



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación
mención en Pedagogía en Entornos Digitales

Autor

Lcda. Carmen Sofia Sanda Chimbo

Tutor

Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

AMBATO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Carmen Sofia Sanda Chimbo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA.”, como requisito para optar al grado de Magister y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato a los 30 días del mes de mayo de 2022, firmo conforme:

Autor: Lcda. Carmen Sofia Sanda Chimbo

Firma: 

Número de Cédula: 210076395-8

Dirección: Sucumbíos, Lago Ario, el Eno

Correo Electrónico: sofi.carmen@hotmail.es

Teléfono: 0999181872

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA”, presentado por Carmen Sofia Sanda Chimbo, para optar por el Título de Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 29 de julio del 2022



.....
Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 30 de mayo del 2022



.....
Lcda. Carmen Sofia Sanda Chimbo

210076395-8

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 29 de julio del 2022



Mg. Diego Vinicio López Aguilar
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Mg. María José Cárdenas Pérez
EXAMINADORA

.....

Nombres completos

VOCAL

DEDICATORIA

A mi familia, especialmente a mi esposo Luis y mis hijos Amy, Dayana y Diego por brindarme su apoyo incondicional y tenerme paciencia y ser el pilar fundamental en mi vida y culminar este proceso.

Carmen Sofia Sanda Chimbo

AGRADECIMIENTO

A dios por brindarme sabiduría, a mis padres por darme la vida, a mi esposo por su ayuda incondicional y a mis hijos por ser el motor de mi vida.

De igual manera a todos los docentes de la Universidad Tecnológica Indoamericana por sus conocimientos brindados para culmina este proceso.

Carmen Sofia Sanda Chimbo

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xvii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento de problema	6
Hipótesis.....	7
Hipótesis de investigación	7
Hipótesis nula.....	7
Destinatarios del Proyecto	7
Objetivo General	8
Objetivos específicos.....	8
MARCO TEÓRICO	9
Antecedentes de la investigación.....	9

Desarrollo teórico del objeto y campo	12
El aprendizaje del Idioma kichwa en el Ecuador	12
Aprendizaje social de las lenguas	15
Lengua de la Nacionalidad.	15
Fortalecimiento del idioma kichwa.....	16
Las estrategias	17
Clasificación de las estrategias	17
Estrategias Didácticas.....	18
Definiciones de Gamificación	21
Gamificación en la educación.....	22
Elementos de la gamificación.....	23
Tipos de Gamificación	25
Ventajas y desventajas.....	25
Herramientas de gamificación	27
Estrategias Didácticas para el aprendizaje el idioma kichwa.....	28
Tecnología para la Educación.....	29
Plataforma e-Learning	38
Plataformas virtuales educativas.....	39
Moodle:	39
Canvas.....	41
Claroline.....	43
Chamilo	44
Google Classroom.....	46
Sistema de gestión de contenidos (CMS)	48
Wordpress	48

Joomla	50
Drupal.....	51
DISEÑO METODOLÓGICO	52
Enfoque investigativo	52
Diseño investigativo	52
Investigación exploratoria.....	52
Investigación descriptiva.....	53
Investigación correlacional	53
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	53
Proceso de recolección de los datos.....	57
Métodos.....	57
Técnica	57
Instrumento	58
Validez del instrumento.....	59
Confiabilidad del instrumento	59
PRODUCTO	104
Nombre de la propuesta.	104
Definición del tipo de producto	104
Objetivos	105
Objetivo General.....	105
Objetivos específicos	105
Estructura de la propuesta.....	105
Evaluación de la propuesta innovadora	126
Validación de la propuesta.....	128
CONCLUSIONES.....	129

BIBLIOGRAFÍA.....	131
ANEXOS.....	135
Anexo N° 1. Solicitud para la ejecución de la investigación.	135
Anexo N°2. Ficha de validación de instrumentos para la recolección de información.	136
Anexo N°3. Carta de aceptación para la ejecución de la investigación.....	138
Anexo N° 4. Instrumento para la recolección de información	139
Anexo N° 5. Cuestionario aplicado a los estudiantes en la Pre- Tes y Post-Tes	145
Anexo N°6. Validación de la propuesta.....	149

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. La utilización de lengua propia	3
Cuadro N° 2. Estrategias de Aprendizaje y Estilos que favorecen	18
Cuadro N° 3. Elementos de gamificación	23
Cuadro N° 4. Categoría Dinámica.....	24
Cuadro N° 5. Categoría Mecánica.....	24
Cuadro N° 6. Categoría de componentes	24
Cuadro N° 7. Usos de recurso tecnológicos en los hogares.....	31
Cuadro N° 8. Las herramientas TIC para el proceso de enseñanza – aprendizaje	34
Cuadro N° 9. Población y muestra	54
Cuadro N° 10. Operacionalización de la variable independiente: Estrategia Didáctica de Gamificación.....	55
Cuadro N° 11. Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje del idioma Kichwa	56
Cuadro N° 12. Escala de Likert del cuestionario aplicado a estudiantes y docentes.....	58
Cuadro N° 13. Técnicas e Instrumento.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Cálculo del Alpha de Cronbach encuesta a estudiantes.....	60
Tabla N° 2. Cálculo del Alpha de Cronbach encuesta a docentes	60
Tabla N° 3. Identificación de etnia o pueblo	61
Tabla N° 4. Identificación de la lengua	62
Tabla N° 5. El idioma que habla en el hogar	63
Tabla N° 6. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte	64
Tabla N° 7. Aplicación de recursos interactivos por el docente	65
Tabla N° 8. El aprendizaje mediante juego	66
Tabla N° 9. Actividades dinámicas e interactivas	67
Tabla N° 10. Motivación en hora de clase del idioma kichwa.....	68
Tabla N° 11. Contenidos novedosos	69
Tabla N° 12. Estrategias de aprendizajes	70
Tabla N° 13. Estrategias didácticas aplicadas	71
Tabla N° 14. Materiales didácticos o guías de apoyo	72
Tabla N° 15. Conocimiento de la gamificación.....	73
Tabla N° 16. Estrategias didácticas de gamificación.....	74
Tabla N° 17. Actividades gamificadas	75
Tabla N° 18. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa.....	76
Tabla N°19. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico.	77
Tabla N° 20. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje	78
Tabla N° 21. Identificación de estudiante con la etnia kichwa	79
Tabla N° 22. El uso del idioma dentro o fuera del aula	80
Tabla N° 23. Identificación de etnia o pueblo	81
Tabla N° 24. Identificación de la lengua	82
Tabla N° 25. El idioma que habla en el hogar	83
Tabla N° 26. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte	84
Tabla N° 27. Aplicación de recursos interactivos por el docente	85
Tabla N° 28. El aprendizaje mediante juego	86
Tabla N° 29. Actividades dinámicas e interactivas	87
Tabla N° 30. Motivación en hora de clase del idioma kichwa.....	88

Tabla N° 31. Contenidos novedosos	89
Tabla N° 32. Estrategias de aprendizajes	90
Tabla N° 33. Estrategias didácticas aplicadas	91
Tabla N° 34. Materiales didácticos o guías de apoyo	92
Tabla N° 35. Conocimiento de la gamificación.....	93
Tabla N° 36. Estrategias didácticas de gamificación.....	94
Tabla N° 37. Actividades gamificadas	95
Tabla N° 38. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa	96
Tabla N° 39. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico	97
Tabla N° 40. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje	98
Tabla N° 41. Identificación de estudiante con la etnia kichwa	99
Tabla N° 42. El uso del idioma dentro o fuera del aula	100
Tabla N° 43. Pre test y Post test	101
Tabla N° 44. Datos descriptivos.....	102
Tabla N° 45. Prueba T para Muestra Apareadas	103
Tabla N° 46. Análisis de la pre-implementación y post-implementación.....	127

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Pilares de la Educación.....	32
Gráfico N° 2. Eje 1 y Estrategias	33
Gráfico N° 3. Eje 2 y estrategias.....	33
Gráfico N° 4. Identificación de etnia o pueblo	61
Gráfico N° 5. Identificación de la lengua	62
Gráfico N° 6. Idioma que habla en el hogar	63
Gráfico N° 7. La lengua que utiliza en la comunicación cotidiano	64
Gráfico N° 8. Aplicación de recursos interactivos por el docente	65
Gráfico N° 9. El aprendizaje mediante juego	66
Gráfico N° 10. Actividades dinámicas e interactivas	67
Gráfico N° 11. Motivación en horas de clase de idioma kichwa.....	68
Gráfico N° 12. Contenidos novedosos.....	69
Gráfico N° 13. Estrategias de aprendizaje	70
Gráfico N° 14. Estrategias didácticas aplicadas.....	71
Gráfico N° 15. Materiales didáctico o guías de apoyo	72
Gráfico N° 16. Estrategias didácticas de gamificación.....	74
Gráfico N° 17. Actividades gamificadas.....	75
Gráfico N° 18. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa	76
Gráfico N° 19. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico	77
Gráfico N° 20. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje	78
Gráfico N° 21. Identificación de estudiante con la etnia kichwa.....	79
Gráfico N° 22. El uso del idioma dentro o fuera del aula	80
Gráfico N° 23. Identificación de etnia o pueblo	81
Gráfico N° 24. Identificación de la lengua	82
Gráfico N° 25. Idioma que habla en el hogar	83

Gráfico N° 26. La lengua que utiliza en la comunicación cotidiano	84
Gráfico N° 27. Aplicación de recursos interactivos por el docente	85
Gráfico N° 28. El aprendizaje mediante juego	86
Gráfico N° 29. Actividades dinámicas e interactivas	87
Gráfico N° 30. Motivación en horas de clase de idioma kichwa	88
Gráfico N° 31. Contenidos novedosos.....	89
Gráfico N° 32 Estrategias de aprendizaje	90
Gráfico N° 33. Estrategias didácticas aplicadas.....	91
Gráfico N° 34. Materiales didáctico o guías de apoyo	92
Gráfico N° 35. Conocimiento de la gamificación.....	93
Gráfico N° 36. Estrategias didácticas de gamificación.....	94
Gráfico N° 37. Actividades gamificadas.....	95
Gráfico N° 38. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa	96
Gráfico N° 39. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico	97
Gráfico N° 40. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje	98
Gráfico N° 41. Identificación de estudiante con la etnia kichwa.....	99
Gráfico N° 42. El uso del idioma dentro o fuera del aula	100
Grafico N° 43. Pre-Test	102
Grafico N° 44. Pos-Test.....	102
Gráfico N° 45. Análisis de la pre-implementación y pos-implementación	127

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1. Interface de propuesta.....	108
Imagen N° 2. Módulo LMS.....	110
Imagen N° 3. Registro de estudiantes y docentes	111
Imagen N° 4. Plugin HD Quiz	111
Imagen N° 5. Preguntas de escritura en el test	112
Imagen N° 6. Evaluación aplicada a los estudiantes.....	113
Imagen N° 7.Plugin Shortcoder (insertar código).....	113
Imagen N° 8.Survey Maker.....	114
Imagen N° 9. Elaboración de la encuesta.....	114
Imagen N° 10. Encuesta para estudiantes	115
Imagen N° 11. Surver Maker resultados de la encuesta.....	115
Imagen N° 12.Personalización de tema.....	116
Imagen N° 13. Plantilla eLearning Masteriyo 1.0.4.....	116
Imagen N° 14. Maquetación de plantilla.....	117
Imagen N° 15. Plugin Manage user groups.....	117
Imagen N° 16. Plugin User Redirect.....	118
Imagen N° 17. Site Morepuzzles.....	118
Imagen N° 18. Plugin Morepuzzles	119
Imagen N° 19.Actividad MorePuzzle	119
Imagen N° 20. Inicio de sesión	120
Imagen N° 21. Curso de Aprendizaje kichwa - Bienvenida	120
Imagen N° 22. Curso de Aprendizaje kichwa – Liveworksheets, repaso	121
Imagen N° 23. Curso de Aprendizaje kichwa – YouTube “Meses del año”	121
Imagen N° 24.Curso de Aprendizaje kichwa – Educaplay “Albabeto”	122
Imagen N° 25. Curso de Aprendizaje kichwa – Wordwall “Animales”	122
Imagen N° 26. Curso de Aprendizaje kichwa – Wordwall “Números”	123
Imagen N° 27. Estudiantes interactuando en el blog.	124

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO**

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

TEMA: “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR
EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA”

AUTOR: Lcda. Carmen Sofia Sanda Chimbo

TUTOR: Ing. José Miguel Ocaña Chiuusa, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy, donde se evidencio, la problemática sobre la desmotivación del aprendizaje del idioma kichwa debido a que los docentes desconocen las herramientas tecnológicas para crear actividades interactivas y lúdicas, además no se cuenta con materiales didácticos como: sitio web, libros y folletos para fortalecer la enseñanza del idioma, por esta razón el objetivo de la investigación es examinar estrategias didácticas de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de séptimo. En este sentido la hipótesis planteada es la implementación de un blog educativo con estrategias didácticas de gamificación mejorará el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa. El enfoque que se aplicó es mixto al recolectar información por medio de cuestionarios y test, estos se aplicaron al inicio del trabajo y luego de la intervención. La utilización de estrategias didácticas gamificadas, en la elaboración de los materiales didácticos innovadores permitió motivar el proceso de aprendizaje del idioma kichwa, fortaleciendo el proceso académico. El trabajo de investigación conto con un total de 22 estudiantes entre niños y niñas de séptimo año de educación básica y 6 docentes que imparten clase de lengua de la nacionalidad en la Unidad Educativa. Los resultados obtenidos permitieron identificar el incremento de la identificación de la cultura y la motivación por el aprendizaje del idioma kichwa, por otra parte, las puntuaciones obtenidas fueron analizadas con estadística descriptiva determinando la existencia de una mejora entre el pre test y post test. Sobre la base de las consideraciones anteriores al finalizar la investigación se concluye que la implementación del sitio web con materiales didácticos interactivos ha mejorado el proceso académico, permitiendo la adquisición de nuevos conocimientos para un aprendizaje significativo del idioma.

DESCRIPTORES: aprendizaje kichwa, blog, estrategias activas, gamificación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO**

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

THEME: "GAMIFICATION AS DIDACTIC STRATEGIES TO MOTIVATE THE
LEARNING OF THE KICHWA LANGUAGE AT SCHOOL"

AUTHOR: Lcda. Carmen Sofia Sanda Chimbo

TUTOR: Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD

ABSTRACT

The research was carried out at "Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy", where the problem of demotivation of Kichwa language learning was evidenced because teachers do not know the technological tools to create interactive and playful activities. In addition, there are no didactic materials, such as websites, books, and brochures, to strengthen language teaching. For this reason, the research aims to analyze didactic strategies of gamification in teaching and learning the Kichwa language in seventh-grade students. In this sense, the hypothesis proposed is the implementation of an educational blog with didactic strategies of gamification will improve the teaching and learning of the Kichwa language. The approach that was applied is mixed when collecting information through questionnaires and tests. It employed these techniques at the beginning of the work and after the intervention. Using gamified didactic strategies in the development of innovative didactic materials allowed teachers to motivate the learning process of the Kichwa language, strengthening the academic process. The research works counted 22 students among boys and girls in the seventh year at school and six teachers who teach the language in high school. The results got allowed us to identify the increase in the culture's identification and the motivation for learning the Kichwa language. It analyzed the scores got with descriptive statistics determining the existence of an improvement between the pre-test and post-test. Based on the above considerations at the end of the research. In conclusion, implementing the website with interactive didactic materials has improved the academic process, allowing the acquisition of new knowledge for meaningful language learning.

KEYWORDS: Active strategies, blog, gamification, Kichwa learning.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La importancia de la presente investigación fue desarrollada ajustándose a la línea de investigación de entornos digitales de formación humana de la Maestría en Educación con mención de Pedagogía de Entornos Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica. La finalidad de la investigación es realizar diferentes actividades novedosas mediante la estrategia de gamificación y centralizar en un sitio web (blog) como materiales didácticos innovadores que permite motivar el proceso de aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de séptimo grado de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”

La presente investigación es pertinente pues enmarca a las necesidades y políticas internacionales y nacionales en cuanto a la educación, UNESCO (2018), durante la 30ª reunión de la Conferencia General, manifiesta la necesidad de mejorar los resultados del aprendizaje y de dar vida a la diversidad cultural resolución que instauraba la expresión “educación plurilingüe”, para referirse al uso de por lo menos tres lenguas en la educación: la lengua o las lenguas maternas, una lengua regional o nacional y una lengua internacional.

La UNESCO Santiago (2020), mediante la convención de 1972 para Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural establece que:

El patrimonio es el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras. Es importante para la cultura y el futuro porque constituye el “potencial cultural” de las sociedades contemporáneas, contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además, el patrimonio es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación que generan productos culturales contemporáneos y futuros.

El patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Puede también enriquecer el capital social y conformar un sentido de pertenencia, individual y colectivo que ayuda a mantener la cohesión social y territorial. Por otra parte, el patrimonio cultural ha adquirido una gran importancia económica para el sector del turismo en muchos países. Esto también genera nuevos retos para su conservación.

La Constitución de la República del Ecuador (2008), establece que:

Que, el Artículo 3 de la Constitución de la República del Ecuador establece que es deber primordiales del Estado "Proteger el patrimonio natural y cultural del país".

Que, la Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 21 reconoce que:

Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Que, la Carta Magna dispone en el Artículo 57: "Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto".

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en el Artículo 83, establece que son responsabilidades de las ecuatorianas y ecuatorianos: "Conservar el patrimonio cultural y natural del país, y cuidar y mantener los bienes públicos".

Que, la Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 264 dispone que será competencia exclusiva de los gobiernos municipales: "Preservar, mantener y difundir el patrimonio arquitectónico, cultural y natural del cantón y construir los espacios públicos para estos fines".

Que, el Artículo 276 de la Constitución de la República establece que es parte de los Objetivos del régimen de desarrollo: "Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e intercambio; recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y el patrimonio cultural".

Que, la Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 377 define que:

El Sistema Nacional de Cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Mediante la secretaria de educación bilingüe intercultural bilingüe en el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe SEIB (2013), permite: Fortalecer la calidad de la educación con pertinencia cultural y lingüística a fin de desarrollar las habilidades y destrezas cognitivas, psicomotrices y afectivas de los estudiantes de nacionalidades y pueblos en las instituciones educativas interculturales bilingües. Además, menciona en el Artículo 3.- Utilización de lengua. – Los docentes del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe utilizarán las distintas lenguas involucradas en la implementación del proceso educativo de acuerdo con el siguiente esquema:

Cuadro N° 1. La utilización de lengua propia

Educación infantil comunitaria	Inserción a los procesos semióticos	Fortalecimiento cognitivo afectivo, y psicomotriz	Desarrollo de las destrezas y técnicas de estudio	Procesos de aprendizaje de investigativo	Bachillerato
100% Lengua de la nacionalidad	75% Lengua de la nacionalidad	50% Lengua de la nacionalidad	45% Lengua de la nacionalidad	40% Lengua de la nacionalidad	40% Lengua de la nacionalidad
	20% Lengua de relación intercultural	40% Lengua de relación intercultural	45% Lengua de relación intercultural	40% Lengua de relación intercultural	40% Lengua de relación intercultural
	5% Lengua extranjera	10% Lengua extranjera	10% Lengua extranjera	20% Lengua extranjera	20% Lengua extranjera

Fuente: Secretaria de Educación Intercultural Bilingüe- MOSEIB

El Ministerio de Educación mediante la ley Orgánica de Educación Intercultural publicada mediante de segundo suplemento de registro oficial del 31 de marzo del 2011 indica:

Que en el artículo 2 literal h) consagran el principio de Interaprendizaje y multiaprendizaje. Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Que en el artículo 5 consagra las obligaciones que tiene el estado respecto al derecho de la educación en los siguientes literales: j). Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales; k). Asegurar una educación con pertinencia cultural para los pueblos y nacionalidades, en su propia lengua y respetando sus derechos. Fortalecer la práctica, mantenimiento y desarrollo de los idiomas de los pueblos y nacionalidades; l). Incluir en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de, al menos, un idioma ancestral; el estudio sistemático de las realidades y las historias nacionales no oficiales, así como de los saberes locales; m). Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

En el contexto mundial las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha tenido un crecimiento exponencial dentro del ámbito educativos, es este sentido que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2003), establece que las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Asimismo, en la región de América Latina y el Caribe, varios gobiernos se han abocado a la tarea de definir sucesivos planes de acción y marcos de política enfocados al uso de las TIC, para promover el desarrollo y contrarrestar las desigualdades sociales. Estas iniciativas requieren que las escuelas asuman una posición de liderazgo en materia de capacitación, uso y acceso a las nuevas tecnologías (CEPAL, 2021). Tecnologías digitales para un nuevo futuro – para la Sociedad de la Información en América latina y el Caribe (CEPAL, 2021) establece que las TIC son herramientas diseñadas para promover el desarrollo económico y la inclusión social.

El Ministerio de educación mediante el enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017 – 2021 emprende grandes retos para mejorar la calidad de la educación a través de la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación, llevando la escuela tradicional hacia la sociedad del conocimiento, es decir transformándola en una escuela digital.

El presente proyecto de investigación se ejecuta en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy” con los estudiantes de séptimo año de educación básica, en la que ha planteado una evaluación inicial observando un bajo nivel de conocimiento en el área de kichwa; por otra parte, se realizó una encuesta a los docentes acerca del conocimientos de gamificación, con esto se analizó la problemática en la que tanto docentes y estudiantes desconocían el uso de las diferentes herramientas tecnológicas de recursos educativos innovadores e interactivos. De igual manera el personal docente manifiesta que no cuentan con una página web que permita mantener informado a los estudiantes, por ende no dotaban de materiales didácticos, lúdicos e interactivos, repercutiendo en el proceso de enseñanza con los estudiantes, ocasionando desmotivación en los estudiantes, razón por la cual el trabajo es crear un blog educativo y centralizar, las actividades lúdicas elaboradas mediante la gamificación, como técnica de aprendizaje para motivar la participación en el proceso de académico.

Planteamiento de problema

A nivel mundial, se identifica que es importante el aprendizaje de los idiomas ancestrales como el kichwa se ha visto afectado llegando a ir en desuso. Al menos el 43% de las 7.000 lenguas que se hablan en el mundo hoy en día están en peligro de extinción. Muchas de ellas pertenecen a pueblos indígenas y si algo no cambia pronto, la UNESCO predice que perderemos hasta 3.000 lenguas indígenas a finales de este siglo. Por tanto, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), proclamó el 2019 como el “Año Internacional de las Lenguas Indígenas”, con el fin de sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de las lenguas tradicionales como transmisoras de cultura y afirmadoras de la identidad de las comunidades (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019).

En el Ecuador, esta desvalorización del idioma kichwa, también se ha convertido en una barrera en la transmisión la cultura sus pueblos. En gran medida esto ocurre por la migración de la población hacia ciudades urbanas.

Esta investigación está dirigida específicamente a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy” ubicado en la provincia de sucumbíos, Cantón Lago Agrio, parroquia el Eno, comunidad Atari, cuenta con 260 estudiantes con edades comprendidas de 3 a 18 años, de estos el 80% de población es de nacionalidad kichwa, y el 20 % mestizo y afro ecuatoriano de los cuales el 50% hablan su idioma, 30% entiende y no practican el habla y el 20 no entiende y no practica su idioma, el contexto social y cultural de los educando viene de diferentes comunidades aledañas al establecimiento donde las nacionalidades practican sus costumbres y tradiciones, las cuales en sus mayoría no son contextualizado en textos, revista, blog, videos , audios, imágenes interactivas , entre otros, esto se debe a que no hay interés de documentar e ir innovando por este hecho muchos de los jóvenes hoy en día desconocen su valor e importancia de prevalecer sus raíces ancestrales por ende su estilo de aprendizaje va haciendo cada vez más monótona.

La desmotivación en el aprendizaje del idioma Kichwa, se debe en parte a que los padres desde los hogares no les hablan en su propia lengua, además, los docentes no cuentan con el material suficiente en este idioma como son: folletos, textos, actividades interactivas y entre otros, lo cual ha llevado a que los estudiantes se desinteresen por el proceso académico de la lengua, aportando con ello a la desvalorización del idioma, costumbres y tradiciones; pilares fundamentales de todo pueblo indígena.

Hipótesis

Hipótesis de investigación

De acuerdo con a las observaciones realizadas, la siguiente hipótesis de investigación: “La implementación de un blog educativo con estrategias didácticas de gamificación mejorará el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de la Unidad educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy”

Hipótesis nula

Por otra parte, la hipótesis nula: “La implementación de un blog educativo con estrategias didácticas de gamificación no mejorará el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de la Unidad educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy”

Destinatarios del Proyecto

Para la presente investigación se solicitó la autorización de la Rectora, en la que autorizo que se trabaje con 22 estudiantes de séptimo año de educación básica y 6 docentes que imparten clase de lengua de la nacionalidad de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy” ubicada en la provincia de sucumbíos, cantón Lago Agrio, parroquia El Eno comunidad Atari, Asociación Kichwa Amawta Kawsay. En la que se espera motivar el proceso de aprendizaje del idioma kichwa, con el fin de fortalecer y transmitir los valores culturales a las futuras generaciones.

Objetivo General

Implementar estrategias didácticas de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de la Unidad educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy.

Objetivos específicos

- Diagnosticar las procedencias que afecta a la desmotivación del aprendizaje del idioma Kichwa.
- Fomentar teóricamente la importancia de la enseñanza de la lengua kichwa.
- Diseñar estrategias didácticas de gamificación como alternativas de motivación para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Kichwa.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

El idioma kichwa es una de las lenguas ancestrales de la nacionalidad kichwa, ya las lenguas no son únicamente símbolos de identidad, sino más bien un vehículo de valores éticos, con las que comunican ante una sociedad.

Actualmente en muchas regiones del mundo las lenguas ancestrales están al borde de la desaparición; siendo el principal factor la política de los estados. Otros países siguen negando hoy la existencia de poblaciones indígenas en su territorio: sus lenguas se ven relegadas a la condición de dialectos y están desvalorizadas en relación con los idiomas nacionales, lo cual las condena a una extinción segura. Hoy en día una de las rutas de conservación de lenguas ancestrales son las nuevas tecnologías de la información y la comunicación los cuales podrían contribuir a mejorar el proceso de aprendizaje y convertirse en un instrumento de preservación de las lenguas vernáculas (Degawan, 2019).

Según Herrera (2018), en su tesis titula “Elección de una plataforma e-Learning idónea para el aprendizaje de la lengua quechua ayacuchano”. Indica que se ha

trabajado en el método mixto a un nivel descriptivo/analítico, en la que se realizó una encuesta a 106 docentes que dominan el quechua en un nivel intermedio-avanzado y 303 docentes que no lo dominan, mediante el cual se presenta muestra de estudio, demostrando que sus necesidades se enfocan en la interactividad. En esta investigación se eligió Chamilo como la plataforma educativa LMS capaz de ayudar el aprendizaje a distancia del quechua ayacuchano; en la medida que cumple adecuadamente con las necesidades de los usuarios y las características del quechua.

En el proyecto educativo titulada “La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica” investigada por Coello & Gavilanes (2019), indica que, que se ha elaborado actividades lúdicas con herramientas multimedia con el fin de mejorar el desempeño académico en los estudiantes de primero año de bachillerato de la Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte” en el área de lengua literatura, para ello se empleó diseño metodológico cualitativo y cuantitativo, empleado encuestas y entrevista a los docentes de la institución, llegando a un análisis de los resultados obtenidos, se evidencian las falencias que presentan los estudiantes en el área de lengua literatura. Se consideró la gamificación que es un método con técnicas lúdicas, razón por la cual las principales actividades fueron elaboradas con la mediación de las TIC, aportando y dando relevancia en una educación de calidad en estas áreas del currículo.

Según Pichamba (2020), en su investigación titulada “Aula virtual MOODLE para el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Kichwa de séptimo año de Educación General Básica, en la que se ha creado una aula virtual con la finalidad de apoyar en el proceso de enseñanza de la lengua kichwa, para ello se trabajó en una metodología mixta cuali-cuantitativa donde se realizó encuesta a los estudiantes y entrevista a los docentes de la UEIB “Kitukara”, la misma se llevó a cabo con el finalidad de conocer el uso de las tecnologías en el aprendizaje de la lengua kichwa; este trabajo evidencian que la mayoría de los educandos cuentan con herramientas tecnológicas, en tanto los docentes estén preparados con los avances tecnológicos para brindar una educación de calidad, ya que con creación de la plataforma MOODLE los docentes estarán

preparados para manejar y diseñar recursos educativos y los educandos están en la capacidad de cumplir con la actividades planteadas el educador.

Para Bonilla (2021), en su tesis titulada “Storytelling como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés como tercera lengua en los estudiantes de habla shuar y kichwa de la escuela de “IWIAS CRNL de EM. Gonzalo Barragán”, lo cual está orientado a la búsqueda de una estrategia didáctica que permita mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, de los estudiantes de la Escuela de Iwias. Se estableció como objetivo general diseñar estrategias didácticas que permitan mejorar el proceso de aprendizaje. Para el cumplimiento del objetivo planteado se procedió a una revisión bibliográfica, así como al establecimiento de la metodología con un enfoque mixto, que permita la indagación minuciosa tanto de la literatura como de las estrategias de aprendizaje. Se definió como muestra a 38 estudiantes de primer año militar a quienes se les aplicó una encuesta en la que los resultados permitieron obtener información relevante que ayudó a diseñar la *propuesta* de uso del storytelling como estrategia didáctica en el aula, Como resultado del estudio una de las conclusiones más destacadas manifiesta que el uso de la narrativa digital o storytelling en el salón de clase fomenta la creatividad, imaginación y motivación, permitiendo que los estudiantes sean los constructores de su propio conocimiento.

