son:

Seleccione la respuesta

A, I, U A, E, O

E, O, I A, E, I, O, U

Opción múltiple 2 minutos 1 punto

¿Cuántas consonantes existe en el idioma kichwa?

Explorar

Mi biblioteca

Informes

Clases

Ajustes

Más

Prueba nuestra extensión AI Chrome

Nota: En estas figuras se observa las actividades en Quizizz.

4.8 Premisas para la implementación

La ejecución de la gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza de la lengua kichwa en la Universidad Estatal de Milagro se fundamentó en algunos supuestos básicos y actividades concretas, incluida la evaluación a través de cuestionarios. Identificando la necesidad de incorporar la gamificación al currículum para complementar y enriquecer los métodos de enseñanza tradicionales sin sustituirlos. Esto incluye diseñar actividades de ocio que refuercen conceptos importantes de la lengua y la cultura kichwa utilizando herramientas como Moodle, Quizizz y Kahoot. Todos ellos están en consonancia con el constructivismo y el modelo ADDIE.

Una actividad específica importante es la creación de pruebas interactivas diseñadas para evaluar las habilidades de comprensión y memoria de los estudiantes en aspectos como vocabulario, gramática y pronunciación. Estas pruebas sirven como modelo para profundizar el aprendizaje y mantener la motivación de los estudiantes. Otro elemento clave es utilizar





Kahoot para crear concursos y juegos que fomenten el aprendizaje colaborativo y la participación activa de los estudiantes. Estas actividades son educativas, divertidas, y tienen como objetivo estimular el interés y la participación de los estudiantes en el proceso de la enseñanza.

Además, se llevarán a cabo proyectos grupales en Moodle donde los estudiantes aplicarán sus conocimientos lingüísticos y culturales en la creación de presentaciones y actividades relacionadas con la cultura Kichwa. Este enfoque práctico le brinda experiencia práctica con el idioma y fortalece su competencia comunicativa o cultural; también puede incluir foros de discusión y espacios de colaboración que permitan a los estudiantes intercambiar ideas y recursos, fomentando un aprendizaje más profundo o evidente.

Para evaluar la eficacia de estas estrategias de gamificación se realizará una encuesta entre los estudiantes. El propósito de este estudio es recopilar datos sobre la motivación de los estudiantes, su participación en el curso y sus percepciones sobre la efectividad de las actividades basadas en juegos para mejorar su aprendizaje del idioma kichwa; la retroalimentación es esencial para el ajuste y mejora continua de las destrezas de enseñanza.

Asimismo, periódicamente se ejecutarán evaluaciones formativas y sumativas para medir el progreso académico de los estudiantes. Estas evaluaciones se pueden utilizar para determinar en qué medida las actividades de gamificación contribuyen al éxito educativo, así como al progreso en las habilidades lingüísticas. Los maestros utilizan esta información para ajustar los programas y garantizar que se cumplan los objetivos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes.

Definitivamente, el éxito de la implementación de la gamificación se mide no solo por el rendimiento académico, sino también por el nivel de participación y satisfacción de los estudiantes. El objetivo es crear un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes se sientan motivados, comprometidos y puedan progresar en el aprendizaje del idioma kichwa de una manera efectiva y gratificante con una eficacia a largo plazo para la enseñanza de idiomas.





4.8.1 Valoración teórica

La estimación teórica de la propuesta de gamificación para la enseñanza de la lengua kichwa en la Universidad Estatal de Milagro se fundamenta en un enfoque constructivista que integra las tecnologías digitales y el modelo ADDIE para el diseño de actividades educativas. Esta evaluación se llevó a cabo practicando estas estrategias en un entorno de aula virtual, seguida de una evaluación detallada a través de una encuesta a los estudiantes participantes. Estos estudios se centraron en medir los efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje y proporcionaron datos valiosos para validar nuestras propuestas. Además, la investigación se realizó a especialistas con amplia experiencia en el campo de la pedagogía, y la validación fue realizada por siete especialistas con perfiles y conocimientos imprescindibles para fortalecer y sustentar las propuestas.

El uso de Moodle, Quizizz y Kahoot como herramientas clave en una estrategia de gamificación ha demostrado ser eficaz para aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes. Las actividades diseñadas dentro de estos recursos digitales fueron evaluadas para comprender su impacto en el proceso de aprendizaje; posteriormente la implementación capturó las percepciones de los estudiantes sobre cómo estas actividades impactaron su motivación y comprensión del kichwa, proporcionando una evaluación directa de la experiencia de aprendizaje (Apéndice C).

La introducción de la gamificación se llevó a cabo a través de actividades específicas destinadas a promover el aprendizaje interactivo y atractivo. Estas actividades incluyen juegos de rol, acertijos de lenguaje, cuestionarios que permiten a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en situaciones prácticas. La integración de estos elementos lúdicos en las lecciones de kichwa fue clave para mantener a los estudiantes motivados y concentrados en el material del curso.

También permitió medir la eficacia de la gamificación para mejorar habilidades lingüísticas específicas, como la gramática, el vocabulario y la pronunciación. Los





estudiantes informaron su progreso en estas áreas y brindaron información importante sobre las fortalezas y debilidades del programa. Este enfoque ha facilitado la adaptación y mejora continua de los programas educativos para satisfacer eficazmente las necesidades de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Otro aspecto evaluado fue la capacidad de los estudiantes para aplicar conocimientos sobre el kichwa a situaciones del mundo real. Las actividades de gamificación tienen como objetivo no sólo enseñar un idioma, sino también promover su aplicación práctica. Este estudio investigó cómo los estudiantes podían transferir lo que aprendieron en clase a situaciones del mundo real; este es un indicador importante de la eficacia del enfoque educativo.

Los comentarios de los estudiantes resaltan la importancia de la interacción social y la colaboración en el proceso de aprendizaje. Las actividades grupales y los foros de discusión en Moodle fueron un área de particular interés en este estudio, lo que demuestra cómo la gamificación fomentó un entorno de aprendizaje colaborativo y de apoyo entre los estudiantes; a su vez la validación propociona las experiencias de los estudiantes y las investigaciones posteriores demostraron que la gamificación es una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en la enseñanza del idioma kichwa. Los resultados prestaron una base sólida para la continuación y expansión de este enfoque resaltando la efectividad de incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.



4.9 Presentación gráfica de resultados

A continuación, se presenta de forma gráfica los resultados de la encuesta post-
implementación (Anexo C).

Encuesta de Evaluación Post-Implementación de Gamificación en la Enseñanza del Idioma Kichwa.

1. ¿Cómo calificarías tu nivel de interés y motivación en el aprendizaje del idioma Kichwa antes y después de la introducción de actividades de gamificación (como Kahoot y Quiz)?

Tabla 4.

Resultados de pregunta 1:

¿Cómo calificarías tu nivel de interés y motivación en el aprendizaje del idioma Kichwa antes y después de la introducción de actividades de gamificación (como Kahoot y Quiz)?		
- Mucho más interesado y motivado después	42	70%
- Algo más interesado y motivado después	11	18%
- Sin cambio	3	5%
- Menos interesado y motivado después	4	7%
- Mucho menos interesado y motivado después	0	0%
Total	60	100%

Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-
implementación.

Figura 18.

Resultados de pregunta 1:



Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-
implementación.



Análisis

La tabla presenta datos significativos sobre el impacto de la implementación de actividades de gamificación, como Kahoot y Quizizz, en el nivel de interés y motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma Kichwa. De los 60 estudiantes encuestados, una abrumadora mayoría, que representa el 70% (42 estudiantes), indicó estar "Mucho más interesado y motivado después" de la introducción de estas actividades gamificadas. Esto sugiere una correlación positiva y significativa entre la gamificación y un aumento en el interés y la motivación hacia el aprendizaje del idioma. Además, un 18% (11 estudiantes) se sintió "Algo más interesado y motivado después", lo que refuerza aún más la efectividad de la gamificación en mejorar la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, un pequeño porcentaje de estudiantes, el 5% (3 estudiantes), no experimentó ningún cambio en su nivel de interés y motivación, lo que indica que la gamificación no tiene un efecto universal en todos los aprendices. Curiosamente, un 7% (4 estudiantes) se sintió "Menos interesado y motivado después" de la introducción de las actividades de gamificación. Esto podría sugerir que, para un pequeño grupo de estudiantes, la gamificación podría no ser la herramienta más efectiva, o que la forma en que se implementaron estas actividades no se alineó con sus estilos de aprendizaje o expectativas. El hecho de que ningún estudiante informara estar "Mucho menos interesado y motivado después" es alentador, ya que sugiere que la gamificación, en general, no tuvo efectos negativos significativos en la motivación de los estudiantes para aprender Kichwa. Estos hallazgos resaltan la importancia de una implementación cuidadosa y considerada de estrategias de gamificación, teniendo en cuenta las diversas necesidades y preferencias de los estudiantes.



2. ¿En qué medida crees que las actividades gamificadas han mejorado tu comprensión de la gramática y el vocabulario del idioma Kichwa?