El presente artículo titulado “La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática” publicado por Andrés et al. (2021), busca analizar la gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de matemática. Esta investigación, es de tipo descriptiva con enfoque cualitativo y cuantitativo, se empleó el método bibliográfico en la que se revisaron artículos de revistas de alto impacto y regionales, además, se empleó el método analítico-sintético para resumir los fundamentos teóricos esenciales que sirven de sustento a los resultados que se presentan; también se aplicó la técnica de la encuesta diseñada con escala de medición tipo Likert a una muestra de 103 estudiantes mediante cuestionario en Google Forms, en lo que se pudo evidenciar que los estudiantes muestran mayor interés y atención por la materia al integrar elementos de juegos en las

clases prácticas y concluyendo que la gamificación es un elemento innovador y activo que fomenta la motivación en los estudiantes logrando un aprendizaje significativo.

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA publicada por Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla (2021), titulada “Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” ha planteado como analizar la gamificación y su incidencia en la motivación de los educandos, a través de la implementación del portal web Árbol ABC, para facilitar la comprensión de contenidos en la asignatura de Matemática la metodología aplicada fue descriptiva con diseño no experimental en una población de 205 estudiantes, de los cuales se obtuvo una muestra estratificada de 29 alumnos del segundo año de Educación General Básica. En la que se muestra la importancia de la gamificación en la motivación, interés, atención y persistencia de los estudiantes. En este contexto, los docentes deben ser invocadores y competentes digitales para solucionar los nuevos problemas, demandas e intereses de los estudiantes en la sociedad red.

Desarrollo teórico del objeto y campo

El aprendizaje del Idioma kichwa en el Ecuador

Según la Constitución Política de la República del Ecuador indica en su Artículo 1 que “Ecuador es un estado de derecho, soberano, independiente, democrático, pluricultural y multiétnico”, y “el estado respeta y estimula el desarrollo de las lenguas de los ecuatorianos. El castellano es el idioma oficial. El kichwa, el shuar, y los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas, en los términos que fija la ley”; y en el Artículo 69 “El Estado garantizará el Sistema de Educación Intercultural bilingüe; en él utilizará como lengua principal la de la cultura respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural” (Constitución, 2008).

El Ecuador es un país pluricultural y multiétnico, formado por una población indígena, mestiza y afro descendientes, de acuerdo el Consejo de Nacionalidades y Pueblos del Ecuador (CODENPE), existen en el país 14 nacionalidades y 18 pueblos

indígenas, cada una de estas nacionalidades cuenta con su cultura, tradiciones, costumbres e idioma, ubicados en diferentes regiones del país.

“El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe es parte sustancial del Sistema Nacional de Educación, [...]” (Art. 77, LOEI). “El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe viabiliza el ejercicio de los derechos colectivos de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades; se fundamenta en el carácter intercultural, plurinacional y plurilingüe del Estado, [...]” (Art. 78, LOEI).

Este sistema tiene la finalidad de fortalecer y potenciar la educación intercultural bilingüe, mediante la aplicación de un modelo educativo pertinente para la diversidad de pueblos y nacionalidades¹. El currículo de educación intercultural bilingüe responde al currículo nacional, con las adaptaciones requeridas para fomentar el desarrollo de la interculturalidad a partir de las identidades culturales particulares, respetando las lenguas, los saberes y las prácticas ancestrales de las diferentes nacionalidades, en relación con cada entorno geográfico, sociocultural y ambiental.

El Ministerio de Educación (2017), a través de la Subsecretaría de Educación Intercultural Bilingüe, pone a disposición del sistema educativo, los currículos interculturales bilingües que corresponden a herramientas curriculares que fomentan el desarrollo de la interculturalidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los currículos interculturales bilingües han sido conformados a partir del ajuste curricular 2016, enriqueciéndolo con la respectiva pertinencia cultural y lingüística de los pueblos y las nacionalidades del país. Estos currículos, en consecuencia, se emplearán de manera obligatoria en el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

Una de las características del currículo nacional es la flexibilidad y su planteamiento por subniveles que permite a los docentes distribuir aquellas destrezas con criterio de desempeño que desarrollará, en función de las características del contexto inmediato; de igual manera, los currículos de Educación Intercultural Bilingüe, pueden nutrirse de propuestas innovadoras para el mejoramiento de la calidad

de la educación, de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades territoriales.

Los currículos del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe logran la especificidad, a partir de la incorporación de los conocimientos propios; la lengua ancestral y, en general, la riqueza cultural de los pueblos y nacionalidades de nuestro país.

Los currículos de Educación Intercultural Bilingüe se han organizado en base al proceso educativo del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB): Educación Infantil Familiar Comunitaria – EIFC; la Educación Básica Intercultural Bilingüe conformada por: Inserción al Proceso Semiótico – IPS, Fortalecimiento Cognitivo, Afectivo y Psicomotriz – FCAP, Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudio – DDTE, Proceso de Aprendizaje Investigativo – PAI, y, por último, el Bachillerato (SEIB, 2013).

Cuadro N° 1. Proceso educativo del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB)

UNIDAD	EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA INTERCULTURAL UN											
	EFC		IPC	FCAP			DDTE			PAI		
	1-8	9-10	11-15	16-21	22-27	28-33	34-40	41-47	48-54	55-61	62-68	69-75
Grados	Inicial 1	Inicial 2	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Niveles	EDUCACIÓN INICIAL		PREP	BÁSICA ELEMENTAL			BÁSICA GENERAL			BÁSICA GENERAL		

Fuente: Currículo de educación intercultural bilingüe

La construcción de los currículos de EIB se basa en la organización de unidades de aprendizaje integrado, desde Educación Infantil Familiar y Comunitaria (EIFC) hasta el Proceso de Desarrollo de Destrezas y Técnicas de Estudios (DDTE), y unidades de aprendizaje por asignaturas en el Procesos de Aprendizaje Investigativo (PAI); corresponden 75 unidades de aprendizaje.

Aprendizaje social de las lenguas

El enfoque lingüístico toma en cuenta la lengua de la respectiva nacionalidad indígena y la lengua de interrelación cultural desde un enfoque de aprendizaje social. Las lenguas son una construcción social, que parten del aprendizaje desde la familia y se complementa en el centro educativo comunitario a través de la lectura y escritura y los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje que se articulen dentro y fuera del centro educativo.

Lengua de la Nacionalidad.

El desarrollo de la lengua de la nacionalidad toma en cuenta los contextos sociolingüísticos y su valoración diglósica; en cuanto a lo lingüístico encontramos dos contextos, el monolingüismo en lengua de la nacionalidad, y el contexto bilingüe: lengua indígena-castellano. El aprendizaje de la lengua indígena nace en la familia, quienes enseñan naturalmente la lengua indígena, o el castellano y la lengua indígena al mismo tiempo. En este sentido el desarrollo de las competencias para hablar y entender la lengua indígena depende, en gran medida, de la familia; el centro educativo facilita herramientas para su aprendizaje a través de la escritura y la lectura comprensiva de la lengua indígena.

El conocimiento y manejo de la lengua no implica el aprendizaje de teorías gramaticales pues éste es el ámbito de especialistas. De las investigaciones realizadas, los niños y las niñas dependen de los contextos familiares y educativos para el aprendizaje de la lengua, ellos no tienen problema de aprender la lengua indígena, son los contextos diglósicos que desestimulan y no permiten su aprendizaje.

Los estudiantes necesitan tener oportunidades para expresarse y conocer las formas que pueden emplearse de acuerdo con los ámbitos de comunicación, para lo cual se aplicarán estrategias sociales de aprendizaje de la lengua.

Por lo expuesto, las estrategias para el aprendizaje de la lengua indígena dependerán del contexto lingüístico, es decir, se puede aprender como primera lengua o como segunda lengua. Los centros educativos identificarán inicialmente su contexto

lingüístico para proceder a los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua indígena

Fortalecimiento del idioma kichwa

El fortalecimiento del idioma, se basa en la identificación y creación de mecanismos que permitan el afirmar y apropiar el conocimiento ancestral, a nivel social y nacional, en términos culturales como:

- Crear procesos educativos de primer, segundo y tercer nivel.
- Reconocer y acreditar expertos en la materia a nivel nacional.
- Creación de la Biblioteca clásica y virtual de Saberes y Ciencias ancestrales.
- Realizar publicaciones didácticas y de complejidad académica, producción de audio videos, página Web, blogs y todo medio de comunicación que permita la circulación de los saberes (Cassany et al., 2015).

En el contexto educativo el fortalecimiento del idioma kichwa se basa en la identificación y transmisión de conocimientos que nos permiten afirmar y apropiar los conocimientos culturales a las futuras generaciones.

Importancia y necesidad del idioma kichwa

la importancia de la lengua kichwa, se cree en la necesidad de contar con docentes con buen dominio de la lengua, estar capacitados, porque esto ayuda a que lenguas originarias se vean fortalecidas, en caso de que las lenguas ya están en desuso es importante trabajar en su revitalización, sin embargo, muchos de los docentes que laboran en contextos educativos, no cuentan con la capacidad lingüística, ni con conocimientos teóricos; como consecuencia, los estudiantes y docentes enfrentan dificultades en la educación intercultural bilingüe (Melchor cocha, 2021).

Según Cassany et al. (2015), señala que la lengua es un medio de comunicación, es una enseñanza al desarrollo de habilidades y conocimientos lingüísticos que permite lograr, comprender y producir eficazmente los mensajes en la comunicación. Desde

este enfoque, propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas como el hablar, el escuchar, el leer y el escribir textos completos.

Las estrategias

Las estrategias son el sistema de actividades, acciones y operaciones que permiten la realización de una tarea con una calidad requerida. El empleo de una estrategia nos orienta al objetivo, nos da una secuencia racional que permite economizar tiempo, recursos y esfuerzo y, lo más importante, nos da la seguridad de lograr lo que queremos obtener y de la manera más adecuada para ello.

Clasificación de las estrategias

Cognoscitivas: Son capacidades internamente organizadas de las cuales hace uso el estudiante para guiar su propia atención, aprendizaje, recuerdo y pensamiento. El estudiante utiliza una estrategia cognoscitiva cuando presta atención a varias características de lo que está leyendo, para seleccionar y emplear una clave sobre lo que aprende, y otra estrategia para recuperarlo.

Enseñanza: Se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Determinan el uso de determinados medios y metodologías en unos marcos organizativos concretos y proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación.

Didácticas: Son el sistema de acciones y operaciones, tanto física como mentales, que facilitan la confrontación (interactividad) del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida.

Aprendizaje: Son un conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. La responsabilidad

recae sobre el estudiante (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etc.) (Tapias, 2018).

Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son una metodología que aplica el docente para motivar el proceso académico, con la finalidad de alcanzar con el objetivo planteado.

Determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindan claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje. Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados de aprendizaje. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja (Gutiérrez et al., 2018).

Según Tapias (2018), la pluralidad de estrategias metodológicas a que nos referimos hace difícil establecer una clasificación que responda a un único criterio, por ello, y para facilitar su estudio, algunos autores agrupan las estrategias metodológicas en función de los elementos básicos del proceso didáctico: profesor, alumno, contenido y contexto.

Cuadro N° 2. Estrategias de Aprendizaje y Estilos que favorecen

Estrategia	Estilo de Aprendizaje que favorece
Lluvia o tormenta de ideas. Forma de trabajo que permite la libre presentación de ideas, sin restricciones ni limitaciones, con el objetivo de producir ideas originales o soluciones nuevas.	Activo
Lluvia o tormenta de ideas. Forma de trabajo que permite la libre presentación de ideas, sin restricciones ni limitaciones, con el objetivo de producir ideas originales o soluciones nuevas. Activo Lamina /foto mural. Se basa en la presentación de una fotografía, lámina o caricatura (sin texto) proyectada como entrada a un tema de la lección que se quiere ver.	Pragmático, Activo

Lamina /foto mural. Se basa en la presentación de una fotografía, lámina o caricatura (sin texto) proyectada como entrada a un tema de la lección que se quiere ver.	Reflexivo y Teórico
Frases incompletas. Consiste en que el alumno complete oraciones truncas.	Reflexivo y Teórico
Concordar-Discordar. Se fundamenta en presentar a los alumnos un mínimo de 10 y un máximo de 20 enunciados breves y redactados de forma tal que provoque en los discentes la reflexión (de manera individual y después en equipos de cuatro integrantes). El alumno debe contestar si está de acuerdo o en desacuerdo con lo que se escribió.	Reflexivo
Escribir sobre... Se le solicita al alumno escribir algo sobre el tema que se va a tratar en clase. Las preguntas que se hacen son: ¿Qué sabes?, ¿Qué se te ocurre?, ¿Qué piensas cuando te mencionan o dicen ...?, etc.	Teórico y Reflexivo
Estudio de un caso. Descripción escrita de un hecho acontecido en la vida de una persona, grupo y organización. La situación descrita puede ser real o hipotética, pero construidas con características análogas a las presentadas en la realidad.	Teórico
Estudio de un caso. Descripción escrita de un hecho acontecido en la vida de una persona, grupo y organización. La situación descrita puede ser real o hipotética, pero construidas con características análogas a las presentadas en la realidad.	Pragmático
Método de Proyectos: Actividades que enfrentan al alumno a situaciones problemáticas reales y concretas que requieren soluciones prácticas y en las que se pone de manifiesto una determinada teoría	Activo, Reflexivo, Teórico, Pragmático
Exposición: Presentación de un tema lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede ser el texto escrito. Provee de estructura y organización a material desordenado y además se pueden extraer los puntos importantes de una amplia gama de información.	Pragmático, Activo y Reflexivo
Juego de roles: Representación actuada de situaciones de la vida real, relacionadas principalmente con situaciones problemáticas en el área de las relaciones humanas con el fin de comprenderlas.	Activo, Reflexivo, Teórico, Pragmático

Trabajo de Investigación. Trabajo personal o en grupo que coadyuva a plantear y buscar soluciones a problemas que se presentan en la vida real. En esta parte el alumno recopila, analiza y reporta la información.	Activo, Reflexivo, Teórico, Pragmático
Conferencia interactiva o chat (transmitida por Internet). Los alumnos ubicados en diferentes lugares geográficos participan activamente en un evento transmitido por Internet.	Activo
Actividades de repetición y práctica. Los estudiantes practican, repetidamente, aplicando conocimiento específico o una habilidad bien definida.	Pragmático
Búsqueda por Internet. Los discentes encuentran fuentes de información en Internet a través de Robos de búsqueda	Pragmático
Elaboración de blogs y wikis. Se utilizan para plasmar ideas propias sobre temas entendidos a través de medios electrónicos interactivos	Activo, Reflexivo
Foros de discusión (presencial o vía internet). Se utiliza para que los alumnos expongan sus comentarios libremente de un tema propuesto por el profesor o por otro compañero del curso.	Activo, Reflexivo
Elaboración de mapas conceptuales como un medio de representación que permite visualizar los conceptos y proposiciones de un texto, así como la relación que existe entre ellos	Teórico y Pragmático
Uso de Software Estadístico como R, SAS y SPSS. Para que el discente maneje, programe e interprete resultados de análisis estadísticos para proyectos de investigación.	Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático
Uso de Plataformas Educativas. Los alumnos, en diferentes lugares geográficos pueden tener acceso a todos los materiales de un curso (vía Internet) en cualquier modalidad e interactuar con sus profesores y compañeros.	Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático

Fuente: Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Por (Tapias, 2018)

Algunas de las estrategias metodológicas que se describen en el Cuadro N°2, son conocidas por aquellos que desarrollan su labor profesional en el ámbito educativo, en el ámbito del diagnóstico y en el ámbito empresarial, pudiendo ser aplicadas de manera individual o grupal según el objetivo u objetivos que nos planteemos con nuestro alumnado. Nos centraremos esencialmente en aquellas estrategias metodológicas relacionadas con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Definiciones de Gamificación

La gamificación es considerada al mismo tiempo como técnica, método y estrategia. Que aprovecha las características de los juegos para aportar con este atractivo por ejemplo a procesos educativos, estos se insertan en actividades o tareas; convirtiendo estos en actividades dinámicas lúdicas, consiguiendo con ello captar la atención de los usuarios, brindándoles una experiencia significativa y motivadora (Gallego et al., 2014).

La gamificación significa usar la psicología del juego en otros campos creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo profesional, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos. Ayuda a incentivar la superación individual y en grupo. Su principal objetivo es recompensar a los usuarios para que de esta manera puedan seguir jugando alcanzando metas (Iquise & Rivera, 2020).

En la actualidad esta metodología de formación es de carácter lúdico, facilitando la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva y menos aburrida en el usuario, trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejoras en algunos conocimientos, habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (Coello & Gavilanes, 2019).

El aprendizaje mediante el juego es primordial en los niños ya que aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo (UNICEF, 2018).

Según Andrés et al. (2021), menciona que: La gamificación es una estrategia de motivación que se ha adaptado a la educación con resultados positivos, ya que se integra elementos de juegos en un tema educativo específico; estudios han demostrado que esta estrategia, logra que el estudiante se sienta protagonista de su propio.

Gamificación en la educación

El creciente avance tecnológico está proporcionando a docentes y alumnos nuevas estrategias de aprendizaje, una de estas es la gamificación. La gamificación en la educación por ser una tendencia reciente tiene poca experiencia utilizando esta estrategia, es por ellos que al utilizar gamificación se trata de hacer la clase mucho más atractiva. Existe un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de la gamificación a muchas áreas de conocimiento, por lo que muchas de las experiencias existentes pueden tratar de ser exportadas al dominio de la docencia (Cortizo, 2011).

La gamificación, en el contexto educativo, abre camino a un de posibilidades para reestructurar, el método tradicional de enseñanza, puesto que lo fortalece desde sus principios más básicos, porque redescubre el potencial que hay en el juego como primera forma de aprendizaje; lo que implica directamente la espontaneidad natural que se da en el acto educativo y proceso de aprendizaje.

Hecho que no se evidencia en la educación actual como espontáneo y natural sino como mecánico, lineal, y cuyos fines aparentemente están limitados al servicio del estado (Gamboa, 2020).

Como expone Lión (2021), las técnica y herramienta utilizada para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje aportando la mecánica del juego en el campo de la educación, la Gamificación posee ciertas características:

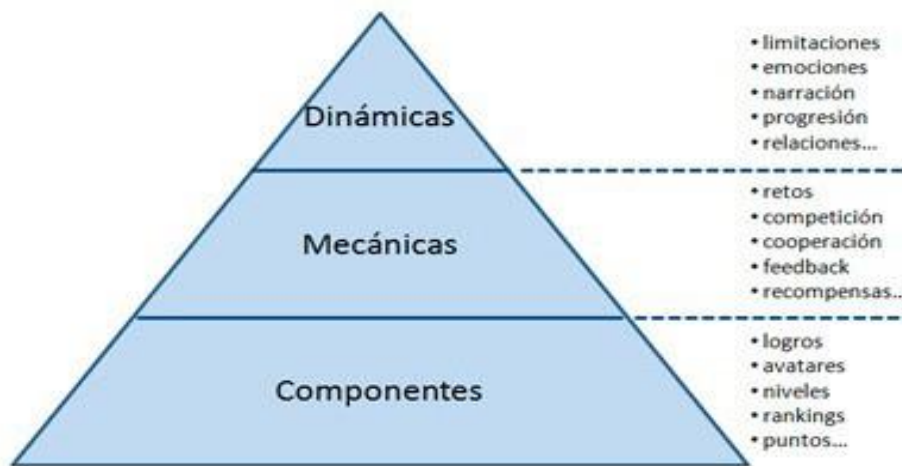
- Se obtienen mejores rendimientos y resultados, tanto en lo evaluativo como en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Es una estrategia que permite que los estudiantes absorban mejor ciertos conocimientos.

- Permite mejorar habilidades mediante recompensas y acciones puntuales.

Elementos de la gamificación

Según Alejaldre & García (2015), indica que es recomendable conocer los elementos de la gamificación para saber decidir cuáles encajan mejor en las actividades didácticas que vamos a diseñar.

Cuadro N° 3. Elementos de gamificación



Fuente. Alejaldre & García (2015)

Según Alejaldre & García (2015), los elementos de la gamificación se clasifican en las siguientes categorías:

Categorías Mecánicas: Hace referencia a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento.

Categorías Dinámicas: Se refiere a la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros estudiantes.

Categorías Componentes: Son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

En las siguientes tablas presentamos ejemplos de dinámicas, mecánicas y componentes.

Cuadro N° 4. Categoría Dinámica

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de Aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, al- turismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Cuadro N° 5. Categoría Mecánica

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno Mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con inter-Mediaros
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Cuadro N° 6. Categoría de componentes

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir Objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la Actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo

Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
Puntos	Recompensas que representan la progresión
Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Tipos de Gamificación

Según Werbach & Hunter (2012), citado por Oriol (2015), proponen tres tipos de gamificación:

- Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa.
- Cambio de comportamiento: Busca generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta.

Ventajas y desventajas

Según Blas (2019), menciona como todas las nuevas herramientas y técnicas de aprendizaje la introducción al mundo educativo no es fácil y comporta una serie de ventajas y desventajas que vamos a ver a continuación.

- Motiva al alumno, lo que estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes. Existe una mayor predisposición del alumno hacia la tarea y fomenta el trabajo voluntario.
- Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes lo que tiende a aumentar el nivel atencional del alumno pues busca no perder información relevante para el juego. Ello promueve también una perseverancia hacia el triunfo.

- Favorece la mentalidad multitarea al desarrollar habilidades para captar varios detalles de distintas tareas. Esto es una ventaja tanto para el desarrollo atencional del alumno como para el ritmo del aula.
- Bien gestionada, la gamificación crea ambientes de confianza en el aula, una mejor comunicación entre pares y un aumento del compañerismo. Existen muchos juegos que se estructuran como redes sociales que no solo permiten jugar en equipo y colaborar, sino que requieren que ambas cosas se hagan con éxito.
- El uso de herramientas tecnológicas para gamificar promueve la alfabetización tecnológica. No solo se desarrollan habilidades para manejar diversos dispositivos, aplicaciones o programas, sino llegando incluso a formarles en materia de mantenimiento e instalación de todo lo necesario para el juego.
- Simplifica las actividades difíciles haciendo su comprensión más asequible a alumnos con más dificultades. Además, se produce una fidelización del alumno con los contenidos que se están viendo cambiando la perspectiva que se tiene de ellos a contenidos más asequibles y más útiles para su vida diaria.

Como expone Cierto es que la combinación de aprendizaje con juego puede crear algunas desventajas:

- Puede suponer un elevado coste, tanto si es un sistema de gamificación analógico como tecnológico, pues hay que conseguir mucho material que, en ocasiones se tarda en preparar.
- Los sistemas de recompensas tan a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar sólo frente a pequeños objetivos y premios o tener buen comportamiento solamente para conseguir recompensas. Descontextualizar el sistema de recompensas puede hacer que éstos pierdan su sentido y su importancia.
- En un juego normal todo jugador puede abandonarlo cuando quiera, no así en el contexto educativo ya que no es un contexto voluntario y deben jugar sí o sí. Las normas deben estar bien explicadas y claras para todos desde el primer día

ya que puede llevar a algunos alumnos a impacientarse, desesperarse y querer abandonar.

- Desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia que puede provocar resultados negativos al principio. Además, la gamificación supone un reto y mucho trabajo para el docente en cuanto a la elaboración de materiales, especialmente si son materiales propios y originales.
- Si no se controla y se enseña a canalizar la competencia por querer ‘ganar’, ésta puede provocar reacciones negativas e impulsar la agresividad y enemistad entre los alumnos.

Herramientas de gamificación

Para realizar recursos educativos creativos y lúdicos tenemos variedades de herramientas según Pérez (2019), con ello podemos explorar distintas herramientas como son:

ClassDojo: es una de las herramientas de gamificación, que incorpora **información para las familias** sobre los avances que tienen sus hijas e hijos. Es completamente gratuita y presenta un diseño bastante atractivo.

Classcraft: representa quizás el ejemplo más cercano a los videojuegos. Si vuestro alumnado es fan del extendido juego “World of Warcraft”, esta es vuestra plataforma. Classcraft te permitirá **crear todo un mundo lleno de magia**, luchas, cooperación y misiones en las que tus estudiantes deberán ir sumando puntos.

Kahoot: es la herramienta más conocida entre el profesorado. Esta plataforma, te permite crear distintos juegos, basados en **preguntas y respuestas**, estableciendo niveles de logro.

Edmodo gamificación: es una herramienta que podríamos comparar con cualquier red social, eso sí, centrada en el mundo educativo. A través de esta plataforma, podrás incorporar la **utilización de distintas insignias** para el alumnado, destacando sus mejores cualidades.

Minecraft: Sí, el adictivo juego que tiene enganchadas a las jóvenes generaciones, también es una oportunidad para transformar nuestra aula. Y la última de las herramientas de gamificación que os contaré. Para que la diversión no decaiga, 28arketpla pone a tu disposición todo un mundo de recursos con tutoriales y guías para aprender a usar este juego.

Estrategias Didácticas para el aprendizaje el idioma kichwa

Las estrategias didáctica según el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe SEIB (2013), se basa en la aplicación en las cuatro fases del sistema de conocimiento que se plantea a continuación:

1. Dominio del Conocimiento. – En esta fase corresponde a los procesos de reconocimiento y conocimiento que implica la utilización de los recursos intelectuales. Las divide en cinco sub-fases:
 - 1.1. Senso-perceptivas Se explora los contenidos a tratar, mediante mecanismos de percepción (audición, olfato, observación, uso del tacto y degustación) con este propósito el docente recurre a las herramientas tecnológicas para presentar recursos como videos, audios y presentaciones relacionados al tema a tratar.
 - 1.2. Problematización En este dominio el docente pone en práctica el pensamiento reflexivo de los estudiantes con preguntas del tema a ser tratado, con la finalidad de conocer el nivel de conocimiento.
 - 1.3. Desarrollo de Contenidos Es la sub-fase donde los estudiantes Adquieren conocimiento de los contenidos a ser tratado en la unidad de aprendizaje.
 - 1.4. Verificación En esta etapa se verifica el conocimiento adquirido contestando las preguntas anteriormente planteadas.
 - 1.5. Conclusión En esta etapa se concluye realizando deferentes actividades planteadas por el docente.
2. Aplicación En esta etapa los estudiantes aplican los conocimientos previos y los nuevos conocimientos adquiridos a través de actividades planteadas por el docente.

3. Creación En esta etapa se identifica por la imaginación que tienen los estudiantes para crear nuevas situaciones. El estudiante debe construir el conocimiento utilizando los conocimientos previos y los nuevos.
4. Socialización del conocimiento Para concluir los conocimientos adquiridos de la unidad los estudiantes empiezan el proceso de socialización, luego el docente valido, valora y decide si el estudiante necesita una retroalimentación o no.

En relación a la informática y la educación, Ayala & Gonzales (2015), mencionan que:

La informática no puede estar marginada de la educación si tenemos en cuenta que la sociedad del futuro será una sociedad fuertemente informatizada. Por un lado, uno de los objetivos de la educación es proporcionar conocimientos elementales de informática. Y, por otro lado, la informática es una herramienta auxiliar de otras materias; sólo hay que pensar en las posibilidades que tiene la simulación en ciencias puras y en ciencias sociales. Aparece el concepto del e-Learning

Además, mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se puede emplear y diseñar novedosos materiales didácticos y transmitir por diferentes medios lo cual constituyen un eslabón imprescindible que debe aprovecharse en toda su dimensión (Vialart Vidal, 2020). Con el empleo de estas estrategias se logra el desarrollo de distintas capacidades del ser humano como: pensar, sentir, innovar, crear, descubrir y transformar.

Tecnología para la Educación

El Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SÍTEC) diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para **mejorar el aprendizaje digital en el país** y para **democratizar el uso de las tecnologías**.

Como parte de la dotación de equipamiento tecnológico, el SÍTEC entrega computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio, tanto a instituciones

de Educación General Básica como de Bachillerato. Hasta el año 2013, todos los planteles educativos fiscales del país tendrán acceso a recursos informáticos.

De acuerdo a los principios de democratización del uso de las tecnologías y la difusión del aprendizaje digital en el país, el SÍTEC ha emprendido actividades en cuatro frentes:

1. Establecimientos educativos de educación pública del país con **acceso a infraestructura tecnológica**, para beneficiar a la comunidad educativa.
2. **Docentes fiscales capacitados en TIC aplicadas a la educación**, para incidir en la calidad educativa.
3. **Software educativo** para Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, en todas las áreas del currículo, en español, quichua, shuar e inglés.
4. **Aulas Tecnológicas Comunitarias** para que toda la población ecuatoriana pueda obtener provecho de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) **en cada circuito educativo**, de acuerdo al nuevo modelo de gestión escolar (Ministerio de Educación, n.d.)

El ministerio de educación mediante el acuerdo ministerial N° 0357-12 publicada el 01 de julio del 2012 acuerda: Disponer a las máximas autoridades de los establecimientos educativos públicos que, en los equipos de los laboratorios informáticas y de las instancias administrativas de esos esos, planteles, se utilice el software y sistemas debidamente autorizados y normados en el decreto ejecutivo 1014 del 10 de abril del 2008, además por los autorizados por la coordinación de general de gestión estratégica (Ministerio de Educación, 2012).

Según el informe del instituto nacional de estadística y censo (INEC, 2019).