Tabla 5.

Resultados de pregunta 2:

¿En qué medida crees que las actividades gamificadas han mejorado tu comprensión de la gramática y el vocabulario del idioma Kichwa?			
-	En gran medida	55	92%
-	Moderadamente	3	5%
-	Ligeramente	2	3%
-	No en absoluto	0	0%
Total		60	100%

Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.

Figura 19.

Resultados de pregunta 2:



Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.

Análisis

La tabla proporciona una perspectiva clara sobre la percepción de los estudiantes respecto al impacto de las actividades gamificadas en su comprensión de la gramática y el vocabulario del idioma Kichwa. Es notable que un 92% (55 de 60) de los estudiantes encuestados considera que estas actividades han mejorado "En gran medida" su comprensión del idioma.



Este alto porcentaje refleja una aceptación y valoración muy positiva de la gamificación como herramienta eficaz en la enseñanza de aspectos fundamentales del idioma. La gran mayoría de los estudiantes han percibido una mejora significativa en su habilidad para entender y aplicar la gramática y el vocabulario del Kichwa, lo que sugiere que la integración de elementos lúdicos y dinámicos en el proceso de aprendizaje ha sido una estrategia exitosa.

Por otro lado, un pequeño porcentaje (8% combinado) de los estudiantes indica que las actividades gamificadas han tenido un impacto "Moderado" o "Ligero" en su aprendizaje del idioma. Esto puede sugerir que, aunque la gamificación es efectiva para la mayoría, algunas variaciones en el estilo de aprendizaje o preferencias individuales pueden influir en cómo los estudiantes perciben estas actividades. La ausencia de estudiantes que informen que la gamificación no ha mejorado en absoluto su comprensión del idioma es alentadora, indicando que, en general, la estrategia ha sido bien recibida y ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje. Estos resultados destacan la importancia de la gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza de idiomas, particularmente en entornos digitales, y subrayan la necesidad de continuar explorando y perfeccionando esta metodología para adaptarla a las necesidades de todos los estudiantes.

3. ¿Has encontrado las plataformas de gamificación (Kahoot y Quizz) fáciles de usar y accesibles?

Tabla 6.

Resultados de pregunta 3:

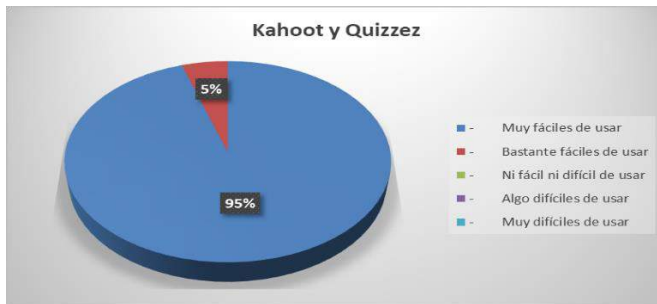
¿Has encontrado las plataformas de gamificación (Kahoot y Quizz) fáciles de usar y accesibles?		
-	Muy fáciles de usar	57 95%
-	Bastante fáciles de usar	3 5%
-	Ni fácil ni difícil de usar	0 0%
-	Algo difíciles de usar	0 0%
-	Muy difíciles de usar	0 0%
Total		60 100%

Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.



Figura 20.

Resultados de pregunta 3:



Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.

Análisis

La tabla muestra una respuesta abrumadoramente positiva de los estudiantes sobre la facilidad de uso y accesibilidad de las plataformas de gamificación, Kahoot y Quizizz, en el contexto de la enseñanza del idioma Kichwa. Un notable 95% de los estudiantes (57 de 60) consideraron estas plataformas "Muy fáciles de usar", lo que indica una alta usabilidad y una curva de aprendizaje baja para estos recursos digitales. Esto es especialmente significativo en el contexto educativo, donde la facilidad de uso de las herramientas tecnológicas es crucial para asegurar que no se conviertan en una barrera para el aprendizaje. La aceptación generalizada de estas plataformas sugiere que los estudiantes pueden concentrarse más en el contenido del curso y menos en las dificultades técnicas, lo cual es esencial para un entorno de aprendizaje efectivo.

Además, el hecho de que un adicional 5% de los estudiantes haya encontrado estas plataformas "Bastante fáciles de usar" refuerza la idea de que la gamificación, como estrategia pedagógica, es accesible para la mayoría de los estudiantes. La ausencia de respuestas que indicaran dificultad en el uso de estas herramientas (con un 0% reportando "Ni fácil ni difícil de usar", "Algo difíciles de usar", o "Muy difíciles de usar") es un testimonio del diseño intuitivo y la eficacia de Kahoot y Quizizz en un contexto educativo. Estos hallazgos sugieren que la integración de estas herramientas de gamificación en el

currículo del idioma Kichwa ha sido una decisión acertada, facilitando un aprendizaje interactivo y dinámico sin la barrera de complicaciones técnicas.