Cuadro N° 7. Usos de recurso tecnológicos en los hogares



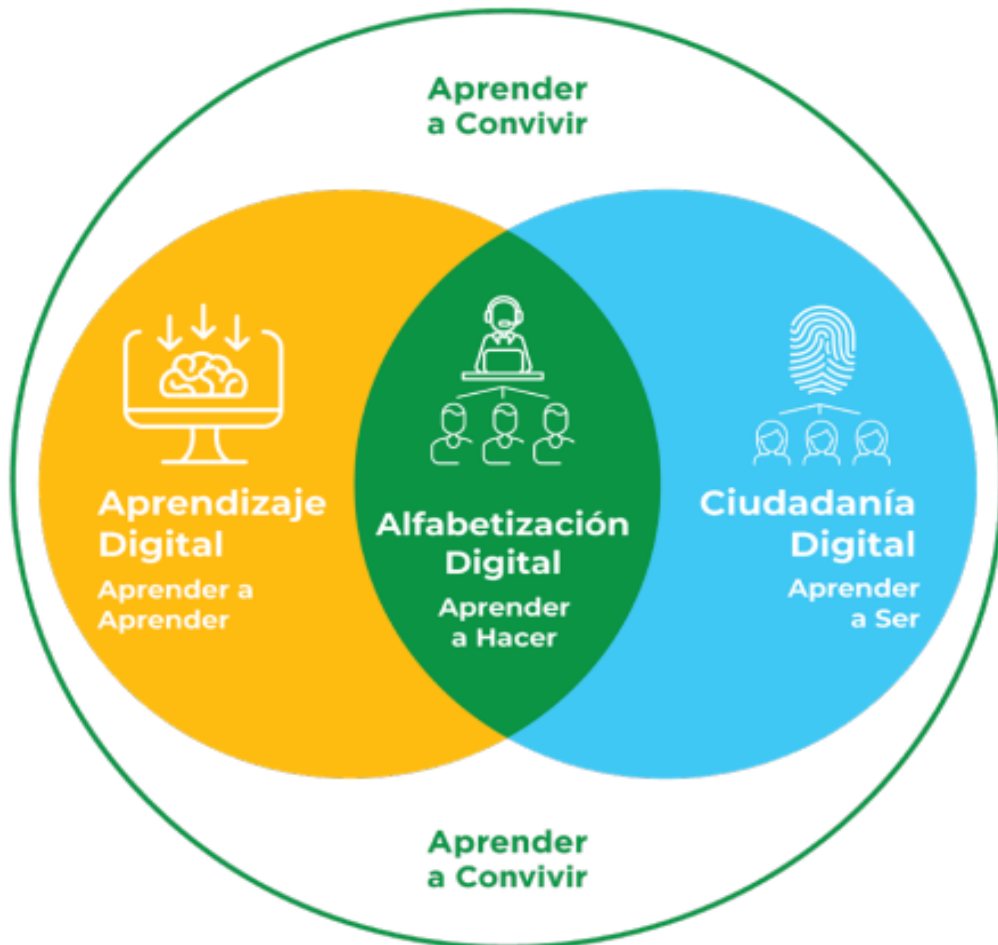
Fuente: Instituto Nacional de Estadística y Censo (2019)

El Ministerio de educación para promover la educación digital en los docentes ha implementado los cursos de actualización en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con la finalidad de buscar ofrecer a los docentes herramientas tecnológicas para incorporarlas en su vida cotidiana y, por supuesto, en su práctica pedagógica. Los cursos TIC 1 y Herramientas para el Aula (Tic 2), las mismas están diseñadas a que los docentes tengan un acercamiento inicial a la tecnología, e ir profundizando paulatinamente en el conocimiento y uso de la misma, como instrumento que mejora su tarea pedagógica a través de la aplicación de estrategias para el diseño de clases interactivas que incentiven el aprendizaje de los estudiantes en el aula

Según el Ministerio de Educación (Mineduc, 2021), en su agenda digital 2021-2025 señala el camino para la integración de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el proceso educativo, además de crear las condiciones necesarias para incentivar el uso adecuado de las tecnologías desde un enfoque de derechos. Considerando la relación que existe entre la sociedad actual y la tecnología, la Agenda Educativa Digital no solo plantea la adquisición de competencias y habilidades tecnológicas, sino que se encamina hacia la consolidación de la Ciudadanía Digital.

A través de este instrumento de política pública se busca planificar, ejecutar y evaluar las estrategias y acciones que permitirán materializar la transformación digital de la educación. Trabajemos juntos para generar las condiciones necesarias para el establecimiento de una comunidad que aprende acerca y mediante herramientas tecnológicas en entornos digitales.

Gráfico N° 1 Pilares de la Educación



Fuente: Agenda Educativa Digital 2021-2025-Mineduc

Gráfico N° 2. Eje 1 y Estrategias



Fuente: Agenda Educativa Digital 2021-2025-Mineduc

Gráfico N° 3. Eje 2 y estrategias



Fuente: Agenda Educativa Digital 2021-2025-Mineduc

La introducción y uso de las TIC en los sistemas educativos es común, debido a que son consideradas una competencia básica (como la lectura y la escritura), representan una oportunidad para el crecimiento económico y empleo, y son herramientas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- El uso de las TIC en el proceso de enseñanza puede mejorar los logros de aprendizaje de los alumnos.
- Las TIC son sólo un elemento de una estrategia coordinada orientada a mejorar el currículo, la pedagogía, la evaluación, el desarrollo profesional de profesores y otros aspectos de la cultura educativa.
- Las TIC permiten un nuevo escenario para la enseñanza y el aprendizaje.
- Las TIC son una herramienta para aprender y para enseñar (Ayala y Gonzales, 2015. p 43).

Entre las herramientas TIC para el proceso de enseñanza – aprendizaje, descritas por Moreira (2009), se encuentran:

Cuadro N° 8. Las herramientas TIC para el proceso de enseñanza – aprendizaje

Herramienta	Definición	Uso didáctico
Sitios Web en publicación compartida (youtube, Wordpress, flickr, slideshare, blogspot)	Herramientas o recursos de software con acceso libre a la información.	Publicar en internet y compartir ficheros digitales, compartir información.
Portales web especializados (Bibliotecas virtuales, Revistas virtuales)	Portales que poseen información sobre temas específicos.	Acceder y consultar bases de datos documentales.
Aula Virtual	Herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por ordenadores.	Proporciona un entorno para el desarrollo de cursos de formación a distancia y la interacción docente-estudiante y estudiante-docente.

Plataformas de software para aulas virtuales (35arket, caroline, Chamilo, blackboard)	Plataforma o software para actividades de enseñanza-aprendizaje.	Impartir cursos o actividades formativas a distancia o semipresencial.
Audioconferencia	Conferencia donde se utiliza telefonía de alta calidad.	Se emplea para la telecolaboración y establecimiento de relaciones sociales.
Videoconferencia	Forma de comunicación verbal y no verbal bidireccional a tiempo real, que intercambia audio y video o sólo audio.	Permite el intercambio de documentos. Facilita el seguimiento visual y la percepción del contexto en el que tiene lugar la comunicación que permite establecer entre dos o pequeños grupos. Permite actividades de demostración o motivación, reuniones de trabajo, asesorías en tiempo real, charlas con expertos.
Correo electrónico	Medio para la transmisión de correspondencia a través de canales de comunicación en red, por medio del ordenador, y que combinan las técnicas usadas por el teléfono y el correo tradicional. Es un servicio de envío y recepción de mensajes de una cuenta de correo a otra, con la diferencia de que el mensaje viaja de forma electrónica a través de la red y no físicamente como en el correo tradicional.	Permite el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Este diálogo virtual enriquece las temáticas tratadas, con lo cual el correo electrónico se convierte en un mediador para la educación. El intercambio de mensajes digitales afianza la confianza y la libertad de expresión dentro de la comunidad académica.

Chat	<p>Es una herramienta que permite mantener las conversaciones en tiempo real (sincrónico) entre usuarios que se encuentran en distintos puntos. Por su carácter sincrónico, precisa acuerdo entre los usuarios en cuanto al tema, la hora y la fecha de la conversación.</p>	<p>El chat posibilita el desarrollo del trabajo cooperativo, la evaluación formativa, a interacción grupal y la creación de comunidades virtuales de aprendizaje. Por tratarse de una herramienta sincrónica (tiempo real), requiere de la planificación de cada sesión de trabajo académico donde es importante acordar los siguientes aspectos: horario de utilización, agenda de actividades, roles de los asistentes, entre otros.</p>
Foro	<p>Los foros de debates o discusiones son espacios donde los mensajes se pueden fijar o poner a disposición de todos los matriculados en un curso virtual. Esta herramienta, por su carácter asincrónico, posibilita la participación del usuario en su tiempo y con preparación previa.</p>	<p>Herramientas de comunicación en red que permite el intercambio asincrónico (no simultáneo) de mensajes; el foro es muy utilizado para generar las discusiones sobre temas controvertidos o dudas relacionadas con el contenido académico de la asignatura. Una de las ventajas que ofrece es que las respuestas a las preguntas permanecen en él, permitiendo a los estudiantes realimentación permanente.</p>

Webquest	Es una actividad con información proveniente en casi su totalidad de Internet propuesta generalmente por el docente, pero gestionado por uno o más participantes.	La búsqueda y el uso de la información es una de las capacidades a desarrollar en los estudiantes, en el marco del “aprender a conocer”, y el webquest ayuda al docente en este cometido, pues éste es una actividad de investigación con recursos que procede de internet. La estructura de una webquest es la siguiente: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación, conclusión. Puede añadirse otros apartados, tales como: Guía para el docente, créditos y referencias.
Wiki	Es un sitio web que es desarrollada de manera colaborativa por un grupo de usuarios y que puede ser fácilmente editado por cualquier usuario. Puede ser utilizada tanto por alumnos como por docentes para colaborar y potenciar el trabajo colaborativo.	Entre las características que definen la estructura del wiki se encuentran: se puede diseñar un documento electrónico de forma sencilla y rápida, cualquier persona puede ver y modificar la información, recibir el aviso por e-mail cuando alguien comenta o hace algo en una página del documento, visualizar fácilmente los cambios introducidos y recuperar texto escritos por otras personas que haya sido modificado o borrado.
Software de presentación multimedia	Software que puede incluir textos, esquemas, gráficos, fotografías, animaciones, sonidos, fragmentos de videos.	Crear documentos o ficheros multimedia.

Software Educativo	Programa computacional o conjunto de recursos informáticos diseñados para ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje y el autoaprendizaje.	Los docentes seleccionan el software, al igual que seleccionan otros recursos y métodos didácticos, en función de sus concepciones pedagógicas, por lo tanto, éstas tienen una gran influencia en cómo se integra el ordenador en la práctica educativa.
Facebook	Red social	Permite relacionar a los actores del sistema educativo formando un entramado comunicacional que permite el aprendizaje a través del juego, test y otras aplicaciones.
Twitter	Red social	Permite la comunicación abierta y la difusión de información relacionada con hechos y noticias basada en la promoción de contenidos.

Elaborado por: Carmen Sanda

Fuente: Manual electrónico citado por (Moreira, 2009)

Plataforma e-Learning

Las plataformas e-Learning constituyen tecnologías que a través de Internet facilitan un escenario para la enseñanza y aprendizaje. Este modelo educativo se presta para la Educación a distancia pues permite que docentes y estudiantes empleen herramientas de comunicación virtual o digital para intercambiar contenidos e información de las materias, de modo que resulte de mutuo beneficio

Las aplicaciones que posibilitan la modalidad educativa e-Learning se dividen en dos grandes grupos en dependencia del momento que se establece la comunicación mediante el empleo de las herramientas virtuales: sincrónica o asincrónica.

Comunicación Sincrónica: Las herramientas de comunicación sincrónica permiten una comunicación en tiempo real, es decir, que emisores y receptores se encuentran conectados en el mismo momento; entre ellas, se encuentran el Chat y la videoconferencia.

Comunicación Asincrónica: Contraria a las anteriores, las aplicaciones de comunicación asincrónicas no se desarrollan en tiempo real, es decir, receptores y emisores no se encuentran conectados en el mismo momento necesariamente. Entre estas herramientas se encuentran los foros y el correo electrónico.

Aunque en menor medida, otros instrumentos tecnológicos resultan empleados en la actualidad para viabilizar una dinámica comunicativa entre profesores y estudiantes, como es el Wiki, sitio web cuyo contenido puede ser modificado para compartirlo con posterioridad; el tablón de anuncios, aplicación que permite situar y enviar notas relacionadas con las acciones educativas; los Blog, plataforma donde el estudiante puede mostrar sus ideas sobre las materias estudiadas; y las redes sociales, que favorece el intercambio de contenidos de forma interactiva (Verdezoto Rodríguez & Chávez Vaca, 2018).

Plataformas virtuales educativas

Moodle:

Moodle fue fundada en 2002 en Australia y es en la actualidad la solución open source más popular en el sector de educación. Se ofrece en solución software o SaaS a través de proveedores socios. Moodle cuenta con el respaldo de una red activa de socios certificados y, una comunidad activa de desarrolladores, usuarios y seguidores (Herrera, 2018).

Según Matos & Toledo (2021), mencionan algunas de las ventajas y desventajas de la plataforma educativa Moodle al momento de hacer uso de esta herramienta:

Ventajas

- Sistema escalable en cuanto a la cantidad de alumnos.
- Creación de cursos virtuales y entornos de aprendizaje virtuales.
- Complemento digital para cursos presenciales.
- Posibilidad de diversos métodos de evaluación y calificación.
- Accesibilidad y compatibilidad desde cualquier navegador web, independiente del sistema operativo utilizado.

Desventajas

- Dentro de las desventajas encontramos:
- Falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla.
- Hay desventajas asociadas a la seguridad, dependiendo en dónde se esté alojando la instalación de Moodle y cuáles sean las políticas de seguridad y la infraestructura tecnológica con la cual se cuente durante la instalación.
- La plataforma puede no ser relativamente fácil para muchos usuarios.
- Un fallo en los servidores o caída del servicio de internet puede dejar al usuario inhabilitado para realizar sus actividades.

Una de las principales características de Moodle, radica en que es un software construido para el aprendizaje globalmente diseñado para soportar la enseñanza-aprendizaje, fácil de usar, gratuito, actualizado, flexible, seguro, escalable, robusto, basado en web, entre otras. Esto implica que las personas tienen la posibilidad para estudiar y aprender sin limitaciones de espacio y tiempo, basta

con asumir el rol de estudiante virtual para hacer uso de los recursos y herramientas para el proceso de aprendizaje (Rizo Rodríguez, 2019).

Canvas

Fundado en 2008 para respaldar el desarrollo continuo de instructure, un nuevo sistema de aprendizaje, que posteriormente sería denominado como Canvas, que fue lanzado en 2011 y hoy en día está extendido por más de 3.000 universidades, distritos escolares e instituciones de todo el mundo, y ha sido seleccionado por Cisco networking academy para impulsar “el aula más grande del mundo”, en el caso de esta herramienta los roles del curso podrán ser: estudiante, profesor, diseñador, observador.

Canvas es una plataforma Lms gratuita desarrollada por instructure inc., basada en la nube que permite estructurar formalmente varios cursos, al ser un software basado en la nube, no sería necesario un servidor. En estas plataformas pueden interactuar tanto profesores como alumnos, estando ambos presentes y permitiendo subir archivos, imágenes, trabajos, etc.

Canvas tiene varias características que lo definen: facilidad de uso, por su manera clara e intuitiva a la hora de llevar a cabo el intercambio de contenido; accesibilidad, software abierto para poder integrar las herramientas de interoperabilidad de aprendizaje que se necesitan; confiabilidad, seguridad, velocidad y el mejor tiempo de funcionamiento de la industria; corre totalmente en la nube, lo que hace posible no preocuparse por actualizaciones, hosting, copias de seguridad, etc., por tanto ahorra tiempo y movilidad, puesto que es compatible con los dispositivos móviles

Canvas es un servicio de gestión de aprendizaje que está alojado en la plataforma más robusta que existe, Amazon Web Service, y que ofrece una serie de propiedades básicas, pero muy importantes, a la hora de tener en cuenta este servicio: seguridad, realizando auditorías internas periódicas; escalabilidad, la capacidad se escala según la demanda; tiempo de actividad, garantiza el tiempo de funcionamiento más alto en la industria con un 99,9% para todos los usuarios; riesgo bajo, puesto que las actualizaciones, descargas, versiones, etc. Suceden automáticamente

Es un software que utilizan cada día más organizadores y universidades de todo el mundo para gestionar sus clases online. Canvas es un sistema de aprendizaje muy fácil de utilizar, además de ser abierto y colaborativo. El desarrollo de cada interfaz ahorra tiempo y esfuerzo, y permite la simplificación de la enseñanza y el aprendizaje. El objetivo es ayudar en el proceso de aprendizaje, por tanto, se busca mantener siempre la utilidad y facilidad de uso convirtiéndose en un sistema sencillo de adoptar y atractivo para usar por todos los colectivos (Cáceres & Santoyo, 2021).

Ventajas y desventajas

Como todas las plataformas, Canvas tiene ventajas y desventajas, a continuación, algunas de sus principales:

Ventajas

- Interfaz gráfica moderna y visualmente atractiva
- Facilidad de uso
- Adaptable a diferentes dispositivos
- Soporte, cabe resaltar que el soporte es pago.
- Código Open Source
- Personalizable en código fuente

Desventajas

- Si pretendes tener una funcionalidad más allá de lo básico de la plataforma esta puede costarte.
- Pocas posibilidades de personalización gráfica
- Tecnología de interfaz gráfica jquery (menos avanzada que VUE Js)
- Sobrecarga de la interfaz gráfica en algunas funcionalidades (Bit4learn, 2019).

Claroline

Claroline es una plataforma de aprendizaje y trabajo virtual (eLearning y eWorking) de código abierto y software libre (open source) que permite a los formadores construir eficaces cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web. Traducido a 35 idiomas, Claroline tiene una gran comunidad de desarrolladores y usuarios en todo el mundo.

Claroline es una plataforma de aprendizaje y trabajo virtual de código abierto y software libre que permita los formadores construir eficaces cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web (Claroline, 2016).

Según el sitio web Claroline describe las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas

- Claroline es una plataforma estable, abierta a todos.
- Su funcionamiento no requiere conocimientos técnicos especiales.
- Es Fácil de instalar y de usar
- Es posible configurar cada sector de la plataforma, para lograr apariencias y estilos personalizados de acuerdo a las necesidades del usuario.
- El profesor no está limitado en sus opciones educativas y dispone de herramientas que se pueden organizar y utilizar de acuerdo a sus necesidades.
- Claroline es un sistema ideal para los formadores, profesores y profesionales de la educación, la cual de manera casi instantánea les va a permitir administrar sus cursos virtuales en entornos e-learning.
- Claroline se utiliza no sólo en las escuelas y universidades, sino también en centros de formación, asociaciones y empresas. Es personalizable y ofrece un entorno de trabajo flexible y personalizado.

Desventajas

- No existe abstracción de la BD.
- Depende totalmente de MySQL.
- Relativamente poco modificable.
- Aún no existe la posibilidad de exportar los cursos.
- No existe un RPM, Deb, paquete listo para ninguna Distribución (aún).
- Cuenta con pocos módulos y plugins para descargar y sus personalizaciones un tanto dificultosa

Chamilo

El nombre “Chamilo” proviene de un juego de palabras con la palabra “camaleón”. Chamilo LMS es un sistema para gestión de la formación (Learning Management System) diseñado Para apoyar a la educación online (frecuentemente denominada e-Learning). Es un software gratuito que ha sido desarrollado a través de la colaboración de varias empresas, organizaciones e individuos de acuerdo con un modelo conocido como open-source (código libre), pero con estrictos valores éticos.

Esto significa que eres libre de descargar y utilizar Chamilo, siempre que aceptes los términos de su licencia, (detallados en la licencia GNU/GPLv3). Mientras te comprometas a mantenerlos, te conferirá cuatro libertades esenciales: libertad de uso, estudio, modificación y distribución del software.

Chamilo es una plataforma de colaboración y e-Learning de código libre (Software Libre) que puede adaptarse a proyectos profesionales o educativos. Se distribuye bajo la licencia GNU/GPLv3+ que debes aceptar cuando vayas a utilizar la plataforma.

Un profesor que utilice Chamilo se beneficiará de una serie de herramientas que le permiten crear un entorno de aprendizaje eficiente. Al crear o editar un curso, puede:

- Importar o crear documentos (audio, vídeo, imágenes) y publicarlos.

- Construir ejercicios y exámenes con calificación automática y retroalimentación si se requiere.
- Crear o importar contenidos (SCORM y AICC).
- Configurar la entrega de trabajos virtuales, 25 describir los componentes del curso a través de la sección descripción.
- Comunicarse a través del foro o chat.
- Publicar anuncios, agregar enlaces.
- Crear grupos de trabajo o grupos de laboratorio.
- Establecer un aula virtual (a través de la extensión videoconferencia).
- Gestionar las calificaciones a través de la herramienta de evaluación
- Crear encuestas.
- Añadir una wiki para crear documentos colaborativamente.
- Utilizar un glosario, utilizar una agenda, gestionar un proyecto (a través de la herramienta blog)
- Hacer el seguimiento de los estudiantes en los cursos, registrar asistencias, elaborar un diario de clase (progreso del curso).

La plataforma Chamilo es extremadamente flexible. Todas sus herramientas pueden ser personalizadas de acuerdo con las necesidades de cada curso. Proporciona una interfaz de usuario amigable e intuitiva que no requiere de especiales habilidades o conocimientos previos (Delgado, 2017).

Ventajas y desventajas de Chamilo

Como toda LMS, Chamilo tiene sus ventajas y sus desventajas, esta plataforma se utiliza más en el ámbito académico, ya sean Escuelas, Universidades o Institutos, por lo que gran parte de sus ventajas se sustentan en herramientas de e-Learning.

Ventajas

- Se puede personalizar.

- Es adaptable a diferentes proyectos.
- Posee herramientas de seguimiento y gestión.
- Notificaciones de eventos y tareas.
- Trabajos colaborativos en grupo WIKI.
- Acepta paquetes SCORM.
- Permite una gran gestión Documentaría.
- Videoconferencia.
- Es OPENSOURCE.
- Tiene una comunidad grande de usuarios por lo que encontrar información es más sencillo.
- Es una plataforma muy completa
- Compatible con Tin Can API

Desventajas

- Necesitas instalarla en un servidor e integrar para poder vender cursos por Internet.
- Carece de un marketplace para la venta de cursos.
- Necesita ser actualizada constantemente.
- Es difícil de utilizar
- Si bien es una plataforma muy completa y con una interfaz simpática, la experiencia de usuario es terrible (Bit4learn, 2019).

Google Classroom

El Google Classroom es una herramienta que permite trabajar el aula aumentada, esta plataforma gratuita que es utilizada para fines educativos permite un contacto permanente entre alumnos y docentes, es decir es una plataforma de aprendizaje semipresencial. La plataforma de Google Classroom contiene una página principal, desde ahí los docentes van creando aulas para que participen los alumnos y así poder asignar tareas, enviar y recibir mensajes, subir materiales, videos, entre otros.

Esta plataforma es de fácil configuración y permite al docente que pueda ir agregando a los estudiantes en diferentes grupos mediante la asignación de un código único, el mismo que es otorgado por la plataforma, ahí el estudiante puede estar dentro del grupo en pocos minutos.

Classroom beneficia a los docentes porque ahorran tiempo, debido a que facilita la creación, revisión y calificación de trabajos; mejora también la organización, con la integración al Google Drive los alumnos pueden consultar todas las tareas en un solo espacio; gracias que la plataforma integra herramientas de comunicación se facilita y los estudiantes pueden compartir diferentes recursos digitales, interactuar y compartir sus ideas en base a debates (Bacuilima-Arévalo et al., 2020).

Según Ángela Corrales et al.(2021), mencionan las ventajas y desventajas de la plataforma Google Classroom:

Ventajas

- Compartir el calendario de exámenes y entregas de trabajos con los alumnos.
- Facilitar la entrega de los trabajos de clase en formato digital.
- Envío de material extra para preparar las clases.
- Informar al educando de las novedades cuando no pueda acudir al aula.
- La clase se adapta al ritmo y necesidades educativas del estudiante.

Desventajas

- El docente debe dedicar tiempo y conocimientos para mejorar sus planes de clase, la metodología y los recursos que se emplean.
- Se enfoca en los recursos más que en la metodología en sí, por lo que estos deben ser seleccionados cuidadosamente. No toma en cuenta la brecha digital existente o la carencia de recursos tecnológicos en el centro educativo o de los estudiantes.
- Le demanda al docente la inversión de mucho tiempo para elaborar o seleccionar material digital nuevo.

- Los estudiantes adquieren un rol algo pasivo y la guía del docente sigue siendo esencial.

Sistema de gestión de contenidos (CMS)

CMS son las siglas de Content Management System, en español Sistema de Gestión de Contenidos. En síntesis, un CMS te permite crear, organizar, publicar y eliminar contenidos de tu sitio web. Pero, por otro lado, en este artículo entenderás cómo y por qué utilizar un CMS en tu estrategia digital.

CMS representa, en la mayoría de los casos, softwares libres, creados y difundidos por programadores de todo el mundo, en el que una persona puede crear su sitio web, blog y otras opciones, con extrema facilidad.

Un CMS o Sistema de Gestor de Contenidos permite al usuario utilizar un editor de contenido para crear desde publicaciones y páginas hasta tiendas online y contenidos diversos. Lo que hace fundamental a un CMS es que administra todo el proceso de subida de contenido por ti. Solo tienes que publicarlo y aparecerá automáticamente en la web. Uno de las mayores ventajas del CMS es la facilidad de uso, pues te permite concentrarte más en la estrategia y menos en la parte operativa. Es decir, el usuario no debe preocuparse por la parte técnica (Herrera, 2018).

Los sistemas de gestión de contenidos, que vamos a mostrarte cuáles son las principales opciones del mercado.

Wordpress

Wordpress es un sistema de gestión de contenidos o en inglés CMS (Content Management System) cuya finalidad original fue la creación de blogs, aunque gracias a su versatilidad realmente permite crear cualquier tipo de espacio web.

El uso de blogs en educación es una práctica cada vez más utilizada, permitiendo al docente dos tipos de estrategia, por un lado, contar con un espacio flexible en el que publicar contenido y por otro lado implicar a sus estudiantes a la hora de crear contenido, animándolos a publicar dentro del blog.

Añadir una capa de gamificación favorecerá la interacción con el blog y por lo tanto con la asignatura, para ello se proponen dos plugins con características distintas pero compatibles y no excluyentes, pudiendo el usuario final (docente) escoger cuales se ajustan mejor a las necesidades de su diseño de asignatura gamificada,

Dentro de las principales ventajas de esta alternativa está el hecho de que puede incorporar funcionalidades LMS a tu página web en una sola infraestructura, dentro de los puntos a tener en cuenta si es que eliges tomar esta alternativa son las limitaciones y consideraciones que debes de tener en cuenta, como el tipo de Hosting y limitaciones en cuanto a funcionalidades que tienen estos plugins.

Los plugin Lms de Wordpress surgen como una solución para aquellas personas que quieren vender cursos por Internet, sin la necesidad de contratar los servicios de una plataforma de cursos. Básicamente el plugin adapta el tema de Wordpress, convirtiéndolo en una plataforma Lms, entre las características que el plugin agrega al tema están:

- Posibilidad de subir contenido
- Crear cursos
- Estructurar y ordenar el contenido
- Integrar plataformas de pago
- Administración de usuarios
- Crear cuestionarios
- Integrar recursos externos
- Matricular usuarios docentes y estudiantes
- Personalizar contenido a usuarios determinados

Cabe resaltar que estos plugins, no convierten totalmente tu página web en una plataforma Lms, en términos sencillos solo te otorga la posibilidad de colgar contenido y poder integrar la plataforma, para la liberar los contenidos de los cursos (Gené Oriol, 2018).

En el orden de las ideas, Wordpress es un software de código abierto que es de fácil instalación y uso; que de manera general permite crear blogs optimizado para motores de búsqueda; posee una gran variedad de diseños atractivos que se adaptan a distintos dispositivos de pantalla, además posee una enorme cantidad de plugins que permiten incrementar sus funcionalidades con otras específicas, estos existen gratuitos o de pago, estos últimos generalmente presentan versiones gratuitas con limitaciones de uso.

Joomla

Es un CMS premiado y reconocido mundialmente, que ayuda a construir sitios web y aplicaciones en línea potentes. Es una solución de código abierto y está disponible libremente para cualquiera que desee utilizarlo. Es software libre distribuido bajo Licencia Pública General GNU. Ha sido un gran éxito desde hace varios años y ahora es popular con millones de usuarios en todo el mundo. Es fácil de instalar, fácil de gestionar y muy confiable.

Cuando se instala Joomla hay que llenar algunos campos referentes a la configuración del sistema. Es en este momento donde se le da el nombre a la base de datos que se creará, se escribe el nombre de usuario y contraseña de la misma, así como el prefijo de las tablas que esta contendrá. El nombre de la tabla que almacena los nombres de usuarios y sus contraseñas tiene la siguiente estructura: prefijo de tabla_users, donde el nombre del campo donde se almacena la contraseña es password y el nombre del campo donde se almacena el nombre de usuario es username (Domínguez et al., 2018).

Drupal

Es un CMS que se utiliza para crear sitios web dinámicos y con gran variedad de funcionalidades. Es un software libre distribuido bajo la Licencia Pública General, escrito en PHP, que cuenta con una amplia y activa comunidad de usuarios y desarrolladores que colaboran conjuntamente en su mejora y ampliación [14]. Esta ampliación es posible gracias a que se trata de un sistema modular con una arquitectura consistente, que permite que los módulos creados por cualquier desarrollador puedan interactuar con el núcleo del sistema y con los módulos creados por otros miembros de la comunidad. Con Drupal es posible implementar una gran variedad de sitios web: un blog personal o profesional, un portal corporativo, una tienda virtual, una red social o comunidad virtual.

Cuando se instala Drupal hay que llenar algunos campos referentes a la configuración del sistema. Es en este momento donde se escribe el nombre de la base de datos, el nombre de usuario y contraseña de la misma, así como el prefijo de las tablas que esta contendrá. El nombre de la tabla que almacena los nombres de usuarios y sus respectivos passwords tiene la siguiente estructura: `users_field_data`, donde el nombre del campo donde se almacena la contraseña es `pass` y el nombre del campo donde se almacena el nombre de usuario es `name` (Domínguez et al., 2018).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque investigativo

La presente investigación de “Estrategias didácticas de gamificación para motivar el aprendizaje del idioma kichwa en educación básica” se desarrolla mediante un enfoque mixto, en lo cualitativo se aplicó la encuesta a los estudiantes de séptimo año de educación básica y docentes que imparten la asignatura de kichwa de la Unidad Educativa Ricardo Cerda Tapuy, con el cuestionario, un instrumento para la recolección de información y llevarlo a un análisis e interpretación de datos, en lo cuantitativo con los datos numéricos adquiridos se realizó un análisis estadístico con el programa Jamovi 2.3.9. Sampieri et al. (2014), menciona “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.4).

Diseño investigativo

Investigación exploratoria

Según Sampieri et al. (2014), los estudios exploratorios se emplean cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado o novedoso. Para ello se investigó la falta de materiales didácticos novedosos para motivar el proceso de aprendizaje del idioma kichwa.

Investigación descriptiva

Según Sampieri et al. (2014), menciona que los “Estudios descriptivos busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p.92). Por ello esta investigación se basó en el diseño descriptivo en la que se detalla la situación actual del problema de investigación en la que se analiza su causa y efecto, mediante la recolección de la información de 22 estudiantes y 6 docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Ricardo Cerda Tapuy, para luego ser tabulado y analizado estadísticamente.

Investigación correlacional

Según Sampieri et al. (2014), indica que los “Estudios correlacionales asocian variables mediante un patrón predecible para un grupo o población”(p.93). Para generar un cambio se establece la correlación de las variables de estudio en el proceso de investigación, es decir como la utilización de estrategias didácticas gamificadas motivará el proceso de aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Ricardo Cerda Tapuy”

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Para este estudio, se ha escogido a 22 estudiantes de séptimo grado de educación básicas. La razón primordial de haber seleccionado este grupo de estudiantes es porque los demás grados estaban integrados entre dos o tres niveles, contaban con 14, 16, 18 estudiantes. Además, ya han pasado por lo menos 6 año en el proceso de aprendizaje del idioma. Aunque tengan conocimientos básicos por ser de la nacionalidad, sean detentado el desinterés y desmotivación en la clase. Complementariamente, se verificada que cuentan con conectividad y un dispositivo móvil lo cual permitirá a interacción virtual entre el investigador y los investigado. Por otro lado, se ha escogido a 6 docentes que imparte la asignatura de la lengua de la nacionalidad, ya que han mostrado su interés y predisposición a colaborar en el proceso de investigación.

Por lo antes anotado, esta investigación se realizó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy” ubicada en la provincia de Sucumbíos, cantón Lago Agrio, parroquia el Eno en la comunidad Atari, con los estudiantes de séptimo año de educación básica y docentes.

Cuadro N° 9. Población y muestra

Población	DESCRIPCIÓN	CANIDAD
Estudiantes	Séptimo año de educación básica	22
Docentes	Imparten clases de lengua de la nacionalidad	6

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: U.E.C.I.B. “Ricardo Cerda Tapuy”

Por ser una población de 22 estudiantes, no se efectuó ninguna calculo para la muestra; lo que quiere decir que la investigación se realizó con el total de la población presente en la tabla anterior.

Operacionalización de las variables

Cuadro N° 10. Operacionalización de la variable independiente: Estrategia Didáctica de Gamificación

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumento
Es una herramienta educativa para crear contenidos didácticos interactivos, lúdicos que incrementar la participación activa el proceso de adquisición de conocimiento, habilidades con el fin de conseguir mejores resultados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.	Estrategias didácticas de Gamificación	Tipos ventajas desventajas Herramientas	¿Conoce usted qué es una gamificación? ¿Conoce usted estrategias didácticas de gamificación?	Encuesta	Cuestionario
	Motivación de aprendizaje	Participación: Activa Colaborativa	¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad? ¿Cree usted que las estrategias didácticas que aplica en su asignatura son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa?	Encuesta	Cuestionario
	Espacio de aprendizaje	Aulas virtuales Páginas web Blog	¿Cree usted que el centralizar en sitio web (blog) los materiales didácticos interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?	Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Investigador

Cuadro N° 11. Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje del idioma Kichwa

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumento
Proceso educativo, formativo de comunicación y valoración cultural que contribuye la adquisición de habilidades culturales con el fin de fortalecer el idioma kichwa para las generaciones venideras.	Proceso	Educación bilingüe	¿Cómo te identificas con la etnia kichwa? ¿Tu lengua materna es el kichwa? ¿Te gusta aprender Jugando?	Encuesta	Cuestionario
	Comunicación	Lengua Kichwa lengua castellano	¿Utilizas idioma kichwa generalmente para comunicar? ¿Los estudiantes practican el idioma kichwa dentro y fuera del aula?	Encuesta	Cuestionario
	Recursos didácticos	Evidencia de aprendizaje	¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?	Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Investigador

Proceso de recolección de los datos

Para la recolección de la información en la investigación acerca de las estrategias didácticas de gamificación para motivar el proceso de enseñanza del idioma kichwa se tuvo en cuenta lo siguiente:

Métodos

Método Inductivo - deductivo

Este método se aplicó para analizar los resultados obtenidos en la encuesta a 22 estudiantes, 6 docentes y prueba de conocimiento aplicado a los estudiantes de séptimo grado de educación básica; que permitieron determinar el nivel de dominio del idioma kichwa, el estudio de los referente teóricos y metodológicos para la creación de un blog educativo y validar la propuesta que mejore el aprendizaje del idioma kichwa, como sustento para emitir las conclusiones.

Método analítico-sintético

Mediante este método facilito interpretar críticamente y reflexivamente la fundamentación del marco teórico relacionando sus dos variables de estudio, procurando contar con la información de varios autores que se relacionaban con el tema de estudio.

Técnica

La encuesta

Es la técnica de investigación que nos ayuda a recabar información, para facilitar el proceso investigativo. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos. En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede (Gestiopolis, 2007).

De acuerdo con lo citado anteriormente, se ha determinado la aplicación de la encuesta denominada antes y después que se ejecutó dentro del trabajo de

investigación, para analizar se ayudó con la hoja de Excel, a través de gráficos y cuadros, posteriormente interpretar el respectivo resultado, permitiendo llegar a un análisis que es pertinente motivar el aprendizaje del idioma kichwa de una forma interactiva y lúdica, utilizando estrategias didácticas gamificadas.

Test

Se aplicado está técnica en la investigación mediante pre tes y post test de la implementación para adquirir información acerca del nivel de conocimiento de la gramática del idioma kichwa.

Instrumento

El Cuestionario

Es el instrumento, en forma impresa o digital, utilizado para registrar la información que proviene de las personas que participan en una encuesta, en una entrevista o en otros procedimientos como son los experimentos (Reyes, 2015).

El instrumento a través del cual se llevó a cabo la encuesta a los 22 estudiantes de séptimo año de educación básica y 6 docentes que imparten la asignatura de lengua de la nacionalidad de la Unidad Educativa “Ricardo Cerda Tapuy”, fue un cuestionario planteada 10 preguntas relacionadas a las dos variables, los cual se procedió antes de la implementación y después de la implementación, en la que hubo la participación y colaboración de parte de los encuestados. De modo, que el cuestionario para la encuesta se elaboró incluyendo 5 alternativas de respuesta mediante la escala de Likert como se muestra en la siguiente tabla:

Cuadro N° 12. Escala de Likert del cuestionario aplicado a estudiantes y docentes

Alternativa	Abreviatura	Frecuencia
Totalmente de acuerdo	TDA	5
De acuerdo	DA	4
Me es indiferente	MID	3
En desacuerdo	ED	2
Totalmente en desacuerdo	TED	1

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Maldonado Luna (2012).

El cuestionario para Test se elaboró con 12 preguntas en base a una evaluación no estructura, con el fin de conocer el nivel de conocimiento de los estudiantes en la gramática kichwa, por lo tanto, se aplicó antes de la implementación (pre test), a los 22 estudiantes de séptimo año de educación básica con la finalidad de conocer y analizar el nivel de dominio de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa, donde se notó que los estudiantes tenían dificultad en la escritura. Adema, se sentían desmotivados en la hora clase, por ende, la implementación de estrategias didácticas gamificadas ayudara a que los estudiantes se interés y presten atención.

En ese mismo sentido, se aplicó una evaluación después de la implementación de la propuesta (post test) en la que se pudo denotar el cambio muy relevante en el dominio de las habilidades lingüísticas.

Cuadro N° 13. Técnicas e Instrumento

Técnicas	Instrumento	Dirigido a	Finalidad
Encuesta	Cuestionario	Estudiantes	Obtener información para el nivel de motivación en el aprendizaje del idioma kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Investigador

Validez del instrumento

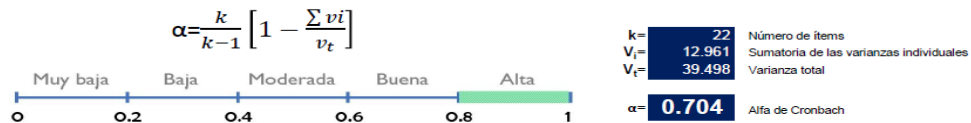
La validez de los instrumentos fue sometido a juicio de experto, en este caso fue validado por la Ing. Jazmina Villegas, autoridad del plantel y Tnlgo. Ana Lucia De la Torre, docente del grado donde se realizó el trabajo investigativo, quienes realizaron modificaciones y sugerencias en los instrumentos (ver Anexo N° 2).

Confiabilidad del instrumento

Los instrumentos han sido sometidos a una prueba de confiabilidad, como es el Alfa de Cronbach en el programa SPSS, siendo aplicada a dos grupos estudiantes y docentes. Tomando en cuenta que según esta prueba a partir de 0,7 es aceptable.

Tabla N° 1. Cálculo del Alpha de Cronbach encuesta a estudiantes

Sujeto	Preg 1	Preg 2	Preg 3	Preg 4	Preg 5	Preg 6	Preg 7	Preg 8	Preg 9	Preg 10	Total
1	3	5	4	3	2	4	3	2	2	2	30
2	1	1	1	1	2	4	4	1	1	1	17
3	4	5	4	1	2	3	3	2	2	2	28
4	4	5	1	1	1	4	3	3	3	3	28
5	3	1	1	1	2	3	4	2	2	2	21
6	3	5	1	1	2	5	5	2	2	2	28
7	1	1	1	1	3	5	5	2	1	1	21
8	3	1	1	1	3	4	4	3	2	2	24
9	4	4	1	1	1	1	4	3	2	2	23
10	3	5	1	1	1	3	4	2	2	2	24
11	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	47
12	2	1	2	2	4	4	5	4	2	2	28
13	4	5	4	4	2	3	2	1	1	1	27
14	4	5	3	3	4	4	4	1	2	2	32
15	4	5	1	2	1	4	3	3	2	2	27
16	3	4	2	1	3	3	3	3	1	1	24
17	3	1	3	3	4	4	4	2	2	2	28
18	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13
19	4	5	1	1	2	4	3	2	3	3	28
20	3	1	1	3	3	4	4	3	3	3	28
21	3	5	2	1	2	4	3	2	2	2	26
22	2	1	1	1	4	3	4	2	1	2	21
Varianzas	0.936	3.653	1.176	1.357	1.339	1.060	0.959	0.944	0.818	0.719	39.498

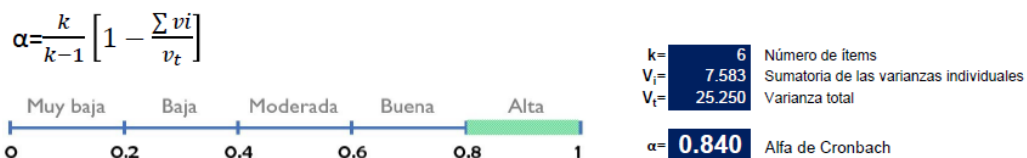


Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Tabla N° 2. Cálculo del Alpha de Cronbach encuesta a docentes

Sujeto	Preg 1	Preg 2	Preg 3	Preg 4	Preg 5	Preg 6	Preg 7	Preg 8	Preg 9	Preg 10	Total
1	4	1	2	2	3	4	4	3	2	2	27
2	2	1	1	1	1	4	4	4	2	3	23
3	2	2	2	2	2	4	4	3	1	1	23
4	4	1	1	1	1	5	5	5	3	3	29
5	2	2	2	2	3	4	4	5	4	2	30
6	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	15
Varianzas	1.250	0.222	0.250	0.250	0.667	1.556	0.806	1.222	0.889	0.472	25.250



Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

En base a las respuestas y una vez calculado las variables necesarias se obtienen un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.70 del cuestionario de los estudiantes y 0,84 de los docentes, lo que establece a los instrumentos utilizados en la presente investigación como confiables.

Pre - Implementación

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada

A continuación, se detalla los resultados del cuestionario aplicado a los 22 estudiantes de séptimo grado de educación básica antes de la implementación de la propuesta.

Pregunta 1. ¿Cómo te identificas con la etnia kichwa?

Tabla N° 3. Identificación de etnia o pueblo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	9%
En desacuerdo	2	9%
Me es indiferente	10	45%
De acuerdo	7	32%
Totalmente de acuerdo	1	5%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda,

Fuente: Cuestionario aplicados a los estudiantes de la Unidad Educativa

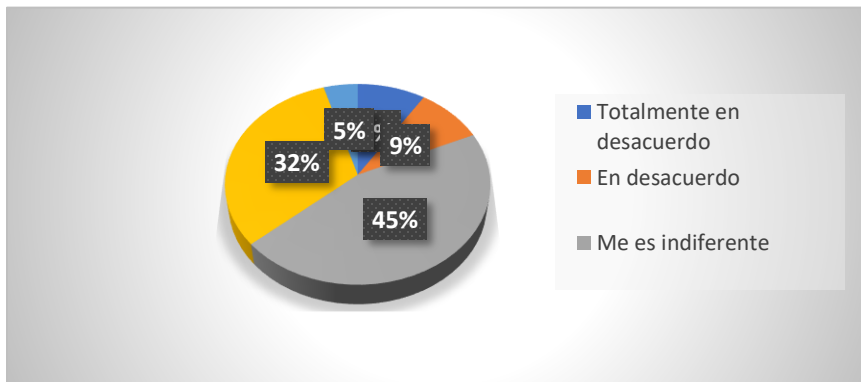


Gráfico N° 4. Identificación de etnia o pueblo

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 45 % de los estudiantes encuestados no están seguros de identificarse con la nacionalidad kichwa, mientras que los demás, se sienten identificados, por lo tanto, se deduce que la mayoría de los estudiantes no se siente identificados con su nacionalidad.

Pregunta 2. ¿Tú lengua materna es el kichwa?

Tabla N° 4. Identificación de la lengua

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	41%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	2	9%
Totalmente de acuerdo	11	50%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

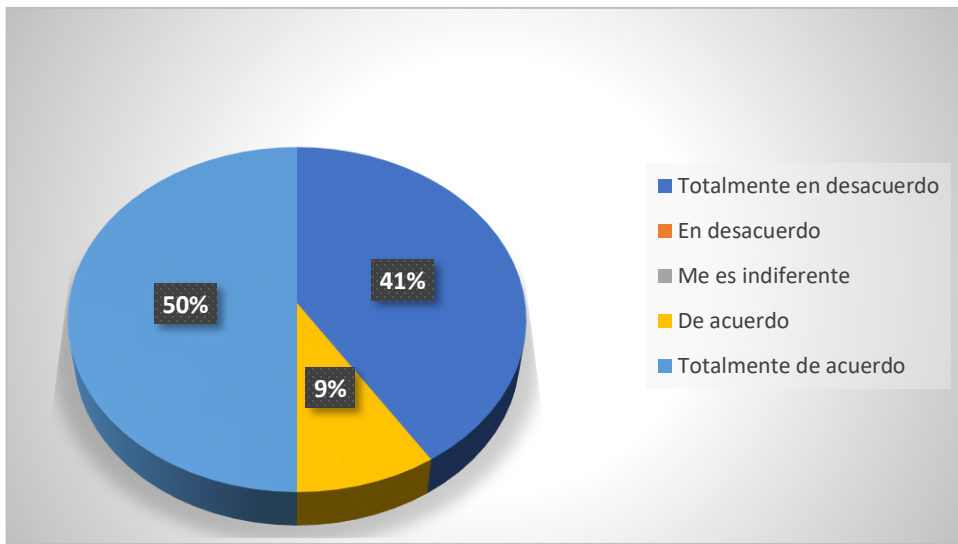


Gráfico N° 5. Identificación de la lengua

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 59% de los estudiantes encuestados se identifican con su lengua materna, mientras que 41% no se sienten identificados. Es decir, que los estudiantes valoran su lengua materna.

Pregunta 3. ¿Hablas el idioma kichwa en su hogar?

Tabla N° 5. El idioma que habla en el hogar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	13	59%
En desacuerdo	4	18%
Me es indiferente	2	9%
De acuerdo	3	14%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

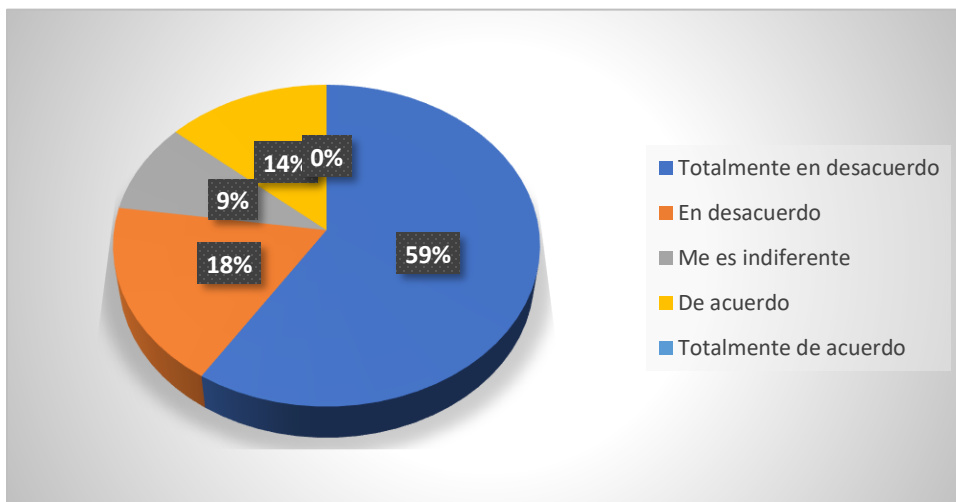


Gráfico N° 6. Idioma que habla en el hogar

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 59 % de los estudiantes encuestados no hablan el idioma kichwa. Por tanto, implica que al no practicar su lengua se está perdiendo su identidad cultural.

Pregunta 4. ¿Cuál es la lengua que utiliza para comunicar?

Tabla N° 6. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	14	64%
En desacuerdo	2	9%
Me es indiferente	4	18%
De acuerdo	1	4%
Totalmente de acuerdo	1	5%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

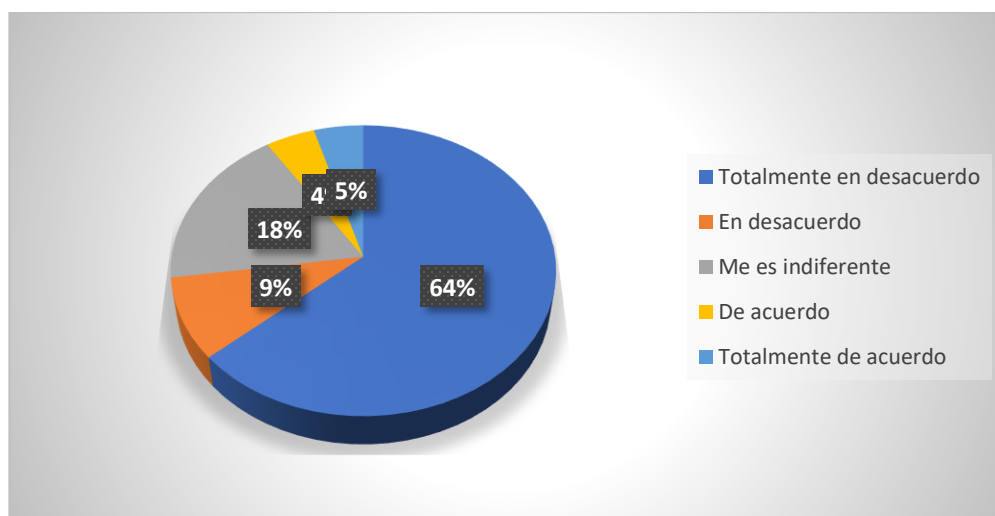


Gráfico N° 7. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 64 % de los estudiantes encuestados no se comunican en su propia lengua, esto con lleva a que los niños y jóvenes desvaloricen sus rices ancestrales y pierdan su identidad cultural.

Pregunta 5. ¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?

Tabla N° 7. Aplicación de recursos interactivos por el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	28%
En desacuerdo	8	36%
Me es indiferente	4	18%
De acuerdo	4	18%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

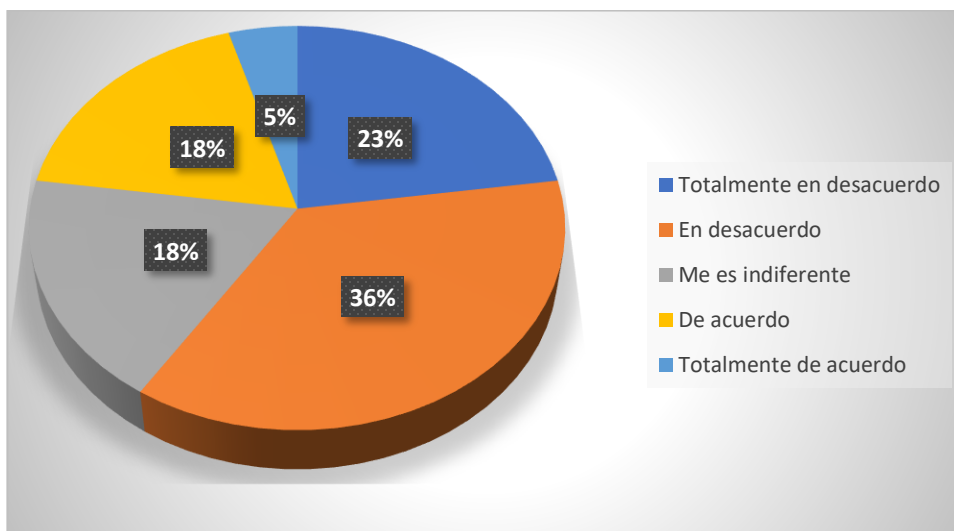


Gráfico N° 8. Aplicación de recursos interactivos por el docente

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 36% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente no aplica recursos educativos interactivos en la hora clase. Se deduce que los docentes no aplican recursos interactivos para incentivar y despertar el interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Te gusta aprender jugando?

Tabla N° 8. El aprendizaje mediante juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	9%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	6	27%
De acuerdo	11	50%
Totalmente de acuerdo	3	14%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

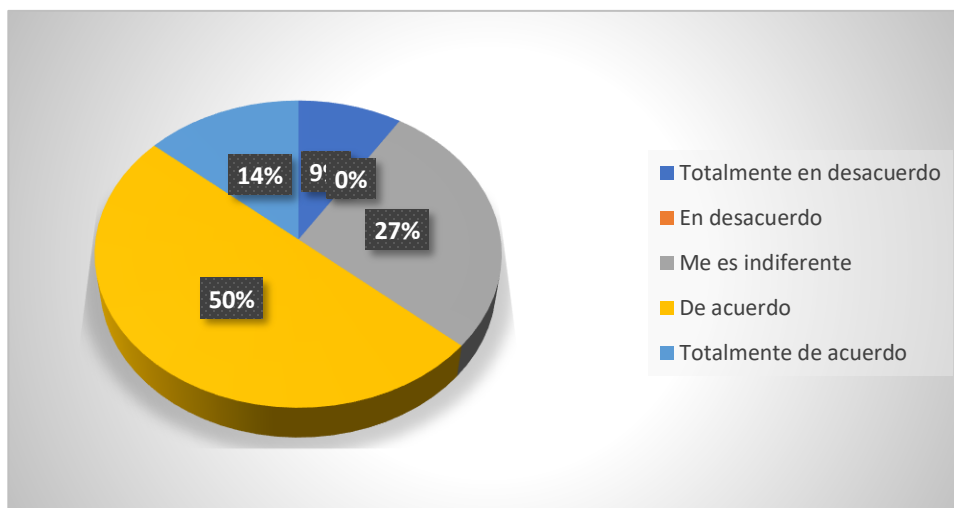


Gráfico N° 9. El aprendizaje mediante juego

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que la mayoría de los estudiantes encuestados manifiestan que le gustaría aprender jugando. Por lo tanto, se deduce que la mayoría de los encuestados están interesados por el aprendizaje mediante juego, lo cual le permite estar siempre interactuando y participando activamente, lo que conlleva a fortalecer la motivación dentro del proceso académico.

Pregunta 7. ¿Te gustaría que las actividades sean dinámicas e interactivos?

Tabla N° 9. Actividades dinámicas e interactivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	1	5%
Me es indiferente	7	32%
De acuerdo	9	41%
Totalmente de acuerdo	4	18%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

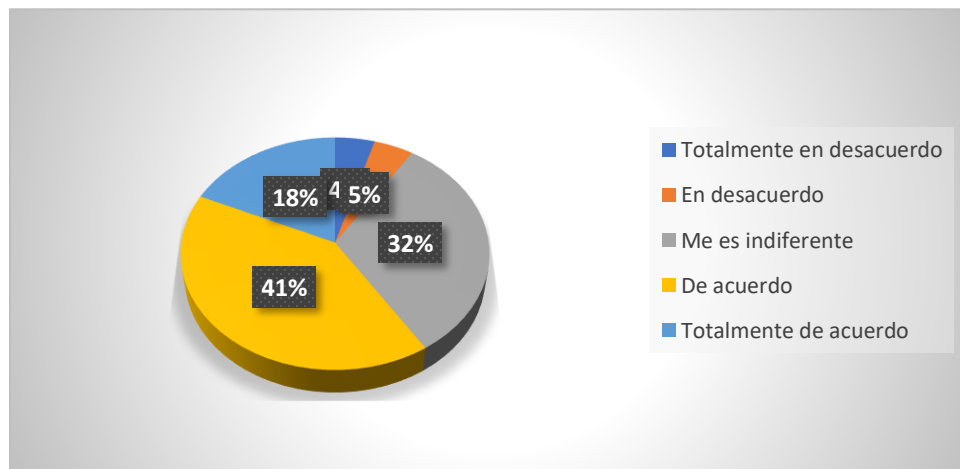


Gráfico N° 10. Actividades dinámicas e interactivas

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el gráfico, muestra que la mayoría de estudiantes encuestado manifiestan que si le gustaría que las actividades sean dinámicas e interactivas. Es decir, los docentes deberían aplicar actividades gamificadas que sean dinámicas e interactivas para fortalecer sus destrezas y habilidades dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad?

Tabla N° 10. Motivación en hora de clase del idioma kichwa

Alternativa	Numero	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	18%
En desacuerdo	10	45%
Me es indiferente	6	27%
De acuerdo	1	5%
Totalmente de acuerdo	1	5%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

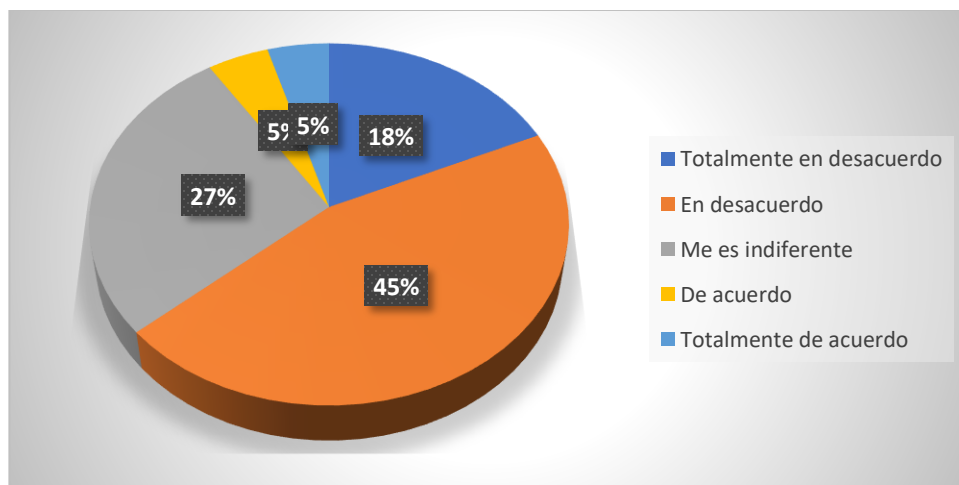


Gráfico N° 11. Motivación en horas de clase de idioma kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se puede interpretar que la mayoría de los estudiantes encuestados no se sienten motivados en clases de lengua y literatura, lo que nos indica que las clases que imparte el docente son monótonas, por ende, los estudiantes pierden el interés de aprender el idioma kichwa.