4. ¿Cómo ha influido la gamificación en tu confianza para comunicarte en Kichwa?

Tabla 7.

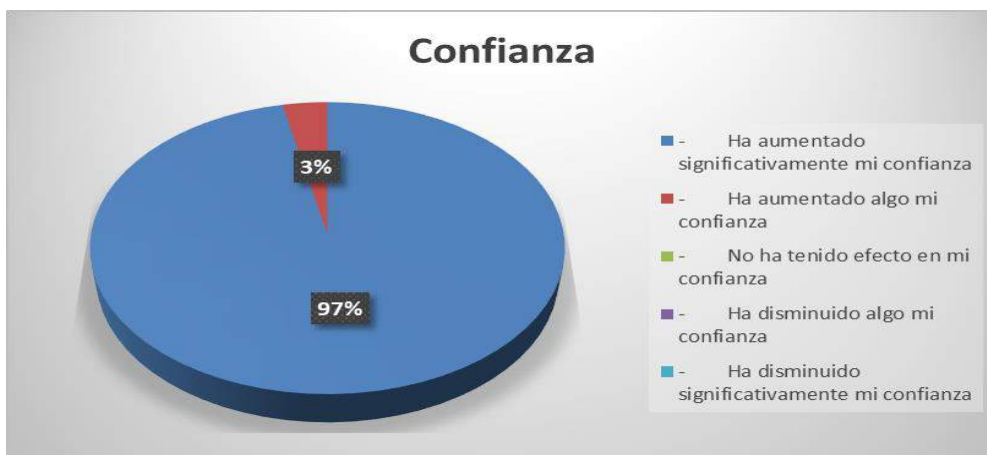
Resultados de pregunta 4:

¿Cómo ha influido la gamificación en tu confianza para comunicarte en Kichwa?			
-	Ha aumentado significativamente mi confianza	58	97%
-	Ha aumentado algo mi confianza	2	3%
-	No ha tenido efecto en mi confianza	0	0%
-	Ha disminuido algo mi confianza	0	0%
-	Ha disminuido significativamente mi confianza	0	0%
Total		60	100%

Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.

Figura 21.

Resultados de pregunta 4:



Nota: Tomado de datos recopilados de encuesta post-implementación.

Análisis



La tabla refleja el impacto significativo de la gamificación en la confianza de los estudiantes para comunicarse en Kichwa, un aspecto crucial en el aprendizaje de cualquier idioma. Un impresionante 97% de los estudiantes (58 de 60) informaron que la gamificación ha "aumentado significativamente" su confianza, lo cual indica que la integración de elementos lúdicos y actividades interactivas ha tenido un efecto positivo y notable en su capacidad para utilizar el idioma. Este alto porcentaje sugiere que las actividades de gamificación no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también empoderan a los estudiantes, dándoles una mayor seguridad en sus habilidades lingüísticas. Este aumento en la confianza es esencial para fomentar una mayor participación en el uso del idioma, tanto dentro como fuera del aula.

Además, el hecho de que un 3% adicional de estudiantes haya reportado un aumento moderado en su confianza también es significativo, ya que indica que la gamificación ha tenido un impacto positivo generalizado entre la población estudiantil. Es notable que ninguno de los estudiantes haya percibido que la gamificación haya tenido un efecto negativo o nulo en su confianza para comunicarse en Kichwa. Estos resultados subrayan la efectividad de la gamificación como una herramienta pedagógica poderosa, no solo en términos de mejorar la motivación y el interés, sino también en construir la autoconfianza necesaria para el aprendizaje efectivo de un idioma. Este aumento en la confianza de los estudiantes puede considerarse un indicador clave del éxito de la estrategia de gamificación implementada en el programa de enseñanza del idioma Kichwa.

5. ¿Tienes alguna sugerencia o comentario sobre cómo podrían mejorarse las actividades de gamificación para el aprendizaje del idioma Kichwa en el futuro?

(Respuesta abierta)

Las respuestas más representativas fueron las siguientes:

- Sería genial integrar más elementos culturales Kichwa en los juegos, como música o arte tradicional, para enriquecer aún más el aprendizaje del idioma y la cultura.