Pregunta 9. ¿El contenido de la asignatura son novedosos para ti?

Tabla N° 11. Contenidos novedosos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	27%
En desacuerdo	12	55%
Me es indiferente	3	14%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	1	4%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

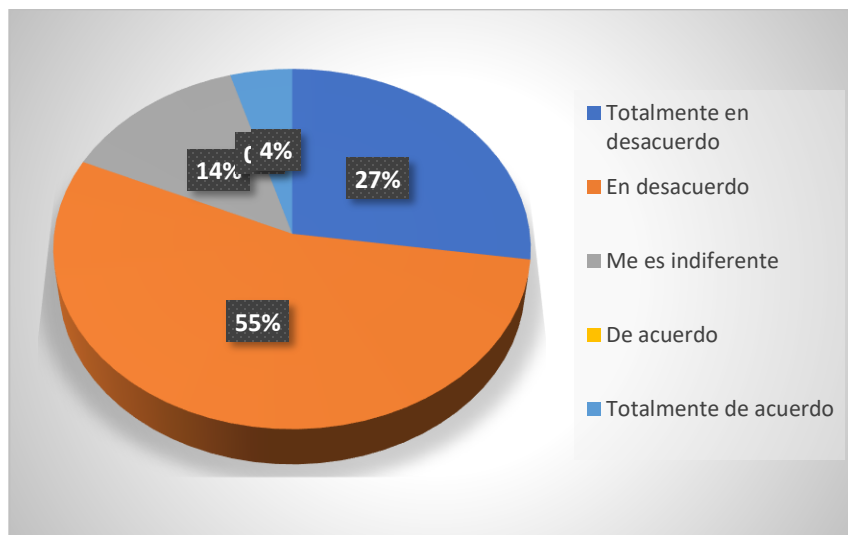


Gráfico N° 12. Contenidos novedosos

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que la mayoría de los estudiantes encuestado manifiestan que los contenidos de la asignatura no son novedosos, en efecto, a ello no les despierta interés ni la curiosidad de recibir la clase, deduciendo que los estudiantes bajen en el rendimiento académico.

Pregunta 10 ¿Las estrategias de aprendizaje en la asignatura del idioma te parece correcta?

Tabla N° 12. Estrategias de aprendizajes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	18%
En desacuerdo	14	64%
Me es indiferente	3	14%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	1	4%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

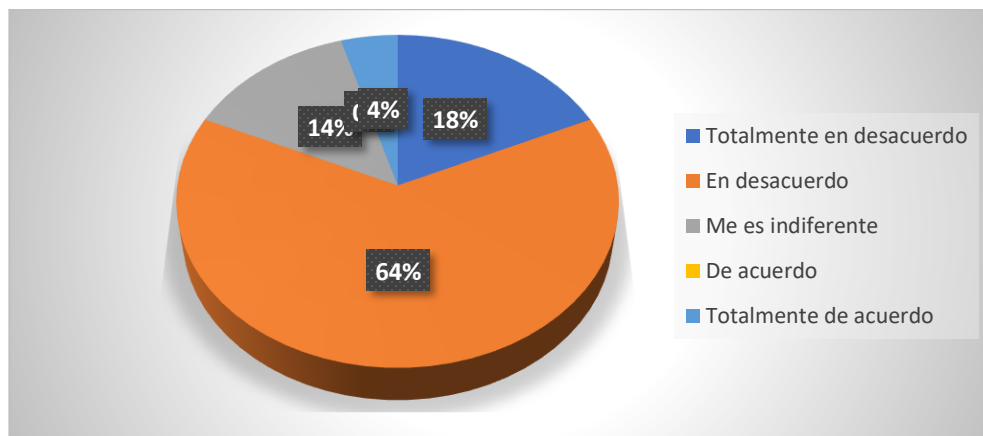


Gráfico N° 13. Estrategias de aprendizaje

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

De acuerdo a la información obtenida, se dedujo, que la mayoría de los estudiantes encuestado manifiestan estar en desacuerdo con las estrategias de aprendizaje que aplica el docente. A efecto de esto, a clase tiende a ser aburrida y repetitiva.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Del cuestionario aplicado a los 6 docentes que imparte la signatura de lengua de la nacionalidad en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”

Pregunta 1. ¿Cree usted que las estrategias didácticas que aplica en su asignatura son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 13. Estrategias didácticas aplicadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	17%
En desacuerdo	3	50%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

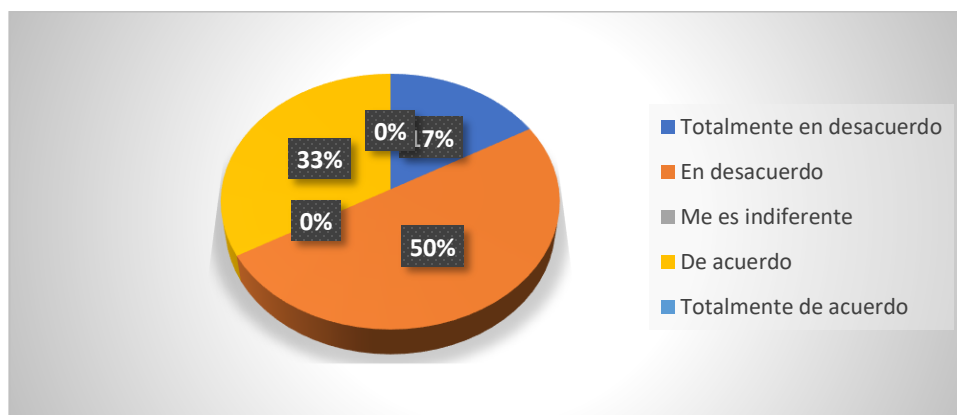


Gráfico N° 14. Estrategias didácticas aplicadas.

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

En la presente interrogante muestra que el 50% de los docentes encuestados manifiesta que las estrategias que aplican en su asignatura no son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa. A efecto de este, pierdan el interés por el proceso de aprendizaje del idioma.

Pregunta 2. ¿Cuenta con suficiente material o guía de apoyo para la enseñanza del idioma kichwa?

Tabla N° 14. Materiales didácticos o guías de apoyo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	67%
En desacuerdo	2	33%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

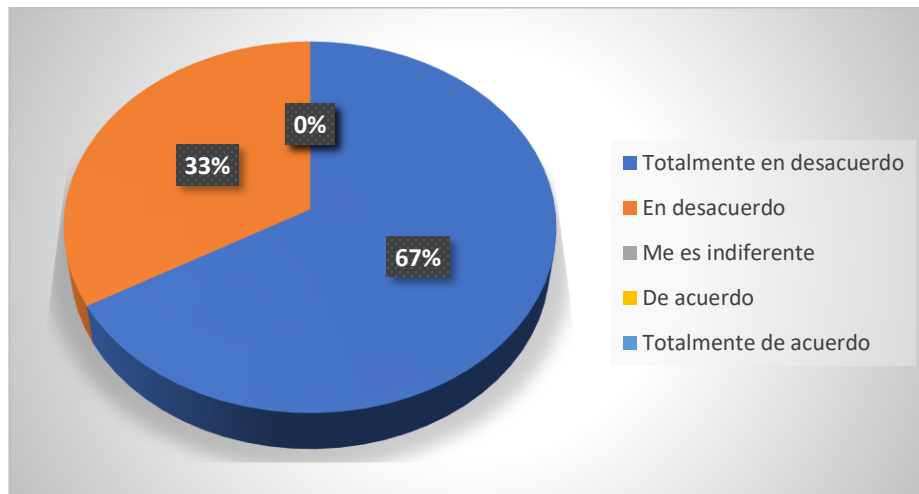


Gráfico N° 15. Material didáctico o guías de apoyo

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Según el ítem, indica que el 67% de docentes encuestados manifiestan estar en total desacuerdo, que ellos no cuentan con suficiente material académico, como guías, libros, folletos, revistas, etc. Para el proceso de enseñanza del idioma kichwa. Por las consideraciones anteriores, se prevé proveer materiales didácticos gamificadas centralizando en un blog educativo a los docentes y estudiantes de la institución.

Pregunta 3¿Conoce usted qué es una gamificación?

Tabla N° 15. Conocimiento de la gamificación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	67%
En desacuerdo	3	33%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

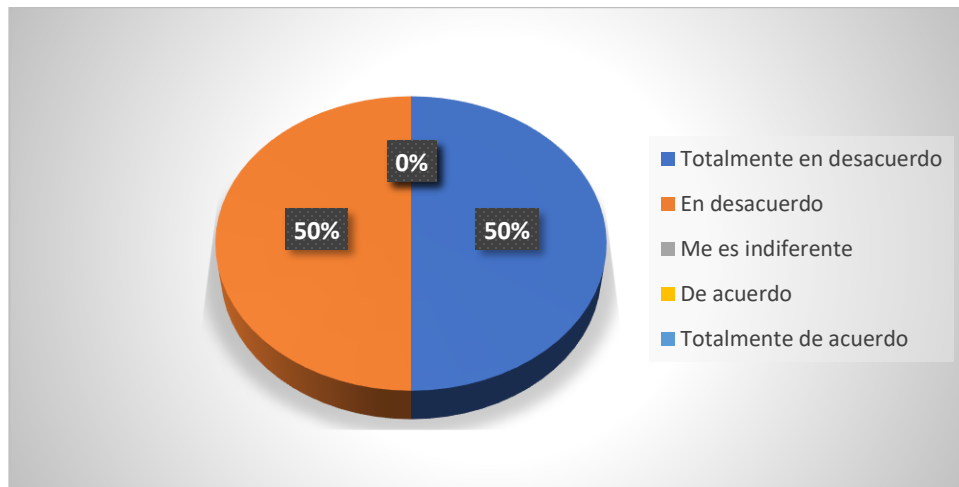


Gráfico 1. Conocimiento de la gamificación

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 50% de docentes encuestados desconocen acerca de la gamificación. Por tanto, se deduce la importancia de dar a conocer las estrategias didácticas gamificadas.

Pregunta 4. ¿Conoce usted estrategias didácticas de gamificación?

Tabla N° 16. Estrategias didácticas de gamificación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	50%
En desacuerdo	3	50%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

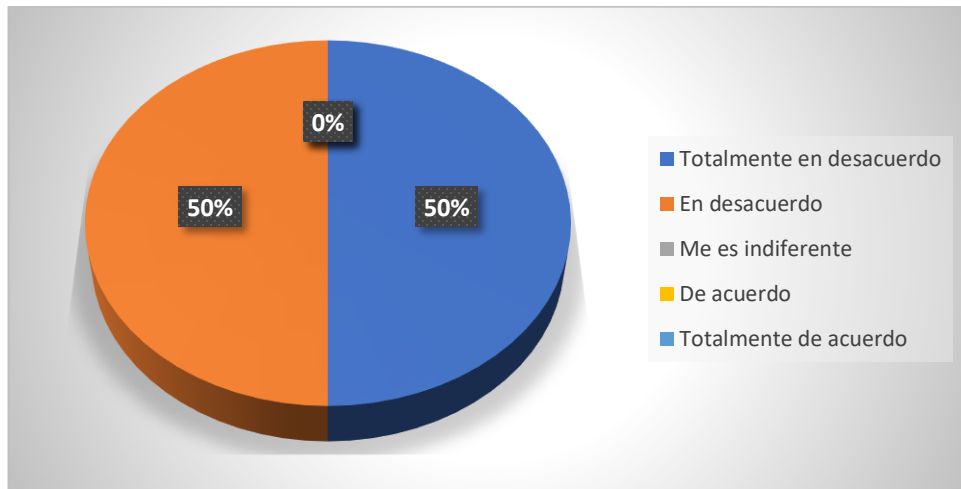


Gráfico N° 16. Estrategias didácticas de gamificación

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 50% de docentes encuestados desconocen las estrategias didácticas gamificadas, lo cual indica que las clases son monótonas esto conlleva a que los estudiantes no se interesen por el proceso académico.

Pregunta 5. ¿Realiza actividades gamificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 17. Actividades gamificadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	33%
En desacuerdo	2	33%
Me es indiferente	2	34%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

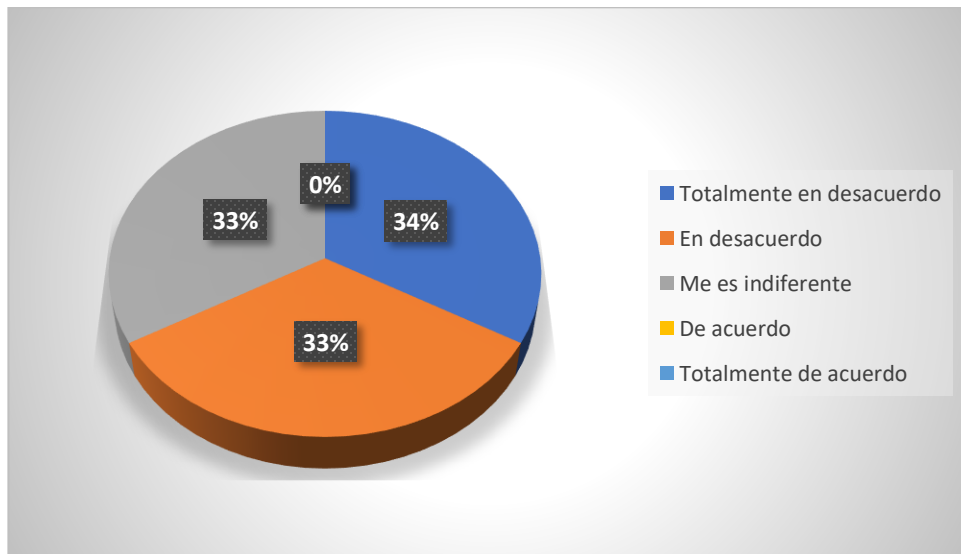


Gráfico N° 17. Actividades gamificadas

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando ítem, se interpretó que la mayoría de docentes encuestados indica que ellos no realizan actividades gamificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa por lo que desconocen dichas estrategias metodológicas, lo que repercute el problema de desinterés por la clase en los estudiantes.

Pregunta 6. ¿Cree usted que los niños se interesen por el aprendizaje del idioma kichwa con actividades gamificadas?

Tabla N° 18. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	16%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	4	67%
Totalmente de acuerdo	1	17%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

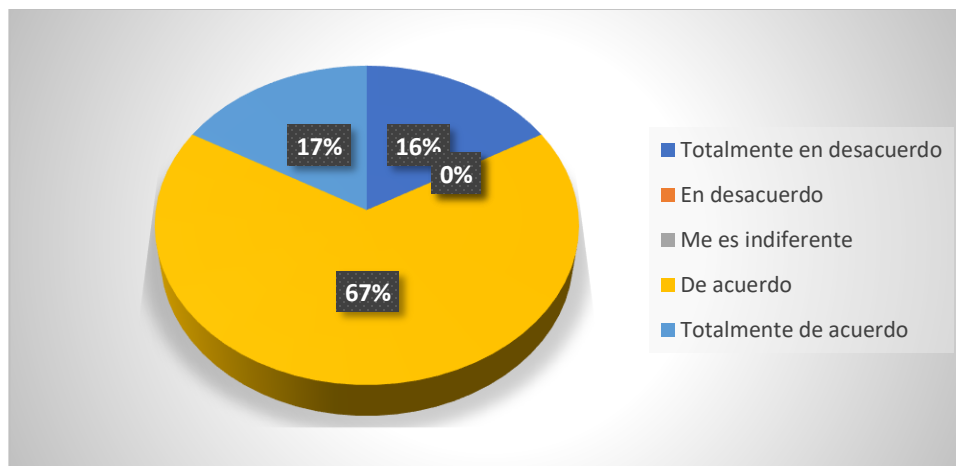


Gráfico N° 18. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

En la interrogante, la mayoría de docentes encuestados está de acuerdo que los niños se interesan por el aprendizaje del idioma kichwa con las actividades gamificadas, ya que es una estrategia muy útil y novedosa para fomentar la participación activa de los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Cree usted que al aplicar actividades gamificadas, permita mejorar el rendimiento académico de la asignatura?

Tabla N°19. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	16%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	4	67%
Totalmente de acuerdo	1	17%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

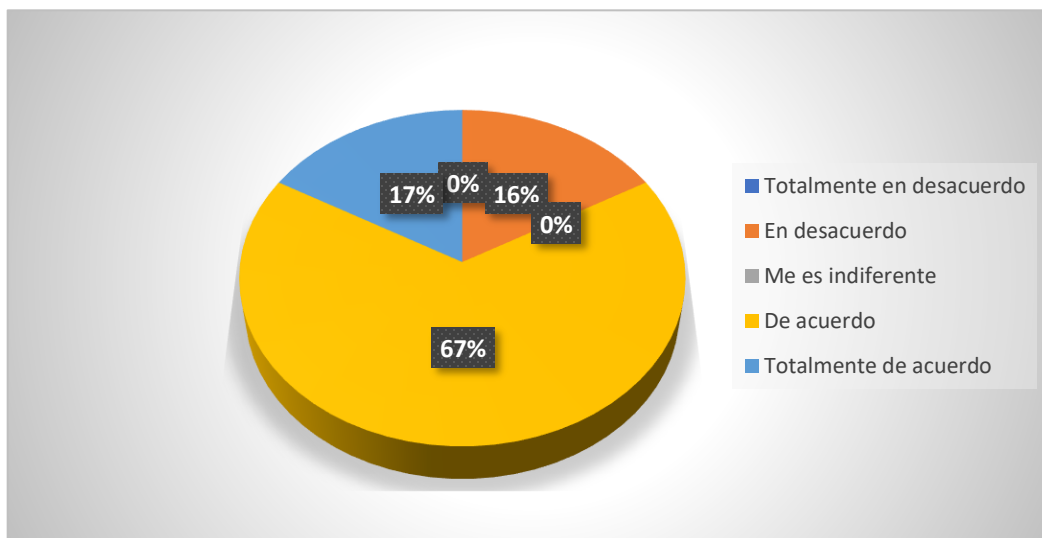


Gráfico N° 19. Actividades gamificadas para mejorar el rendimiento

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

La gráfica muestra, el 67% de docentes encuestados manifiestan estar de acuerdo, con aplicación de las actividades gamificadas. En referencia a los resultados obtenidos, se deduce las actividades gamificadas permiten fortalecer el aprendizaje activo mejorando el rendimiento académico.

Pregunta 8. ¿Cree usted que el centralizar en sitio web (Blog) los materiales didácticos interactivos, facilitaría el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 20. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	17%
Me es indiferente	2	33%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	2	33%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

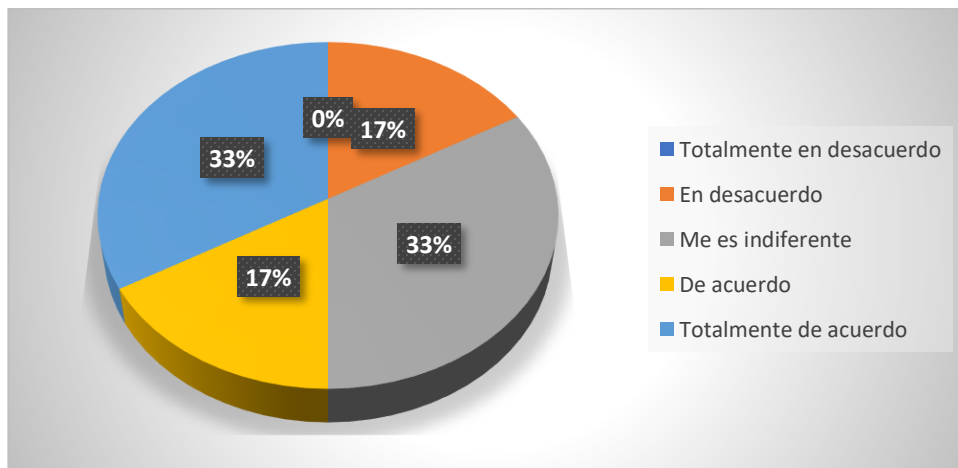


Gráfico N° 20. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 33% de docentes están totalmente de acuerdo que centralizando en un blog educativo los materiales didácticos interactivos, facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa. Lo que nos indica, que es factible la creación de blog.

Pregunta 9. ¿Encuentra identificado a su grupo de estudiantes con la etnia kichwa?

Tabla N° 21. Identificación de estudiante con la etnia kichwa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	16%
En desacuerdo	3	50%
Me es indiferente	1	17%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

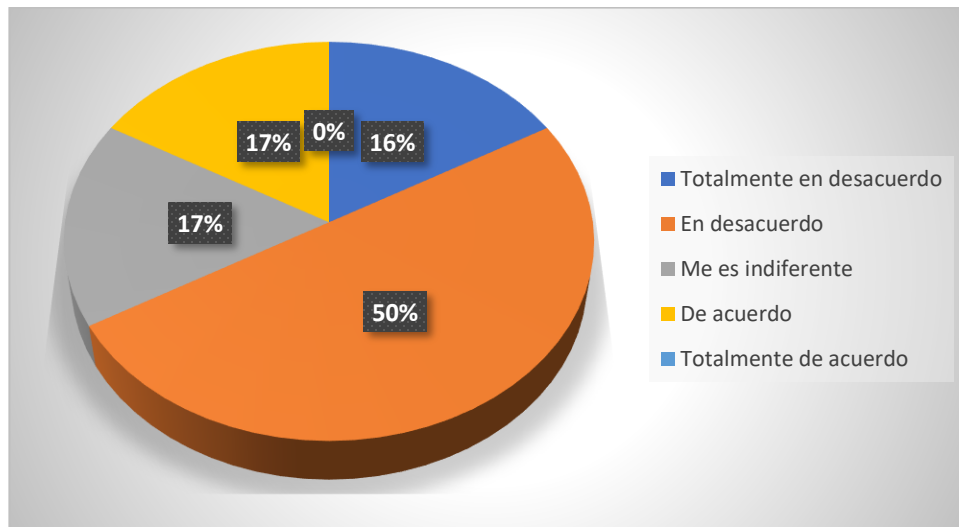


Gráfico N° 21. Identificación de estudiante con la etnia kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Según el interrogante, muestra que el 50% de docentes manifiestan que la mayoría de los estudiantes no se identifican con su cultura. Por lo tanto, se deduce que el no poner en práctica sus costumbres y tradiciones se perderá su identidad cultural.

Pregunta 10. ¿Los estudiantes practican el idioma kichwa dentro y fuera del aula?

Tabla N° 22. El uso del idioma dentro o fuera del aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	17%
En desacuerdo	3	50%
Me es indiferente	2	33%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

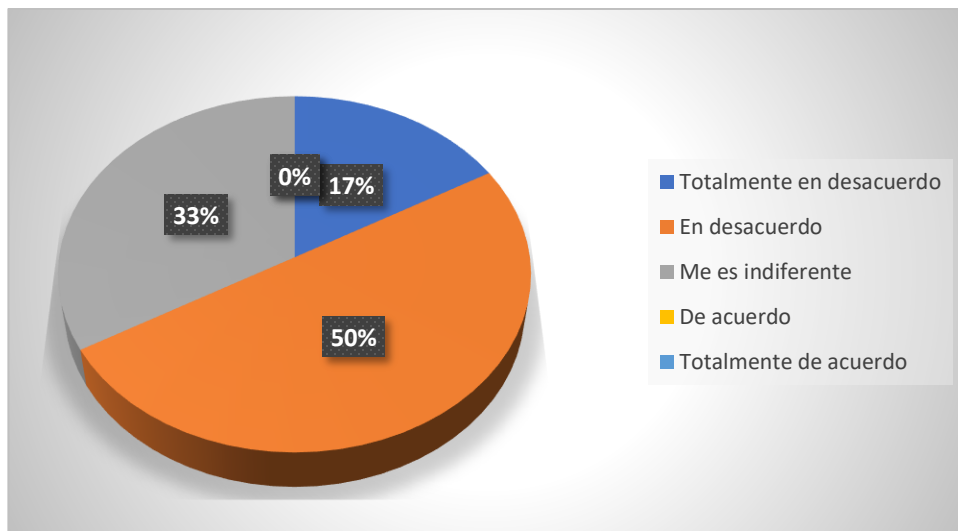


Gráfico N° 22. El uso del idioma dentro o fuera del aula

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e Interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 50% de docentes encuestados manifiestan que los estudiantes no practican si idioma kichwa dentro y fuera del aula. Por lo tanto, se debe fortalecer en los centros educativos con diferentes actividades innovadoras la importancia de los valores culturales de una nacionalidad.

Post -Implementación

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a estudiantes

A continuación, se detalla los resultados del cuestionario aplicado a los 22 estudiantes luego de la intervención de la propuesta.

Pregunta 1. ¿Cómo te identificas con la etnia kichwa?

Tabla N° 23. Identificación de etnia o pueblo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	1	5%
De acuerdo	4	18%
Totalmente de acuerdo	17	77%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

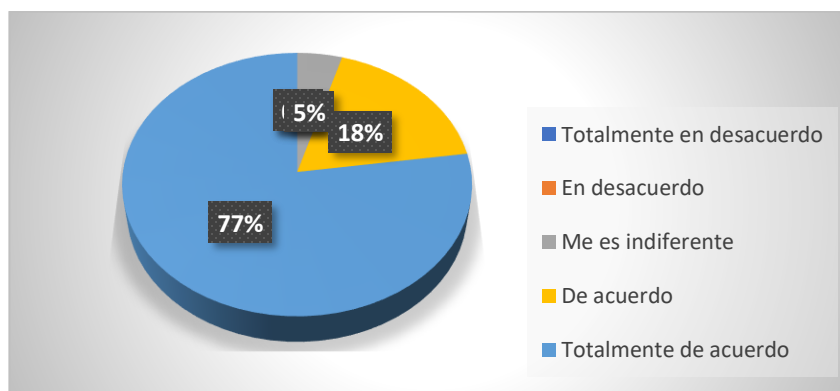


Gráfico N° 23. Identificación de etnia o pueblo

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Según el gráfico, muestra que el 95% de los estudiantes encuestados se identifican con la nacionalidad kichwa, mientras que los demás no se identifican. Lo que permite deducir, que la mayor parte de la población encuestada pertenece a la nacionalidad, lo cual es importante recalcar que al pertenecer a un grupo étnico tiene deberes y derechos que otorga el estado.

Pregunta 2. ¿Tú lengua materna es el kichwa?

Tabla N° 24. Identificación de la lengua

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	41%
En desacuerdo	0	0
Me es indiferente	0	0
De acuerdo	0	0
Totalmente de acuerdo	13	59%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

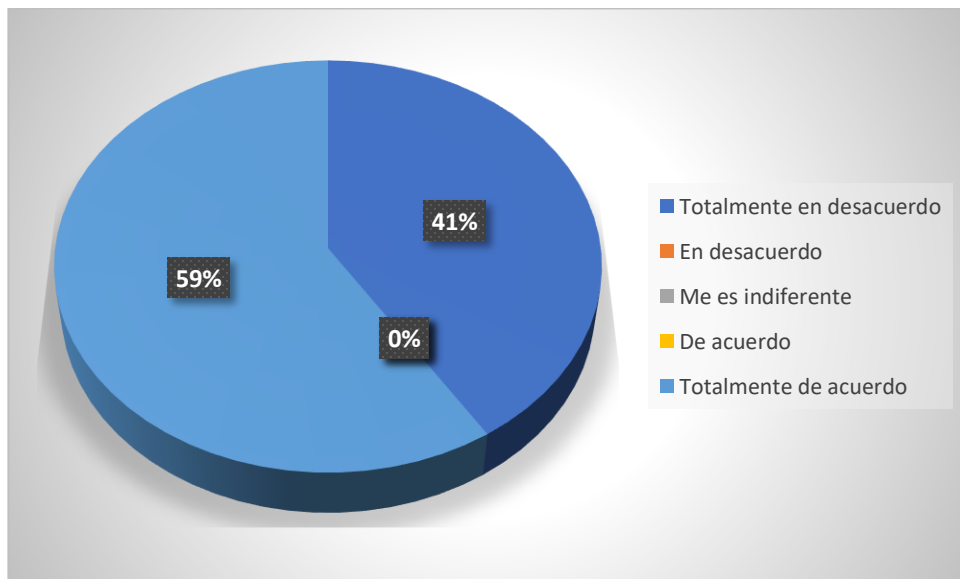


Gráfico N° 24. Identificación de la lengua

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 59% de los estudiantes encuestados se identifican que su lengua materna, mientras los demás no identifican su lengua. Por lo tanto, se deduce que la mayor parte de la población encuestada mantiene su lengua materna que es el kichwa.

Pregunta 3. ¿Hablas el idioma kichwa en su hogar?

Tabla N° 25. El idioma que habla en el hogar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Me es indiferente	2	9%
De acuerdo	5	23%
Totalmente de acuerdo	14	64%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

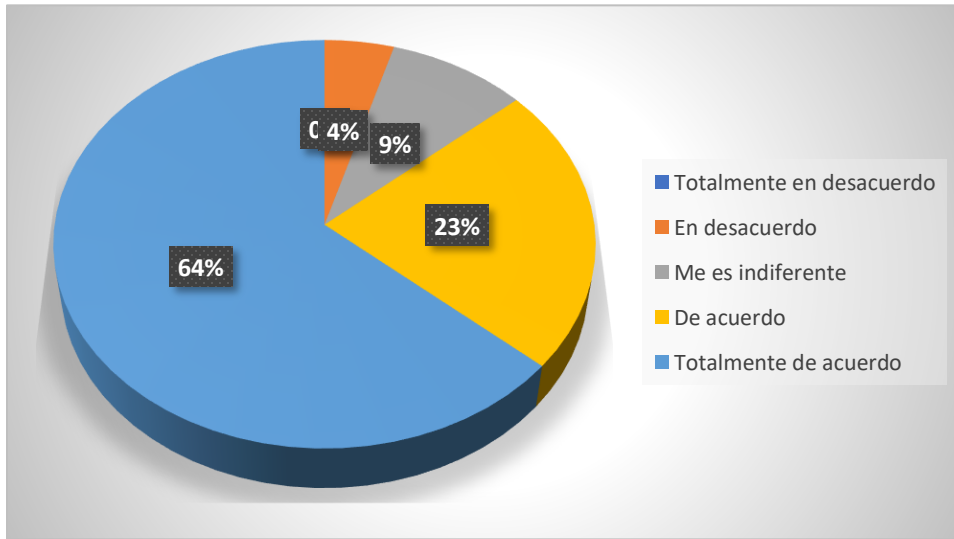


Gráfico N° 25. Idioma que habla en el hogar

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 87 % de los estudiantes encuestados si hablan el idioma kichwa. Por lo tanto, se deduce que luego de la intervención realizada los estudiantes se sentían seguros y motivados en hablar su propio idioma ya que les pareció interesante.

Pregunta 4. ¿Cuál es la lengua que utiliza para comunicar?

Tabla N° 26. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	4	18%
De acuerdo	3	14%
Totalmente de acuerdo	14	64%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

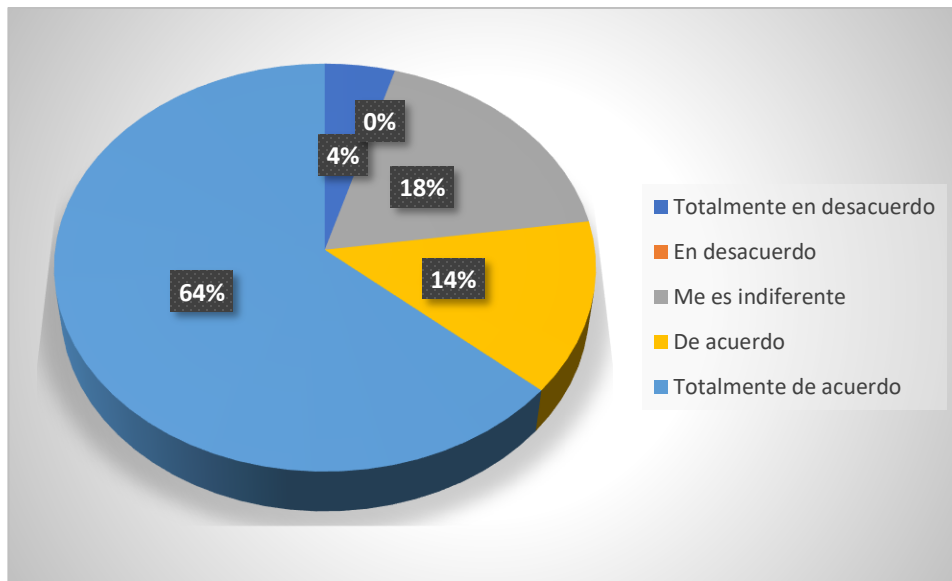


Gráfico N° 26. Utilizas el idioma kichwa para comunicarte.

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 78 % de los estudiantes encuestados utilizan su propia lengua. Es decir, la implementación de recursos interactivos y lúdicos ha sido fructífero puesto que ha motivado la comunicación de su idioma por otra parte, los niños y jóvenes fortalecen su identidad cultural.

Pregunta 5. ¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?

Tabla N° 27. Aplicación de recursos interactivos por el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	2	9%
De acuerdo	5	23%
Totalmente de acuerdo	15	68%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

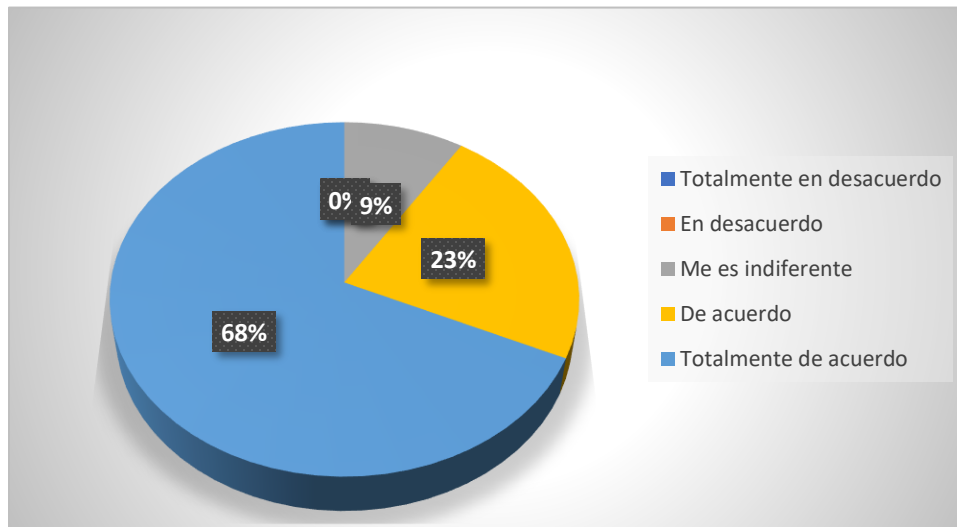


Gráfico N° 27. Aplicación de recursos interactivos por el docente

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 91% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente aplica recursos educativos interactivos en la hora clase. Lo que permitió analizar que los recursos didácticos aportados les han ayudado a los docentes a que sus clases sean más interactivas con la finalidad de incentivar y despertar el interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Te gusta aprender jugando?

Tabla N° 28. El aprendizaje mediante juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	3	14%
Totalmente de acuerdo	19	86%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

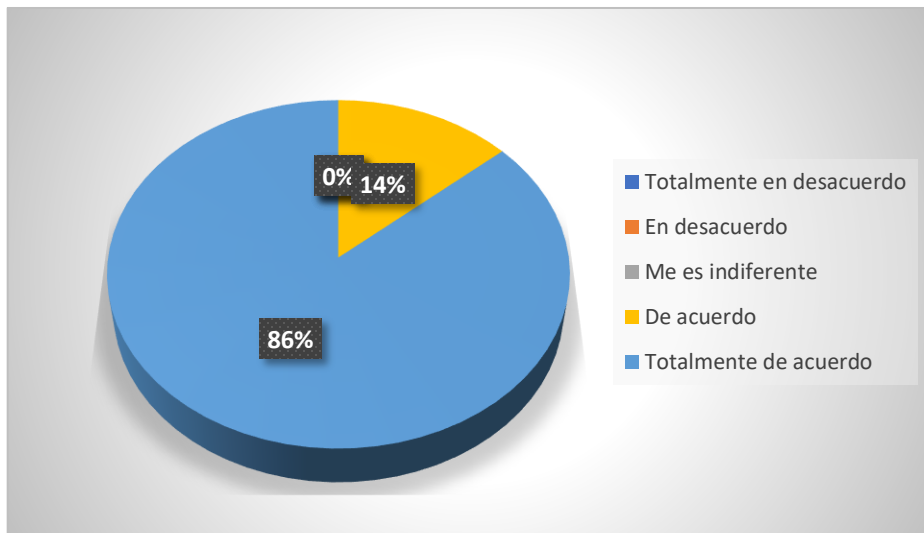


Gráfico N° 28. El aprendizaje mediante juego

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiante de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 100% de los estudiantes encuestados manifiestan que le gustaría aprender jugando. Lo que permitió analizar, que el aprendizaje mediante juego en los niños a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El **juego** también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo (UNICEF, 2018).

Pregunta 7. ¿Te gustaría que las actividades sean dinámicas e interactivos?

Tabla N° 29. Actividades dinámicas e interactivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	1	5%
De acuerdo	4	18%
Totalmente de acuerdo	17	77%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

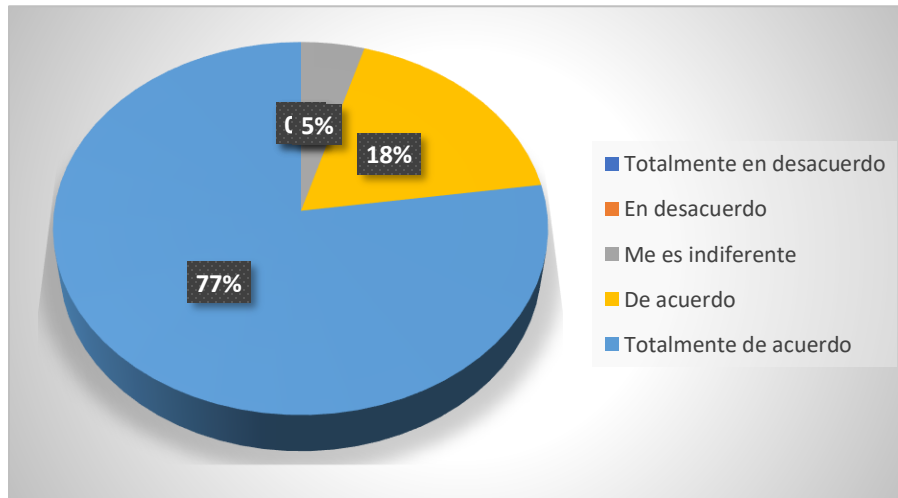


Gráfico N° 29. Actividades dinámicas e interactivas

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Según el interrogante, muestra que la mayoría de estudiantes encuestado manifiestan que si le gustaría que las actividades sean dinámicas e interactivas. Por lo tanto, se deduce que actividades gamificadas son una estrategia muy importante para fortalecer sus destrezas y habilidades dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad?

Tabla N° 30. Motivación en hora de clase del idioma kichwa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	5	23%
Totalmente de acuerdo	17	77%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

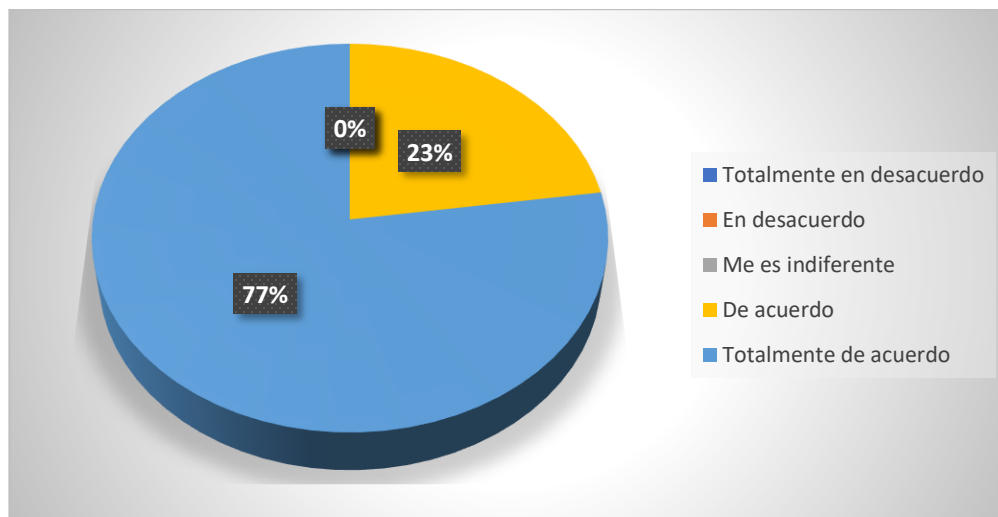


Gráfico N° 30. Motivación en horas de clase de idioma kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que la 100% de los estudiantes encuestados se sienten motivados en clases del idioma kichwa. De manera que es necesario seguir fomentando las estrategias lúdicas, para no caer en clases monótona.

Pregunta 9. ¿El contenido de la asignatura son novedosos para ti?

Tabla N° 31. Contenidos novedosos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	1	5%
De acuerdo	3	14%
Totalmente de acuerdo	17	77%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

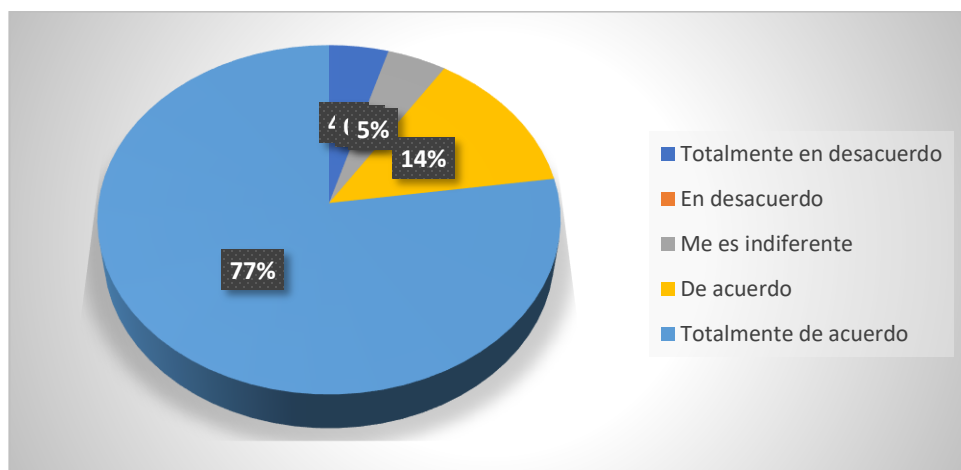


Gráfico N° 31. Contenidos novedosos

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que la 91% de los estudiantes encuestado manifiestan que los contenidos de la asignatura son novedosos. De modo que, les despierta el interés y la curiosidad de recibir la clase.

Pregunta 10. ¿Las estrategias de aprendizaje en la asignatura del idioma te parece correcta?

Tabla N° 32. Estrategias de aprendizajes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	1	5%
De acuerdo	6	27%
Totalmente de acuerdo	15	68%
Total	22	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

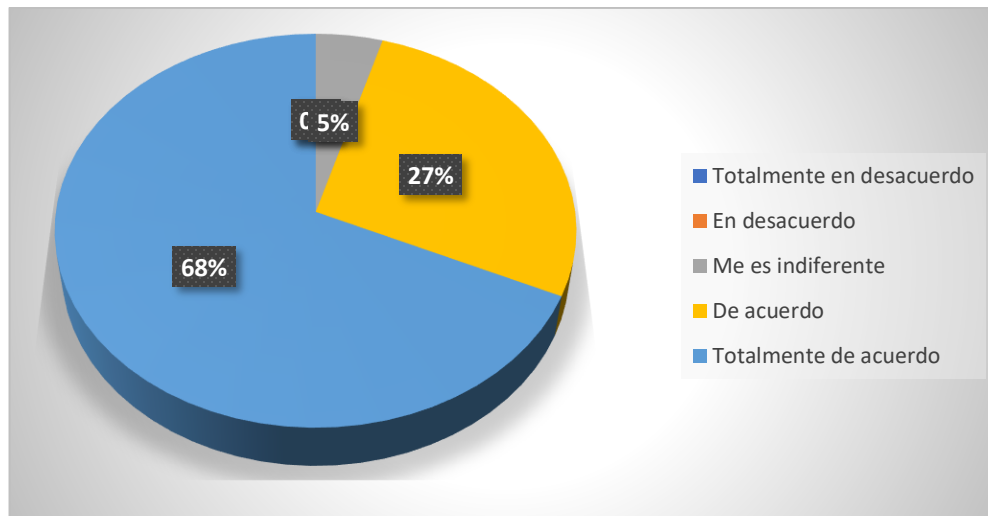


Gráfico N° 32 Estrategias de aprendizaje

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que la mayoría de los estudiantes encuestado manifiestan estar en totalmente de acuerdo con las estrategias de aprendizaje que aplica el docente, deduciendo la importancia de utilizar las herramientas tecnológicas en la implementación de materiales educativos innovadores con el objetivo de mejorar la praxis docente y los conocimientos de los estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”, luego de la implementación de la propuesta.

Pregunta 1. ¿Cree usted que las estrategias didácticas que aplica en su asignatura son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 33. Estrategias didácticas aplicadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	4	67%
Totalmente de acuerdo	2	33%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

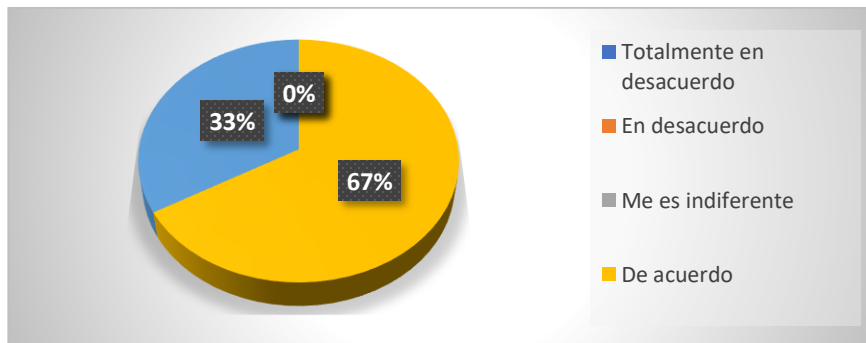


Gráfico N° 33. Estrategias didácticas aplicadas.

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 67% de los docentes encuestados manifiesta estar de acuerdo que las estrategias que aplican en su asignatura. De modo que, son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa, pues indica que los materiales didácticos del blog educativo son pertinentes para el proceso académico.

Pregunta 2. ¿Cuenta con suficiente material o guía de apoyo para la enseñanza del idioma kichwa?

Tabla N° 34. Materiales didácticos o guías de apoyo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	4	67%
Totalmente de acuerdo	2	33%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

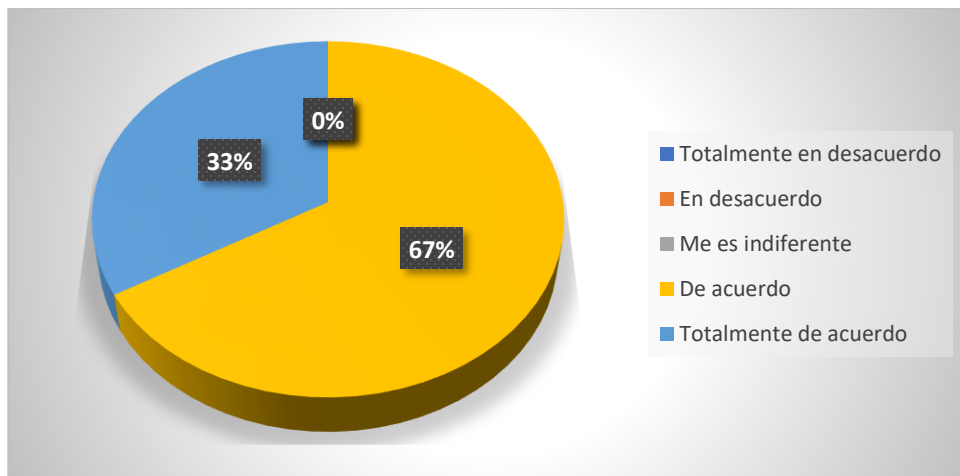


Gráfico N° 34. Material didáctico o guías de apoyo

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicada a docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 67% de docentes encuestados manifiestan estar en totalmente de acuerdo, que cuentan con material académico interactivos gracias a la implementación del blog educativo. Por lo tanto, será un material de apoyo en el proceso de enseñanza del idioma kichwa.

Pregunta 3. ¿Conoce usted qué es una gamificación?

Tabla N° 35. Conocimiento de la gamificación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	5	83%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

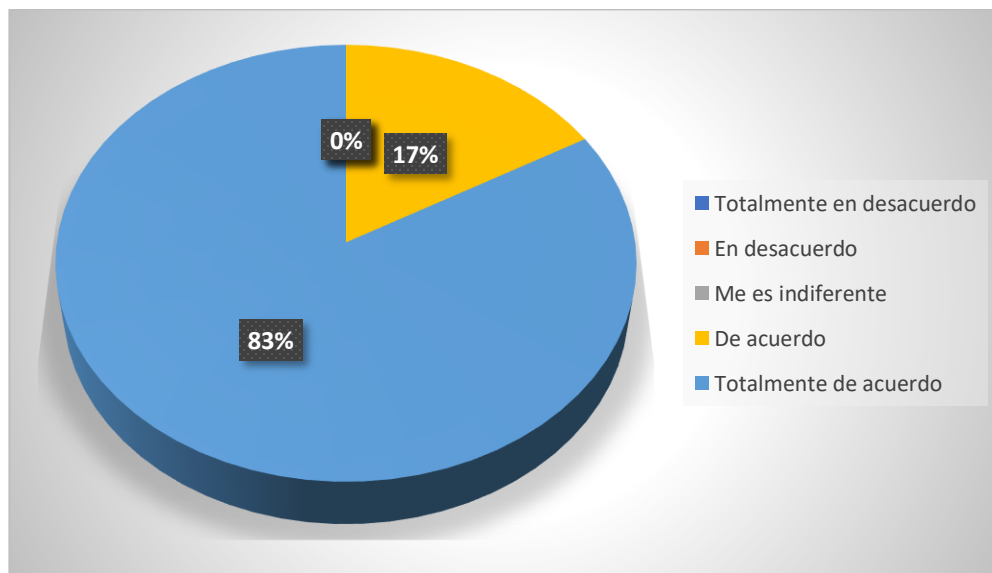


Gráfico N° 35. Conocimiento de la gamificación

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicada a docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 83% están totalmente de acuerdo y 17% de acuerdo, tener un conocimiento básico de la gamificación. Según los resultados obtenidos existe la necesidad de auto preparándose para brindar una mejor educación a los estudiantes para tener excelentes resultados académicos.

Pregunta 4. ¿Conoce usted estrategias didácticas de gamificación?

Tabla N° 36. Estrategias didácticas de gamificación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	4	67%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

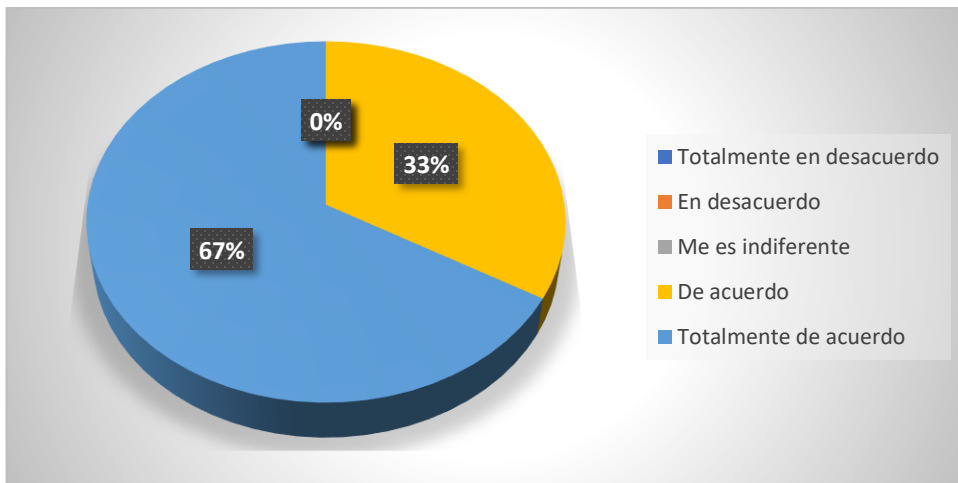


Gráfico N° 36. Estrategias didácticas de gamificación

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicada a docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 100% de los docentes encuestados indican que las estrategias didácticas gamificadas, es potencial para incrementar la participación activa de los estudiantes y tener un impacto positivo en el aprendizaje

Pregunta 5. ¿Realiza actividades gamificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 37. Actividades gamificadas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	3	50%
Totalmente de acuerdo	3	50%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

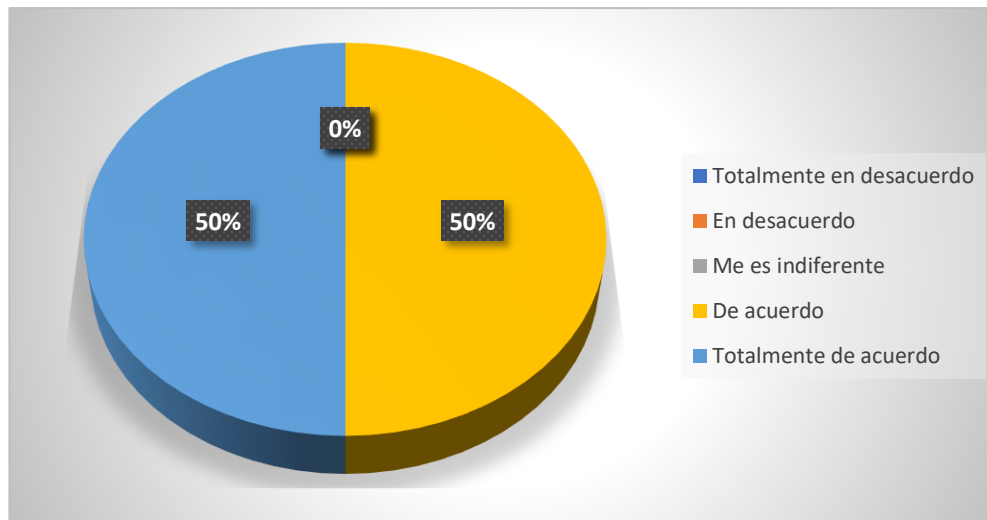


Gráfico N° 37. Actividades gamificadas

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicada a docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando ítem, se interpretó que 100 % de los docentes encuestados indican que realizan actividades gamificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa. Por los tanto, se deduce que las estrategias metodológicas aplicadas, comprimirán el problema de desmotivación en la hora clase.

Pregunta 6. ¿Cree usted que los niños se interesen por el aprendizaje del idioma kichwa con actividades gamificadas?

Tabla N° 38. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	5	83%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado los docentes de la Unidad Educativa

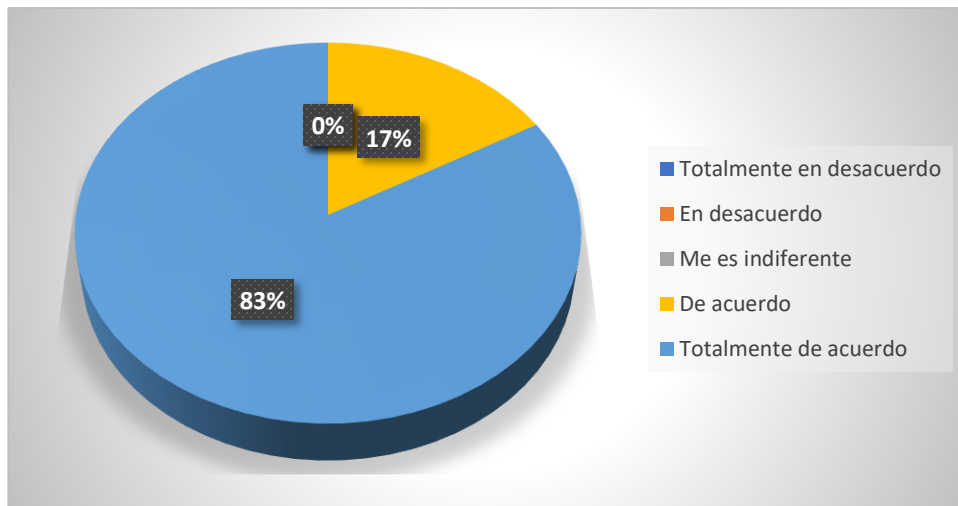


Gráfico N° 38. Interés por el aprendizaje del idioma kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que 100% de docentes encuestados indican que los estudiantes ponen interés por el aprendizaje del idioma kichwa con las actividades gamificadas. Po lo tanto, se deduce que las estrategias son muy útiles y novedosa para fomentar la participación activa de los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Cree usted que al aplicar actividades gamificadas, permita mejorar el rendimiento académico de la asignatura?

Tabla N° 39. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	6	100%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

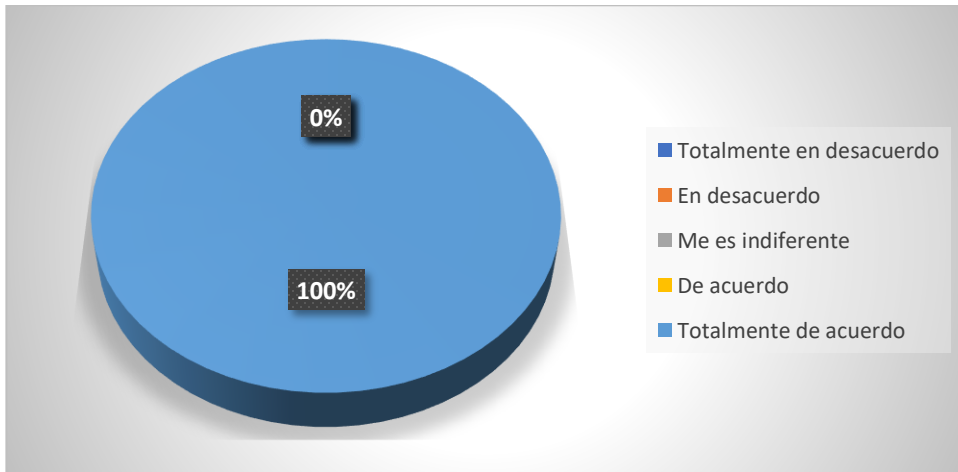


Gráfico N° 39. Actividades gamificadas permiten mejorar el rendimiento académico.