- Podrían incorporarse desafíos o proyectos grupales más grandes que requieran el uso del idioma Kichwa para resolver problemas o crear algo juntos, fomentando así la colaboración.
- Me gustaría ver una mayor variedad en los tipos de preguntas en Kahoot y Quizizz, incluyendo más ejercicios de comprensión auditiva y práctica de conversación.
- Sería útil tener retroalimentación personalizada después de cada juego, con sugerencias específicas sobre cómo mejorar en áreas donde cometemos errores.
- Podrían añadirse niveles de dificultad progresivos en los juegos para adaptarse a diferentes niveles de habilidad en Kichwa entre los estudiantes.
- Incluiría más oportunidades para la práctica del idioma en contextos reales, como simulaciones de situaciones cotidianas o diálogos.
- Sería beneficioso tener una función donde los estudiantes puedan crear sus propios quizizz o juegos para compartir con la clase, fomentando la creatividad y el aprendizaje entre pares.
- Implementaría un sistema de recompensas o insignias digitales para logros específicos en el aprendizaje del idioma, incentivando así la participación y el esfuerzo continuo.
- Me gustaría que hubiera sesiones de gamificación en vivo donde pudiéramos interactuar en tiempo real con el profesor y otros estudiantes, para una experiencia más dinámica.
- Sería interesante tener un tablero de líderes que se actualice semanalmente o mensualmente, no solo para ver nuestro progreso, sino también para motivarnos a mejorar constantemente.





CONCLUSIONES

Efectividad de la Gamificación en la Motivación: El estudio concluye que la implementación de la gamificación ha resultado ser una estrategia exitosa para incrementar la motivación en el aprendizaje del idioma Kichwa. La integración de actividades lúdicas y desafíos interactivos ha fomentado un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes, lo cual es fundamental para un proceso de aprendizaje efectivo y enriquecedor.

Mejora en la Comprensión del Idioma: La gamificación ha tenido un impacto positivo significativo en la comprensión de los estudiantes de la gramática y el vocabulario del Kichwa. Las actividades interactivas y el enfoque práctico han facilitado una asimilación más profunda de los conceptos lingüísticos, lo cual es crucial para el dominio efectivo del idioma.

Usabilidad de las Herramientas de Gamificación: Las plataformas de gamificación utilizadas, como Kahoot y Quizizz, han sido calificadas como altamente accesibles y fáciles de usar por la mayoría de los estudiantes. Esto indica que la tecnología no ha sido una barrera, sino un facilitador en el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes concentrarse más en el contenido del curso.

Incremento en la Confianza Lingüística: Un hallazgo clave del estudio es el aumento significativo de la confianza entre los estudiantes para comunicarse en Kichwa. Esto sugiere que la gamificación no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también empodera a los estudiantes, una combinación esencial para el aprendizaje efectivo de un idioma.

Preferencias y Estilos de Aprendizaje Diversos: Aunque la gamificación ha sido efectiva en general, las respuestas variadas de los estudiantes indican la importancia de considerar distintos estilos de aprendizaje y preferencias. Esto sugiere la necesidad de un enfoque más personalizado y flexible en la implementación de la gamificación.

Integración Cultural en la Gamificación: Los estudiantes expresaron un deseo de incorporar más elementos culturales Kichwa en las actividades gamificadas. Esto subraya la





importancia de no solo enseñar el idioma, sino también de inculcar una apreciación por la cultura y el contexto en el que se utiliza el idioma.

Fomento de la Colaboración y la Participación Activa: La gamificación ha demostrado ser una herramienta valiosa para promover la colaboración y la participación activa entre los estudiantes. Los juegos y desafíos grupales han incentivado la interacción y el aprendizaje colaborativo, componentes esenciales en la educación moderna.

Impacto en la Práctica del Idioma en Contextos Reales: Los estudiantes reportaron que las actividades gamificadas les han ayudado a aplicar el idioma en situaciones prácticas, lo cual es un indicador clave de la eficacia del método. La capacidad de transferir habilidades lingüísticas a situaciones reales es crucial para cualquier programa de aprendizaje de idiomas.

Retroalimentación y Mejora Continua: Los resultados de las encuestas y evaluaciones proporcionan una base para la mejora continua del enfoque de gamificación. La retroalimentación detallada y específica de los estudiantes es una herramienta invaluable para afinar y adaptar las estrategias educativas a sus necesidades.

Validación del Enfoque Constructivista y del Modelo ADDIE: Finalmente, el estudio valida el enfoque constructivista y la aplicación del Modelo ADDIE en el diseño de actividades educativas gamificadas. La combinación de teoría educativa sólida y prácticas innovadoras ha demostrado ser efectiva en la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes en la enseñanza del idioma Kichwa.