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

La gráfica muestra el 100% de docentes encuestados manifiestan estar de acuerdo que al aplicar las actividades gamificadas, permiten mejorar el rendimiento académico de la asignatura. Es decir, que se debe fortalecer actividades novedosas para incrementar el aprendizaje activo.

Pregunta 8. ¿Cree usted que el centralizar en sitio web (Blog) los materiales didácticos interactivos, facilitaría el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Tabla N° 40. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	2	33%
Totalmente de acuerdo	4	67%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

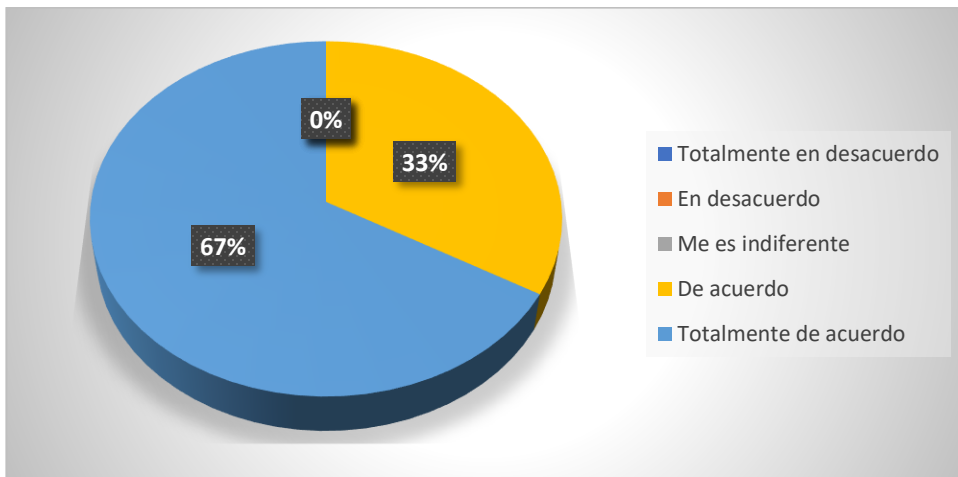


Gráfico N° 40. Los materiales interactivos facilitarían el proceso de enseñanza y aprendizaje

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 100% de docentes mencionan que centralizando en el blog educativo los materiales didácticos interactivos, facilitan el

proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa. Lo que nos indica, que habido una buena acogida la creación del sitio.

Pregunta 9. ¿Encuentra identificado a su grupo de estudiantes con la etnia kichwa?

Tabla N° 41. Identificación de estudiante con la etnia kichwa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	3	50%
Totalmente de acuerdo	3	50%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

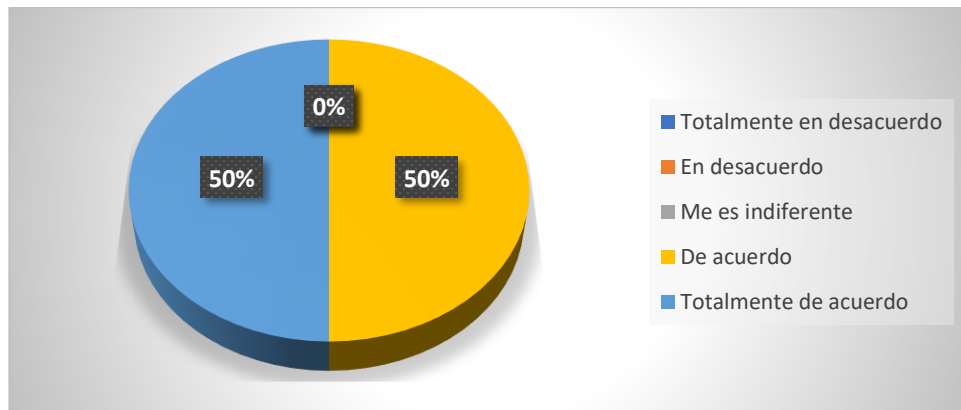


Gráfico N° 41. Identificación de estudiante con la etnia kichwa

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 100% de docentes manifiestan que la mayoría de estudiantes se encuentra identificados con su etnia kichwa. Por los resultados obtenidos, se menciona que se debe cultivar sus costumbres y tradiciones con el fin de conservar e ir heredando de generación a generación.

Pregunta 10. ¿Los estudiantes practican el idioma kichwa dentro y fuera del aula?

Tabla N° 42. El uso del idioma dentro o fuera del aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	0	0%
De acuerdo	1	17%
Totalmente de acuerdo	5	83%
Total	6	100%

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

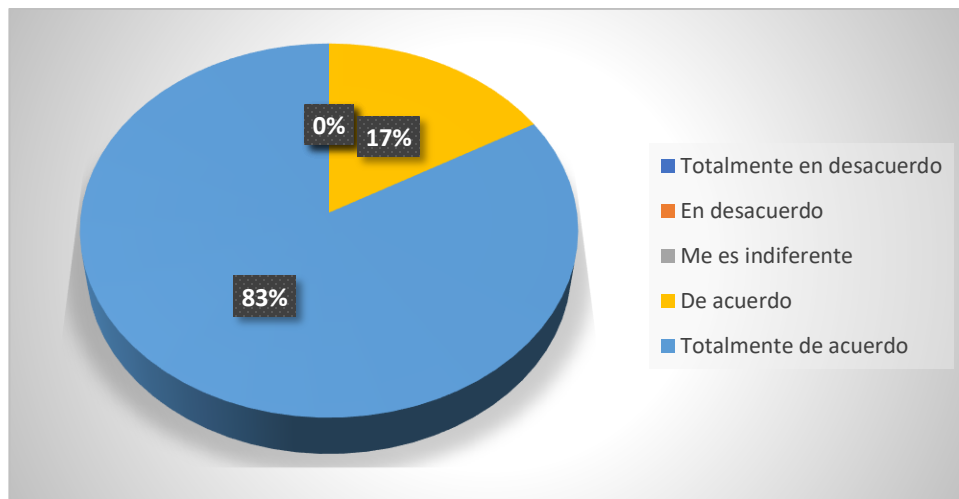


Gráfico N° 42. El uso del idioma dentro o fuera del aula

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Análisis e interpretación

Analizando el ítem, se interpretó que el 83% de docentes encuestados manifiestan que los estudiantes practican su idioma kichwa dentro y fuera del aula. Lo que nos indica, que se debe seguir fortaleciendo el habla del idioma ante la sociedad ya es parte de la identidad cultural de nuestros ancestros.

Análisis y resultados de la Pre test y Post test

En el proceso de investigación se realizó una evaluación inicial (pre-test) a los 22 estudiantes de séptimo año de educación básica de la institución, en la que se evidenció que tenían dificultades en el reconocimiento del alfabeto kichwa, expresiones básicas, escritura de números en letras, vocabularios básicos.

Posterior a la implementación del blog educativo con estrategias didácticas gamificadas se aplicó una evaluación final (post-test). Por lo tanto, se evidencio el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas del idioma kichwa, a efecto de este, se obtuvieron los siguientes datos:

Tabla N° 43. Pre test y Post test

Orden	Pre test	Post test
1	3	8
2	3	10
3	3	9
4	4	11
5	4	10
6	4	12
7	4	10
8	4	10
9	4	9
10	5	11
11	5	11
12	5	10
13	5	8
14	5	10
15	5	9
16	5	11
17	6	11
18	6	9
19	6	10
20	6	9
21	6	8
22	8	12

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Pre-test y Post-test

Con la finalidad de seleccionar el estadístico correspondiente, se procedió a la comprobación de la normalidad; al ser el número de datos menor a 50 se utilizó el test de Shapiro-Wilk.

Tabla N° 44. Datos descriptivos

	PRE-TEST	POS-TEST
N	22	22
Perdidos	0	0
Media	4.82	9.91
Mediana	5.00	10.0
Desviación estándar	1.22	1.19
Varianza	1.49	1.42
Mínimo	3	8
Máximo	8	12
W de Shapiro-Wilk	0.913	0.926
Valor p de Shapiro-Wilk	0.055	0.102

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Pre-test y Post-test

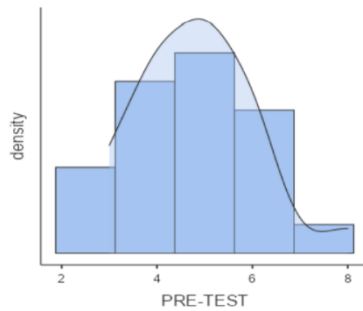


Gráfico N° 43. Pre-test

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Pre-test

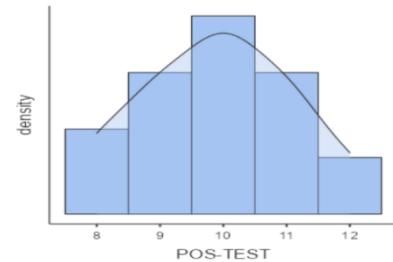


Gráfico N° 44. Post-test

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Post-test

Verificada la normalidad al obtener un p-valor mayor a 0,05. Se selecciona a la prueba de t de Student para muestras emparejadas, con un nivel de confianza del 99% y un margen de error del 1% (0,01); obteniendo los siguientes resultados.

Tabla N° 45. Prueba T para Muestra Apareadas

		Estadístico		gl	p-valor	Tamaño del efecto	
PRETEST	POSTEST	t de Student	-15.8	21.0	<.001	d de Cohen	-2.27

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Prueba T para Muestra

Al obtener en la prueba de t de Student un p-valor menor a 0,01, se determina que existe una diferencia significativa entre el PRETEST y POSTEST.

Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación “La implementación de un blog educativo con estrategias didácticas de gamificación mejorará el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de la Unidad educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy”.

Finalmente, se procedió a calcular el estadístico complementario de la d de Cohen para establecer el impacto de esta mejora obteniendo un tamaño de efecto de 2,27; por lo que se determina que el efecto de esta mejora es grande.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta.

INNOVEMOS LA EDUCACIÓN CON ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA

Definición del tipo de producto

En base de la gamificación ya que es una estrategia educativa que permite realizar diferentes actividades académicas de manera interactiva y dinámica para elevar la motivación de los estudiantes ya son los protagonistas de su propio ritmo y estilo de aprendizaje, mediante diferentes aplicaciones web, se crea diversos materiales educativos interactivos que activa la motivación por el proceso académico. Además, mediante la tecnología los docentes podemos plantear diferentes actividades con distintas herramientas donde desarrollan e interactúan todos los estudiantes en la que permitan construir su propio ritmo de aprendizaje en la adquisición de nuevos conocimientos.

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante el análisis se pudo evidenciar la necesidad de implementar un blog educativo para centralizar diferentes materiales didácticos interactivos, con el fin de brindar apoyo a los docentes a que sus clases sean

más lúdicas con las actividades gamificadas, lo cual ayudara a los estudiantes presten interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje del idioma kichwa en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”.

Objetivos específicos

- Crear un blog educativo que permita la integración de contenidos y estrategias, al tiempo de permitir presentar información para resaltar la importancia de la cultura ancestral.
- Desarrollar contenidos académicos específicos para el aprendizaje del idioma kichwa
- Aplicar estrategias de aprendizaje gamificadas que se adapte al contenido.

Estructura de la propuesta

Para el desarrollo de este estudio se ha basado en el modelo instruccional de ASSURE. Se trata de un diseño flexible, completo en sus procedimientos, fácil de diseñar, y útil en cualquier ambiente de aprendizaje por lo que puede contribuir a mejorar la planificación de actividades formativas y que permite diseñar ambientes virtuales de aprendizaje en los que el alumnado pueda investigar y tener un papel activo en la construcción del conocimiento y de sus aprendizajes. Otras de las ventajas del ASSURE es que es útil para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (Martínez Rodríguez, 2009), es un modelo adecuado para guiar la planificación sistemática de las lecciones, apoyado en el uso de las TIC y permitirá a los docentes crear su propio material.

Las herramientas tecnológicas que permitir implementar aulas o cursos en función de: a) las características de los destinatarios; b) los objetivos de aprendizaje; c) la selección de estrategias, medios y materiales; d) Implementar las lecciones de cada

módulo del curso y utilizar los medios y materiales seleccionados; e) la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje de manera individual y grupal; f) evaluación y revisión del logro de los objetivos de aprendizaje. Para el desarrollo de la propuesta se basó en base a las fases del modelo ASSURE

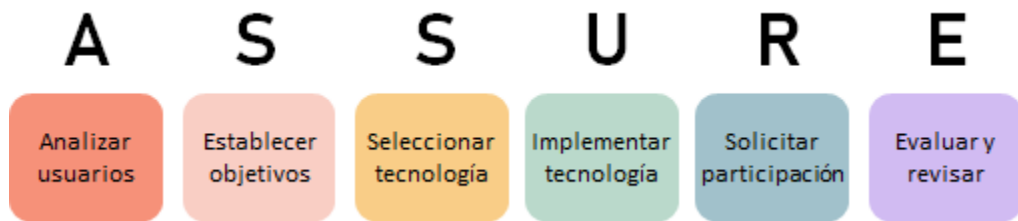


Gráfico N° 46. Modelo ASSURE

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Martínez Rodríguez, 2009

Fase 1: Analizar las características de los estudiantes.

La Unidad Educativa cuenta con 260 estudiante de 3 a 18 años de edades de allí 80% de población es de nacionalidad Kichwa, y el 20 % mestizo y afro ecuatoriano de los cuales el 50% hablan su idioma, 30% entiende y no practican el habla y el 20% no entiende y no practica su idioma, el contexto social y cultural de los educandos viene de diferentes comunidades aledañas. Por lo tanto, no practican su idioma al 100% sus costumbres y tradiciones, esto se debe, que en los hogares los padres no dialogan en su idioma, Además, en la institución educativa no hay suficiente material educativos como: textos, revista, blog, videos, audios, imágenes interactivas, entre otros que apoyen a los docentes en su labor pedagógico. De manera, que despierten el interés en prevalecer sus raíces ancestrales.

El contexto económico basa a venta de productos de la zona como: verde, maíz, cacao, café y yuca, para llevar el sustento de cada día a sus hogares ya que se encuentran habitando en la zona rural de la provincia de Sucumbíos.

Fase 2: Definir objetivos

Objetivos Generales del área de lengua literatura de la nacionalidad

OG.LL.2. Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.

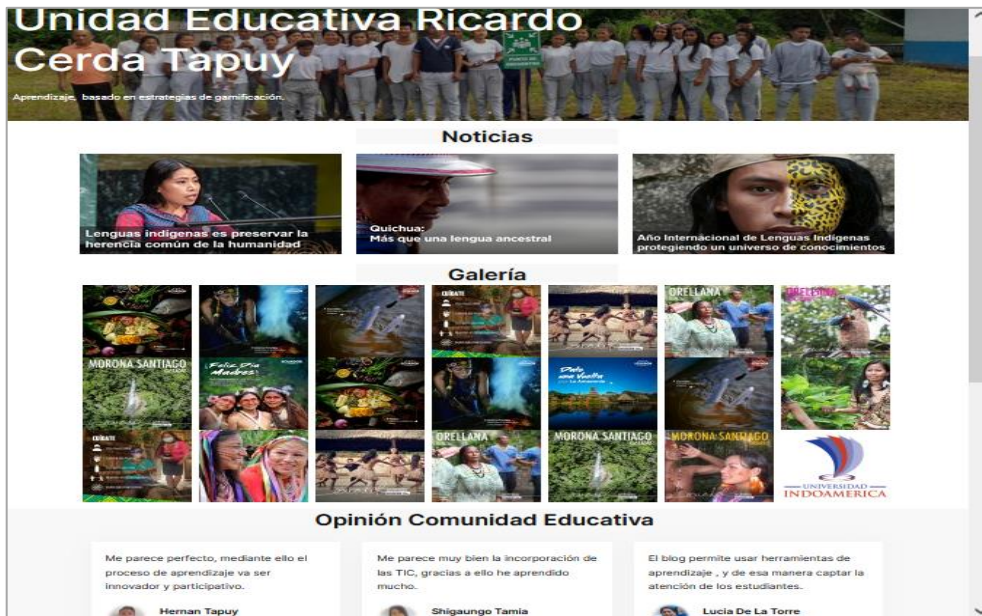
Objetivos Específicos de lengua kichwa

O.LK.5.2. Conocer el sistema alfabético y la conformación de palabras en kichwa mediante la escritura, pronunciación y lectura de vocabulario nuevo en relación a las tradiciones y costumbres.

Fase 3. Elegir, modificar o diseñar materiales

El trabajo de investigación se sustentó en base a la estructura tecno-educativa en la que se seleccionó WordPress para el diseño del blog educativo, ya que es un gestor de contenido fácil de manejar y lo podemos adquirir de manera gratuita con sus características básicas.

Imagen N° 1. Interface de propuesta



Fuente: Sitio web (Wordpress)

Además, para que el blog sea más educativo se implementó diferentes plugins, son complemento de software que ayuda a incrementar la capacidad y de esa manera incrementar su utilidad.

Con la finalidad de resaltar su información se ha seleccionado un tema adecuado para la organización de contenidos para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma kichwa.

Con la ayuda de la tecnología los estudiantes se interesen en el aprender el idioma kichwa, interactuando desde cualquier dispositivo tecnológico al momento que ellos lo requieran, el aprendizaje mediante juego despierta el interés y les motiva a interactuar con los demás educando (Carrillo, 2020).

Por lo tanto, se planteó crear actividades interactivas con diferentes herramientas digitales como: Kahoot, Educaplay, Wordwall, YouTube, Liveworksheets, etc. Esto materiales didácticos generados, creados y modificados ayudará a los estudiantes estar atentos y motivados durante el proceso de enseñanza-

aprendizaje, por ello mediante juego los estudiantes se sienten más atraídos, como estrategia de aprendizaje será intuitivo ya que el proceso académico será perdurable.

Fase 4. Implementar las lecciones de cada módulo del curso y utilizar los medios y materiales seleccionados.

El blog esta estructura de la siguiente manera

Cuadro N° 14. Contenido de curso

	Contenido	Estrategia	Plugin/interacción
Introducción	Importancia del idioma kichwa	Introducción: Video de la importancia del idioma kichwa. https://youtu.be/HEsMPd_c-QY	Plugin: HdQuiz Plugin: SurveyMaker Theme: Masteriyo Plugin: ManagerUser Embeber YouTube
Unidad 1	Alfabeto en kichwa	Introducción: Video de alfabeto en kichwa. https://youtu.be/38HEYn2ifBY Contenido académico del tema. Actividad: (Educaplay) aprendiendo vocabularios.	Embeber YouTube Plugin: Shortcode Plugin: User Redirect Embeber Educaplay Embeber Wordwall
	Saludos en kichwa	Introducción: Video de saludos en kichwa. https://youtu.be/2-lkupIoUVg	
	Yupaykuna-Los números	Introducción: Video de números en kichwa: https://youtu.be/uqotZ0H8Sa8 Contenido académico del tema. Actividad interactiva: (Educaplay) Juego de froggy jumps. (Wordwall) unir las correspondencias.	
	Tullpukuna-Los colores	Introducción: Video de colores en kichwa: https://youtu.be/Z9sObFstda0 Contenido académico del tema. Actividad interactiva: (Wordwall) juegos de estallidos de globos.	
Unidad 2	Hunkaypa punchakuna-Días de la semana	Introducción: Videos días de la semana en kichwa. https://youtu.be/n8RR4N3kbfl	Plugin: MorePuzzle Plugin: Shortcode Plugin: WordSearch

		Contenido académico del tema Actividad interactiva: (Educaplay) crucigrama de vocabularios.	Embeber YouTube Embeber Educaplay Embeber Wordwall
	Watapa killakuna- meses del año	Introducción: Videos de meses del año en kichwa. Contenido académico del tema Actividad interactiva: (Wordwall) persecución en laberinto.	Plugin: HdQuiz Plugin: SurveyMaker
	Wiwakuna-Los animales	Introducción: Videos de animales en kichwa. https://youtu.be/xKYLe0hH5HY Contenido académico del tema Actividad interactiva: (MorePuzzle) sopla de letras de animales en kichwa. (Liveworksheets) preguntas de repaso	

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

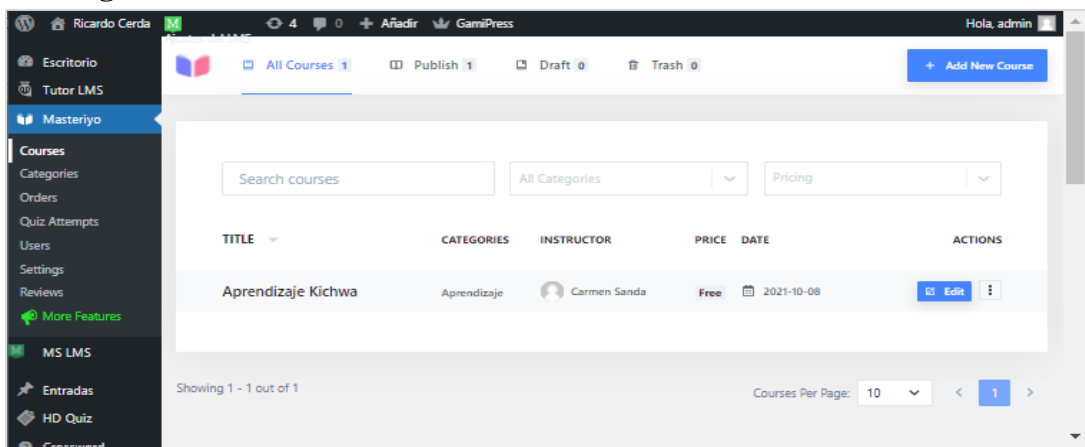
Fuente: Sitio web (WordPress)

El blog educativo a través de diferentes plugins se implementó el curso para el aprendizaje el idioma kichwa.

El Módulo LMS-Masteriyo

Esta modulo permite convertir a WordPress, en una plataforma de aprendizaje de educación en línea, mediante la creación de estos cursos se procedió a levantar los recursos del curso de aprendizaje del idioma kichwa.

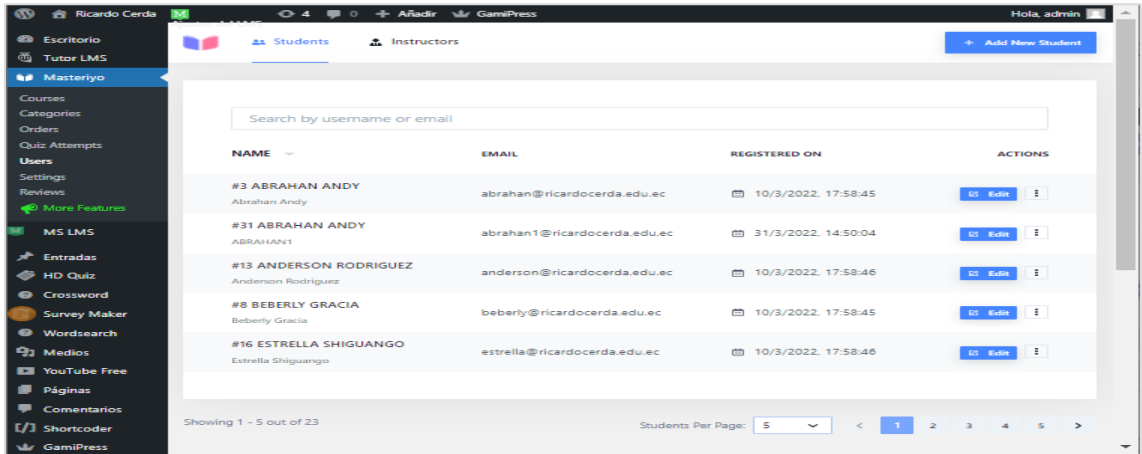
Imagen N° 2. Módulo LMS



Fuente: Sitio web (WordPress)

Además, nos ayuda a proporcionar una interfaz separada tanto para docentes en la creación de contenido y estudiantes que acceden al mismo en el curso.

Imagen N° 3. Registro de estudiantes y docentes

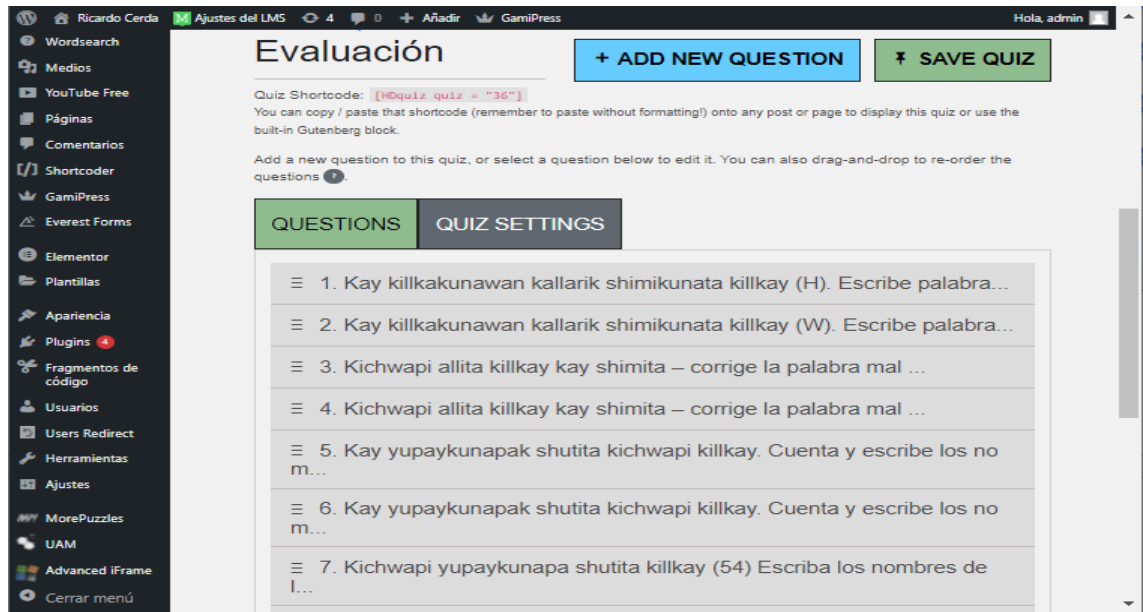


Fuente: Sitio web (WordPress)

HD Quiz

Es un complemento fácil de usar para crear una cantidad ilimitada de cuestionarios e incrustarlos en cualquier página o publicación. Esto permitió comprobar el conocimiento sobre la escritura de las palabras en Kichwa de los estudiantes, en lugar de preguntas de selección múltiple, tanto en la verificación diagnóstica y final.

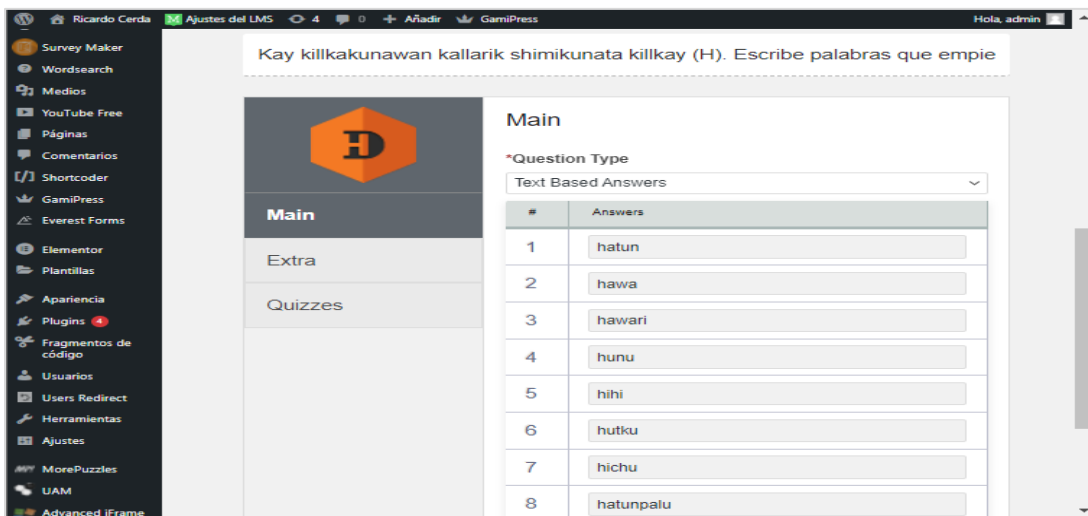
Imagen N° 4. Plugin HD Quiz



Fuente: Sitio web (WordPress)

La imagen N° 5, muestra el planteamiento del test, en la que planteo diez palabras más usado cotidianamente de cada consonante del alfabeto kichwa, donde los estudiantes escribían una sola palabra de cada consonante y se marcaba que la pregunta estaba correcta

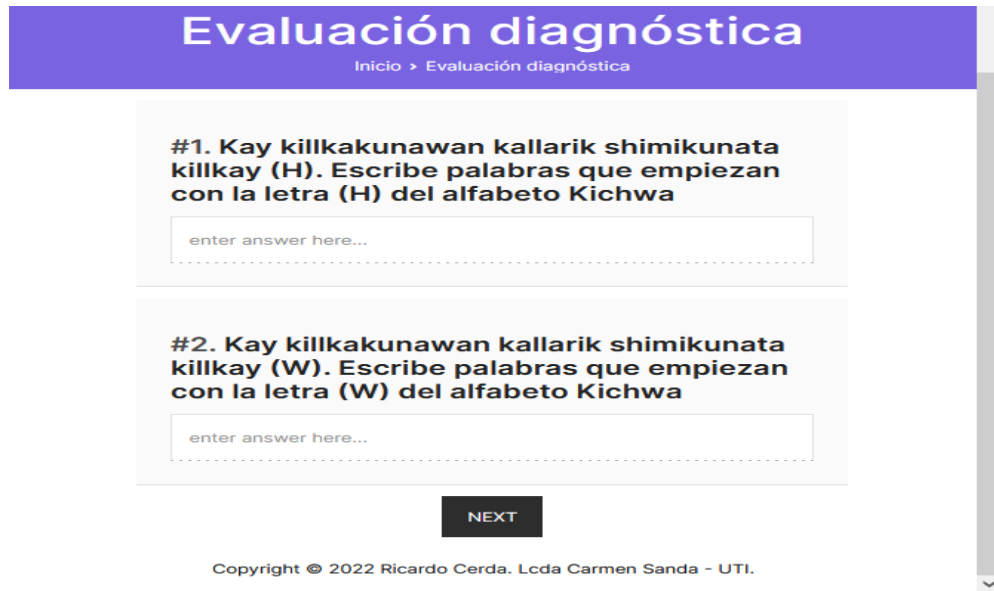
Imagen N° 5. Preguntas de escritura en el test



Fuente: Sitio web (WordPress)

Por otra parte, la Imagen N° 6 describe la forma de evaluación que se realizó en el pre-test y post-test, donde se puso especial énfasis en la escritura de las palabras en el idioma Kichwa.