RECOMENDACIONES

Diversificar las Actividades de Gamificación: Es recomendable incorporar una gama más amplia de actividades gamificadas que abarquen distintos aspectos del idioma Kichwa, incluyendo cultura, historia y usos prácticos del idioma. La diversificación de las actividades puede mejorar la comprensión integral del idioma y asegurar que se atiendan diferentes estilos de aprendizaje.





Integración de Elementos Culturales Autóctonos: Dada la importancia de la cultura en el aprendizaje del idioma, se sugiere enriquecer las actividades de gamificación con más elementos culturales autóctonos. Esto podría incluir música, arte, historias y tradiciones Kichwa para proporcionar un contexto más rico y significativo.

Capacitación y Desarrollo Docente Continuo: Se recomienda proporcionar capacitación regular y desarrollo profesional a los docentes en el uso de herramientas de gamificación y estrategias pedagógicas innovadoras. Esto asegurará una implementación efectiva y actualizada de las técnicas de gamificación en la enseñanza del idioma.

Evaluación y Retroalimentación Personalizada: Para maximizar el impacto del aprendizaje, es crucial implementar sistemas de evaluación y retroalimentación personalizada. Esto ayudará a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a recibir orientación específica sobre cómo avanzar en su dominio del idioma.

Fomento de la Colaboración y el Aprendizaje entre Pares: Las actividades de gamificación deben diseñarse de manera que fomenten la colaboración y el aprendizaje entre pares. La interacción social y el intercambio de conocimientos entre estudiantes pueden enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje.

Uso de Tecnologías Emergentes: Explorar y adoptar tecnologías emergentes en gamificación, como la realidad aumentada y la inteligencia artificial, podría proporcionar experiencias de aprendizaje más inmersivas y personalizadas, mejorando aún más la eficacia del proceso de enseñanza.

Investigación y Desarrollo Continuo: Se debe continuar con la investigación y el desarrollo en el campo de la gamificación en educación, con un enfoque específico en el aprendizaje de idiomas. Esto incluiría estudios sobre la eficacia de diferentes tipos de juegos y actividades, así como la exploración de nuevas metodologías y tecnologías.

Participación de la Comunidad y Vinculación Cultural: Involucrar a la comunidad Kichwa y fomentar la vinculación cultural directa puede proporcionar una dimensión





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

adicional al aprendizaje. Esto podría incluir intercambios culturales, colaboraciones con hablantes nativos y proyectos comunitarios que permitan a los estudiantes experimentar el idioma y la cultura de manera auténtica y práctica.



La Universidad para todos



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Agila-Palacios, M., Jara-Roa, D., Sarango, C. (2016). Entornos gamificados: un contexto de aprendizaje activo. *Memorias de la Décima Quinta Conferencia Iberoamericana en Sistyemas, Cibernética e Informática*, 256-259. <https://www.iiis.org/CDs2016/CD2016Summer/papers/XA995ZT.pdf>
- Aguirre, G., Ruiz M. (2012). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Scielo*, 12(59). <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v12n59/v12n59a9.pdf>
- Álvarez, H. A. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI (2), 442-459. doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34138>
- Arce, Á. A., Vera, C. D., Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). Doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852
- Andrade, L., Howard, R. (2021). Las lenguas quechuas en tres países andino-amazónicos: De las cifras a la acción ciudadana. *Kañina*, 45(1), 7-29
- Basurto-Mendoza, S., Moreira-Cedeño, J., Velázquez-Espinales., A., Rodríguez-Gámez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del conocimiento*, 6 (54), 234-252. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2134>
- Bruner, J.(1988). Desarrollo cognitivo y educación. Morata. Madrid





- Buzón-García, O., García, M. del C. R., Vázquez, A. V. (2021). Innovaciones metodológicas con TIC en educación. In Innovaciones metodológicas con TIC en educación.
- Calizaya, J. M. (2020). Algunas ideas de investigación científica. *Minerva*, 1(3). Doi: <https://doi.org/10.47460/minerva.v1i3.15>
- Cámara-Cuevas, N., Hernández-Palaceto, C. (2022). El uso de las herramientas digitales para la enseñanza en educación superior durante la pandemia por COVID-19: Un estudio piloto, *Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 5 (9), 43-57. <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/171>
- Camas, M. (2016). *Estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de la lengua kichwa, en el décimo grado de la EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, en el año lectivo 2016-2017*. [Tesis de pregrado]. Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/13233>
- Carraro, J., Duarte, Y. (2015). Diseño de experiencia de usuario (UX). Cómo diseñar interfaces digitales amigables para las personas y rentables para las compañías. *Editorial Autores de Argentina*.
- Chaluisa, V. A. (2021). *Lengua kichwa y el fortalecimiento de la inclusión educativa*. (Universidad Central del Ecuador, Tesis de pregrado). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26336>
- Chocair, C.D.(2020) *La extinción de la lengua ancestral kichwa en el pueblo indígena de Natabuela: O de cómo el Estado ecuatoriano cumplió o no con su deber de garantizar los derechos lingüísticos de comunidades, pueblos y nacionalidades en el lapso 2008-2018*. (Universidad Andina Simón Bolívar, Tesis de maestría). <http://hdl.handle.net/10644/7810>
- Chocair, H. C. (2020). La extinción de la lengua ancestral kichwa en el pueblo indígena. *Redalyc*, 50-55





- Contreras, R., Eguia, J. (2017). *Experiencias de la gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions. https://incom.uab.cat/publicacions/20170000_0000_ebook15.esp.html?id=24
- Cuba, E. & Pérez, I. (2021). *Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia*. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15, 366-380. <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- Del Barrio, I. (2021). *Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en Educación Infantil*. [Tesis de Grado en Educación Infantil]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/48959>
- Díaz, Y., Cruz, M., Pérez, M., Ortiz, T. (2019). El método criterio de expertos en las investigaciones educacionales: visión desde una muestra de tesis doctorales. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(1). <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n1/0257-4314-rces-39-01-e18.pdf>
- Espinoza, K., Cortéz, V. (2019). *Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura desde un enfoque comunicativo*. [Tesis de Pregrado]. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1118>
- Ferrer, S., Fernández, M., Polanco, N., Montero, M., Caridad, E. (2018). *La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica*, 78(1).Doi: <https://doi.org/10.35362/rie7813236>
- Garcés, S.C. (2023). *Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023*. (Universidad Nacional de Loja, Tesis de grado). <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/28631>





- Gil-Quintana, J., Prieto Jurado, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria* [The reality of gamification in primary education]. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2020.168.59173>
- Gòmez , M. (2021). *La importancia de la lectura crítica en jóvenes: una propuesta pedagógica en el Liceo Americano*. (Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana). <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/54158/Mario%20Andres%20Gomez-Docmento.pdf?sequence=3&isAllowed=y89>
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 32. <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>
- Gómez. R. J. (2012): “Una nueva perspectiva de las políticas lingüísticas: las lenguas indígenas del Ecuador como patrimonio cultural inmaterial”, *Quo Vadis Romania*, (39) 85-99. goo.gl/zQs1RJ.
- Herrera, J., Calero, R., González, R., Collazo, M., Travieso, Y. (2022). El método de consulta a expertos en tres niveles de validación. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 21(1). <https://www.redalyc.org/journal/1804/180473621013/180473621013.pdf>
- INEC. (2023). Gestión de Agua Potable y Saneamiento. Doi:https://doi.org/https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Encuestas_Ambientales/Municipios_2019/Agua_potable_alcantarillado_2019/PRESENTACION%20APA%202019%20V07_rev_corregido.pdf
- Iquise, M. E., Rivera, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de la enseñanza y aprendizaje. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Kap, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Getabstract compressed knowledge. }getabstract. Compressed knowledge.* <https://atdstl.org/resources/Documents/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782.pdf>





Lazarte, I., Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. RedUNCI.

Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F., Villagrà-Arnedo, C., Compañ, P., Satorre-Cuerda, R. Molina-Carmona. R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Vaep-Rita*, 4 (1), 25-32. <http://hdl.handle.net/10045/57605>

Macías-Loor, M.A., Casierra, C.M., Tubay, M.E., Cantos, E.M. (2021). Kichwa: La importancia de la incorporación de un idioma ancestral en las carreras de pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros en las universidades ecuatorianas. *Ciencias de la educación*. 7(2), 950-958. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.1>

Mallitasig, A., Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164 - 181. <http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/1391/1732>

Manual_Mercadotecnia. (2018).

https://www.uv.mx/cendhiu/files/2018/02/Manual_Mercadotecnia.pdf

Manzano, A. (2022). *La gamificación y su aportación en la enseñanza de una lengua extranjera*. [Grado en Educación Primaria]. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52710>

Mendoza, D. (2018). Estrategias de enseñanza y su efectividad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de turismo de la Universidad Iberoamericana de Ecuador. *Revista Espacios*, 39(43), 25.

https://www.researchgate.net/profile/Derling_Velazco/publication/3373675

52_Estrategias_de_ensenanza_y_su_efectividad_en_los_procesos_de_ap

rendizaje_en_los_estudiantes_de_turismo_de_la_Universidad_Iberoamericana_de_Ecuador/links/5dd4630aa6fdcc37897a4db8/Es





- Minnaard, C., Aurelia Minnaard, V. (2019). Gamificación nivel superior en tiempos de pandemia. *Revista Rutas de Formación Prácticas y Experiencias*, 9, 49–54. <https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.3314>
- Moya, R. (1981). *Simbolismo y ritual en el Ecuador Andino. El Quichua en el español de Quito*. Instituto Otavaleño de Antropología. https://biblio.flacsoandes.edu.ec/shared/biblio_view.php?bibid=9987&tab=opac
- Neira, M., Pulgarin, 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. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(1), 96-120. Doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.425>
- Neira, M., Pulgarin, 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. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(1), 96-120. Doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.425>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. [Tesis de Posgrado]. Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>
- Ortíz Granja, D., (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ortíz M. (2014). *Nuevas tendencias metodológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Cádiz. <https://api.core.ac.uk/oai/oai:rodin.uca.es:10498/17385>





- Ortíz, A. (2013). Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje. Ediciones de la U.
https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje
- Ortiz, A. M., Jordán, J., Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1-17.
doi:<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palma, M., Cevallos, K., Cevallos, K., Loor, D., Martillo, N. (2021). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. *Revista Cognosis*, 7(1), 27-38.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3646>
- Paronyan, H., Cuenca M. (2018). Educación intercultural bilingüe en Ecuador: retos principales para su perfeccionamiento y sostenibilidad. *Scielo*, 14(3), 310-326.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2077-29552018000300310&lng=pt&nrm=iso
- Peñas, M., Guevara, C., Erazo, J., García, D. (2020). Gamificación en centros de desarrollo infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1).
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2). Doi: <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>
- Prieto-Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios [A systematic review on gamification, motivation and learning in university students]. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Prieto-Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios [A systematic review on gamification, motivation and learning in university students]. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>





- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.
- Proaño, R. (2023). *Enseñanza del kichwa como medio para el fortalecimiento de la identidad nacional*. [Trabajo de titulación]. Universidad Central del Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29540>
- Punina, R. (2023). *El Idioma Kichwa Como Herramienta Aplicada En Estrategias Didácticas Para La Comprensión De La Asignatura De Geografía Local 1*. (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). Archivo digital.
- Restrepo, R. Waks, L. (2018). *Aprendizaje activo para el aula: una síntesis de fundamentos y técnicas*. Cuaderno de política educativa, 2. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>
- Riera-Astudillo, J. G., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8). <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1350>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., BraceroHuertas, D. (2021). Uso de Kahoot! como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Solórzano, R. (2022). La triangulación metodológica como herramienta para el análisis de las estrategias de comunicación en las webs universitarias latinoamericanas. *Revista Comunicación y Métodos*, 4(2). DOI: <https://doi.org/10.35951/v4i2.169>
- Sanchez, C. (2019). Gamificación en la educación. *Docentes 2.0 Tecnológica Educativa*,





- Sandoval, C. (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. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 24-31.
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Saucedo, JN, Garza, MLS, Muro, MDL Á. V. y Chainé, SM (2020). Evaluación de la autoeficacia, expectativas y metas académicas asociadas al rendimiento escolar. *Revista de investigación educativa* , 38 (2), 435-452.
- Saucedo, M. A., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE).
- Solano, J. (2020). *Pérdida De La Lengua Kichwa En Los Estudiantes Del Octavo Año De Egb De La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, Cantón Cañar, 2018-2019*. (Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana). Archivo digital. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18807/1/UPS-CT008783.pdf>
- Torres, V. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, (26), 37-43.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>
- UNEMI. (2022). Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. UNEMI, Universidad Estatal de Milagro. <https://www.unemi.edu.ec/index.php/carreras-presencial/pedagogia-de-los-idiomas-nacionales-y-extranjeros/>
- Valero, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. [Tesis de Grado]. UIB repositori. <http://hdl.handle.net/11201/152574>
- Velosa, J., Rodríguez, N. (2020). Utilidad de la triangulación en salud. *Memorias del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Salud*, 18 (1).
<http://archivo.bc.una.py/index.php/RIIC/article/view/1672>





Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulada. *Dialnet*, 6(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Zhagui-Brito, M. García-Herrera, D. Guevara-Vizcaino, C. (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. *Digital Publisher*, 7(2-3)

<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185>