Imagen N° 6. Evaluación aplicada a los estudiantes

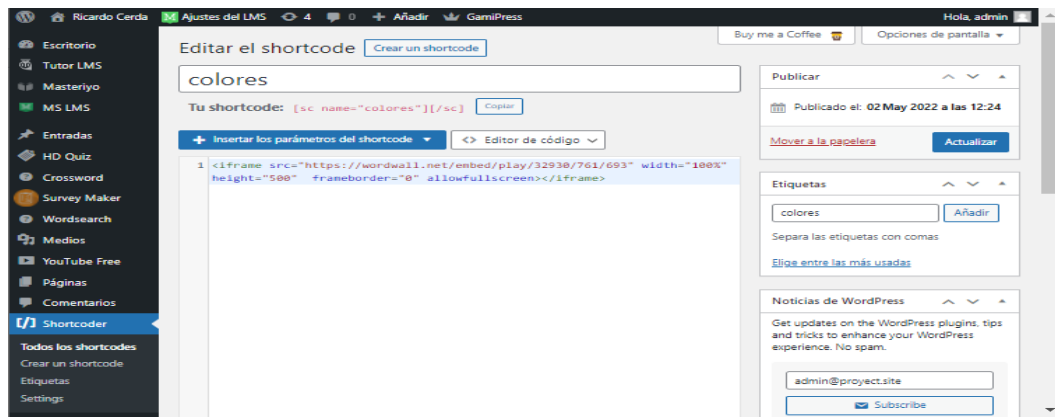


Fuente: Sitio web (WordPress)

Shortcoder (insertar código)

Mediante este plugin se permite incrustar en páginas o entradas, contenidos dinámicos externos dentro del curso, estos pueden ser: videos, gráficos, imágenes, formularios, etc.

Imagen N° 7. Plugin Shortcoder (insertar código)

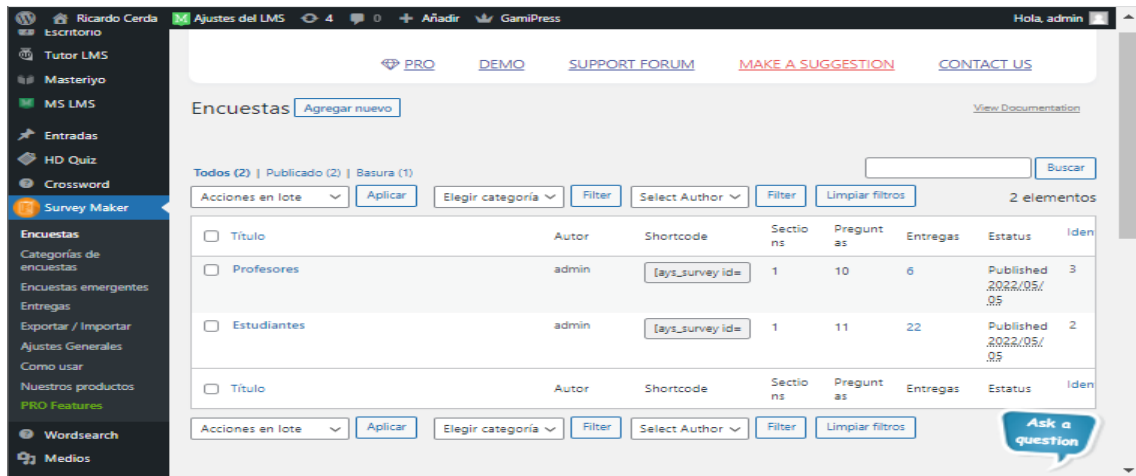


Fuente: Sitio web (WordPress)

Survey Maker

Un complemento de WordPress potente pero fácil de usar, diseñado para recopilar datos de un grupo particular de personas y analizarlos. Permite crear una lista de preguntas, configurar los ajustes, para luego ser publicadas dentro del blog.

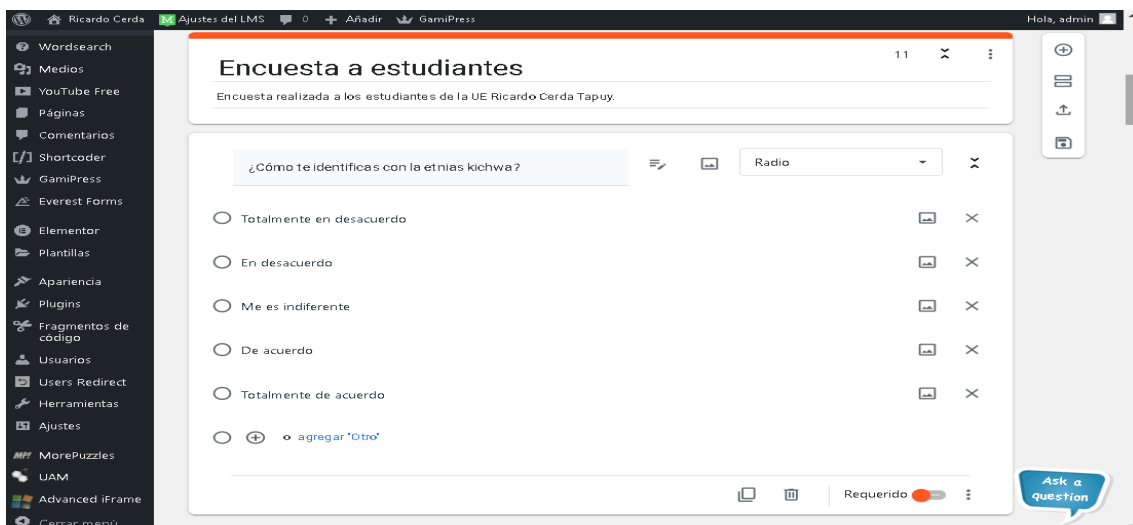
Imagen N° 8. Survey Maker



Fuente: Sitio web (WordPress)

Se elaboro el cuestionario de diez preguntas basado en escala de Likert para docentes y estudiantes.

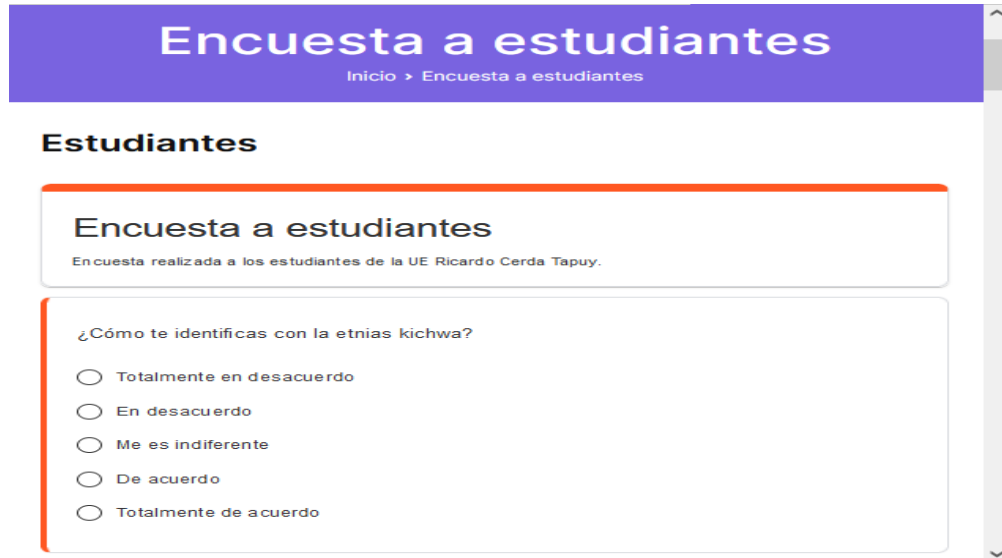
Imagen N° 9. Elaboración de la encuesta



Fuente: Sitio web (WordPress)

Como se observa en la Imagen N° 10, los estudiantes procedieron a llenar tanto la encuesta inicial como final dentro del mismo Blog.

Imagen N° 10. Encuesta para estudiantes



The image shows a web page for a survey. At the top, there is a purple header with the text 'Encuesta a estudiantes' and a breadcrumb trail 'Inicio > Encuesta a estudiantes'. Below the header, the word 'Estudiantes' is displayed. The main content area is titled 'Encuesta a estudiantes' and includes the subtitle 'Encuesta realizada a los estudiantes de la UE Ricardo Cerda Tapuy.'. The survey question is '¿Cómo te identificas con la etnias kichwa?'. There are five radio button options: 'Totalmente en desacuerdo', 'En desacuerdo', 'Me es indiferente', 'De acuerdo', and 'Totalmente de acuerdo'.

Fuente: Sitio web (WordPress)

Luego de que los usuarios, tanto estudiantes como docentes proceden a llenar las encuestas, este plugin nos permite generar reportes estadísticos de la tabulación de cada una de las preguntas de la encuesta

Imagen N° 11. Surver Maker resultados de la encuesta

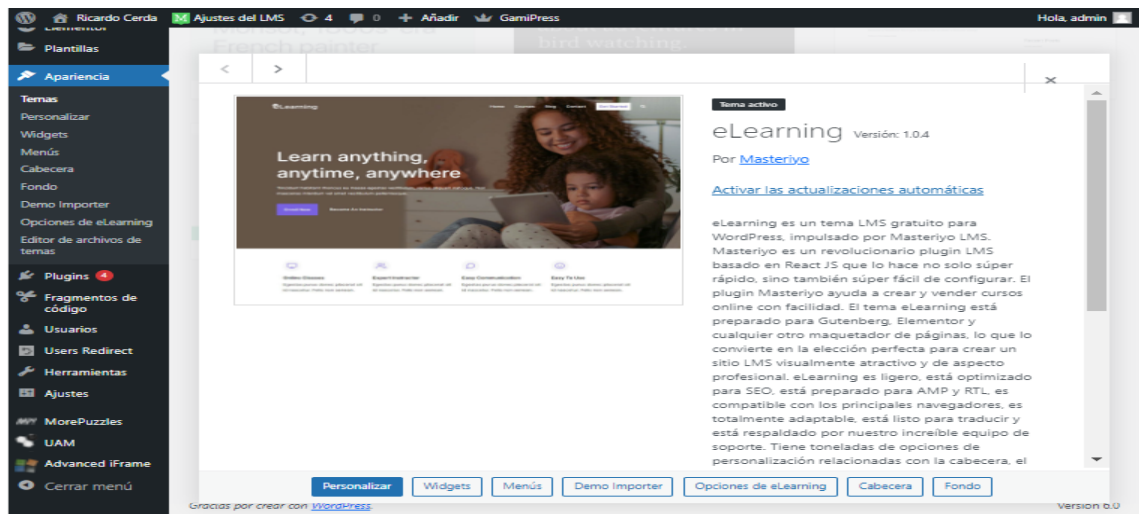


Fuente: Sitio web (WordPress)

Apariencia (temas)

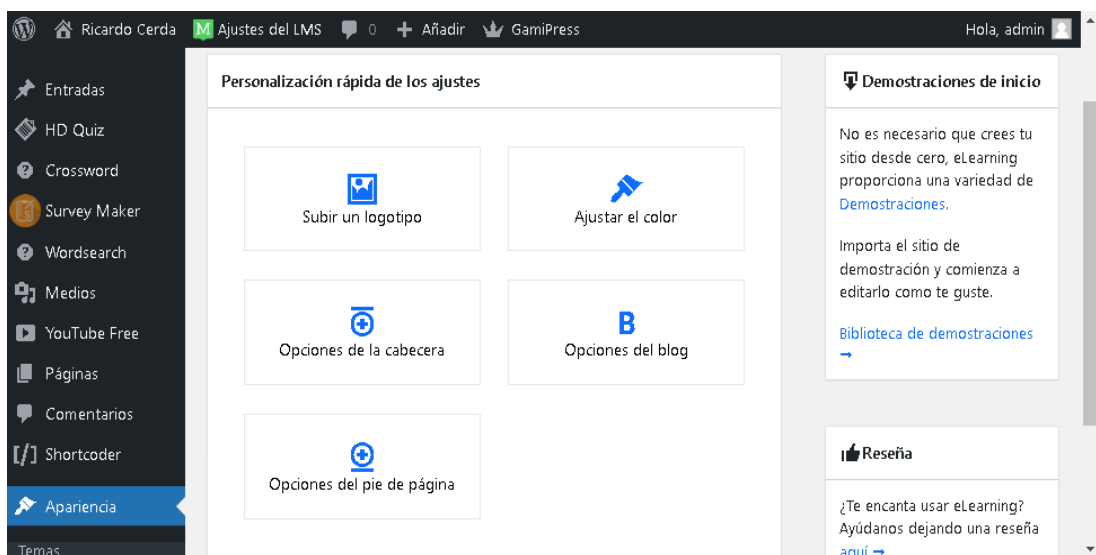
El gestor de contenido WordPress, mediante la maquetación y diseño, permite realizar cambios personalizados en la apariencia del blog, adecuando a las necesidades de la Unidad Educativa. De manera, como se muestra en las imágenes N° 12, N°13 y N°14.

Imagen N° 12. Personalización de tema



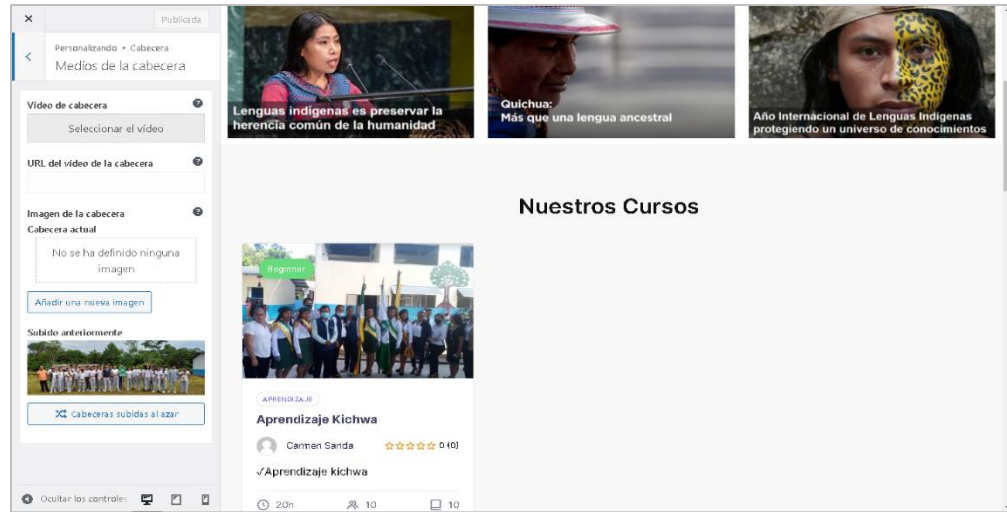
Fuente: Sitio web (WordPress)

Imagen N° 13. Plantilla eLearning Masteriyo 1.0.4



Fuente: Sitio web (WordPress)

Imagen N° 14. Maquetación de plantilla

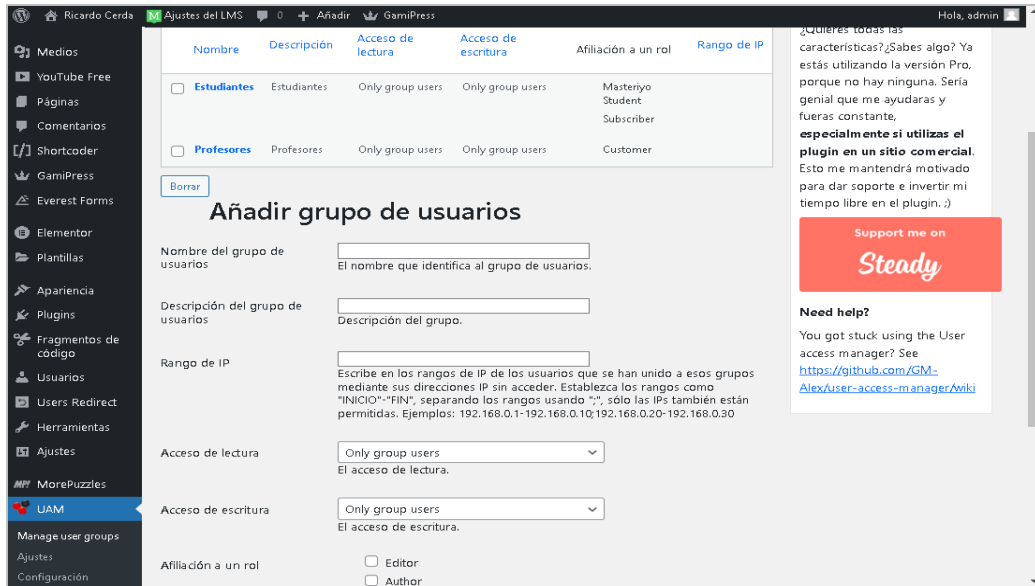


Fuente: Sitio web (WordPress)

Manage user groups

Este plugin permite la creación de grupos de usuarios a fin de poder ser asignados como estudiantes y docentes para ser enlazados con el módulo LMS Masteriyo, permitiendo con esto el ingreso al Blog informativo y educativo de la propuesta

Imagen N° 15. Plugin Manage user groups

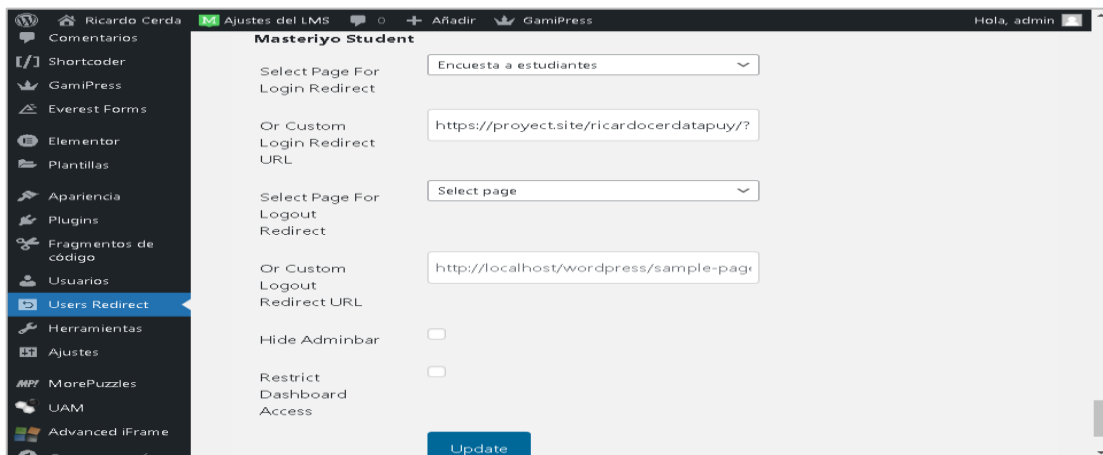


Fuente: Sitio web (WordPress)

User Redirect

El objetivo de este plugin es el de redireccionar a los usuarios tanto al inicio o cierre de sesión hacia páginas o menús específicos.

Imagen N° 16. Plugin User Redirect

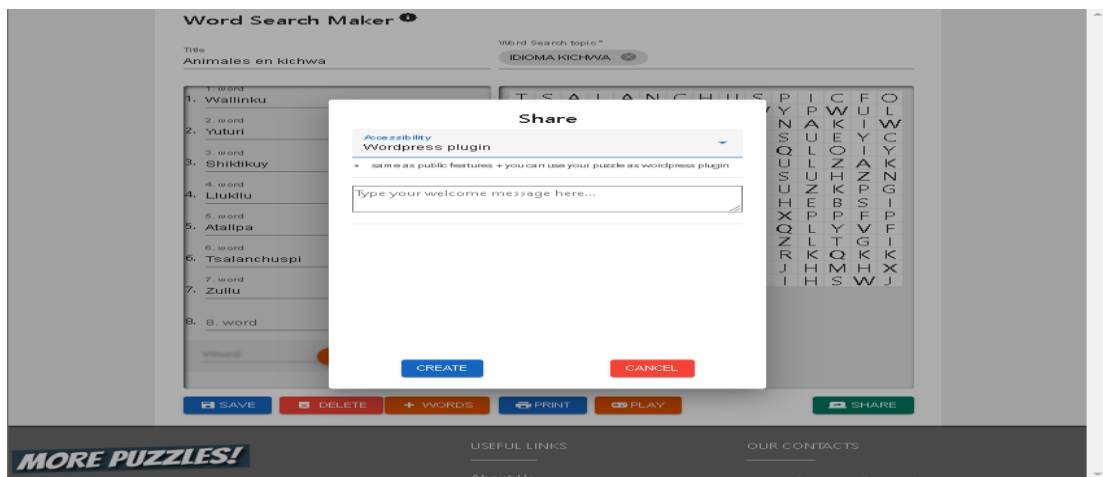


Fuente: Sitio web (WordPress)

Site Morepuzzles

Este plugin permite obtener del sitio morepuzzles.com, actividades ya creadas como rompecabezas, sopa de letras, etc. Para luego mediante un link se pueda observar este contenido dentro del Blog.

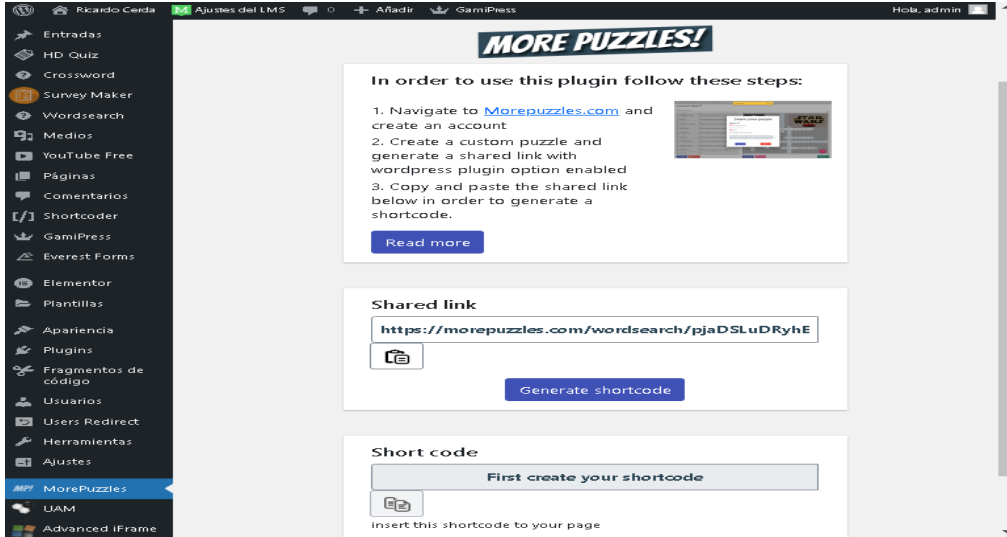
Imagen N° 17. Site Morepuzzles



Fuente: Sitio web (WordPress)

Este plugin ayudo a insertar mediante codigos cortos en el blog educativo, los recurso creados como sopa de letras, crucigramas, rompecabezas.

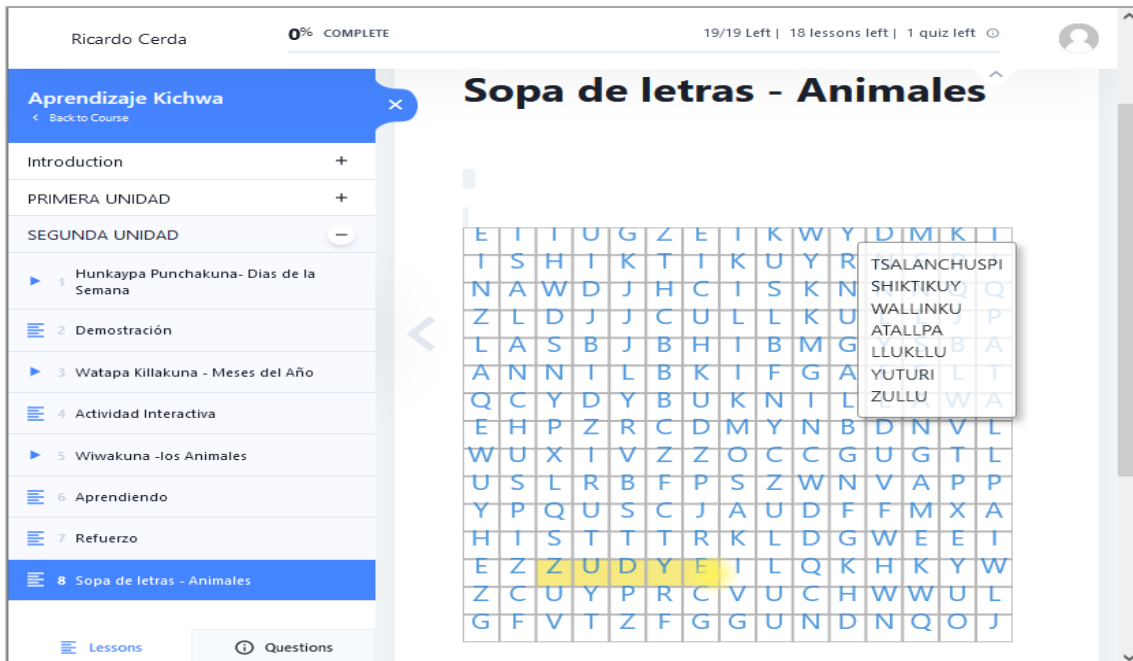
Imagen N° 18. Plugin Morepuzzles



Fuente: Sitio web (WordPress)

Gracias a este complemento, se creó sopa de letra de animales en el idioma kichwa para insertar en blog educativo como se muestra en la imagen.

Imagen N° 19. Actividad MorePuzzle



Fuente: Sitio web (WordPress)

Cada uno de los usuarios del Blog que fueron considerados en la propuesta, cuentan con las credenciales de acceso, el mismo que les permite la visualización de los recursos creados para el proceso de enseñanza y revalorización de la cultura Kichwa.

Imagen N° 20. Inicio de sesión



Fuente: Sitio web (WordPress)

Curso de Aprendizaje kichwa – Bienvenida

La Imagen N° 21 muestra la distribución de contenidos y diseño del curso de aprendizaje del idioma Kichwa, bajo el módulo LMS de Masteriyo.

Imagen N° 21. Curso de Aprendizaje kichwa - Bienvenida

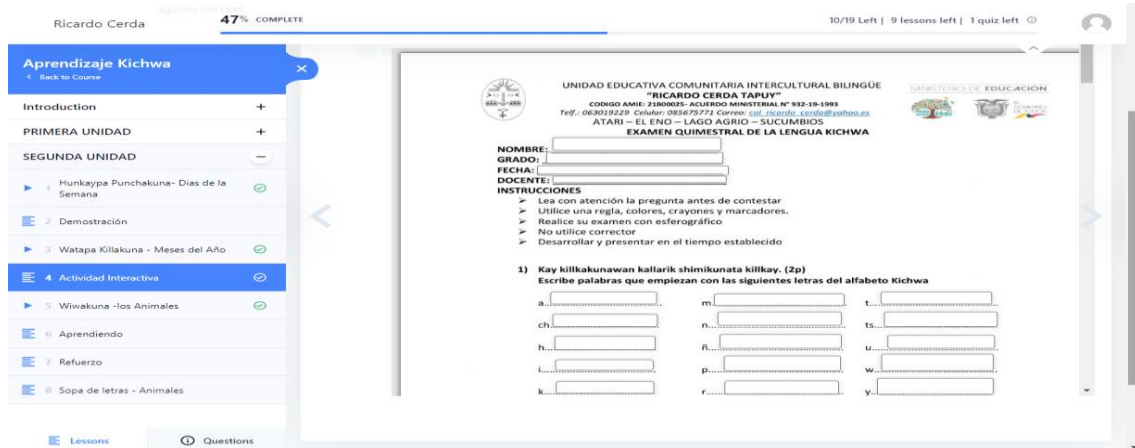


Fuente: Sitio web (WordPress)

Curso de Aprendizaje kichwa – Liveworksheets

Uno de los recursos utilizados fue el de las fichas en línea de Liceworksheets, que permiten de una manera atractiva a los estudiantes, demostrar su progreso en la resolución de ejercicios a manera de una tarea.

Imagen N° 22. Curso de Aprendizaje kichwa – Liveworksheets, repaso

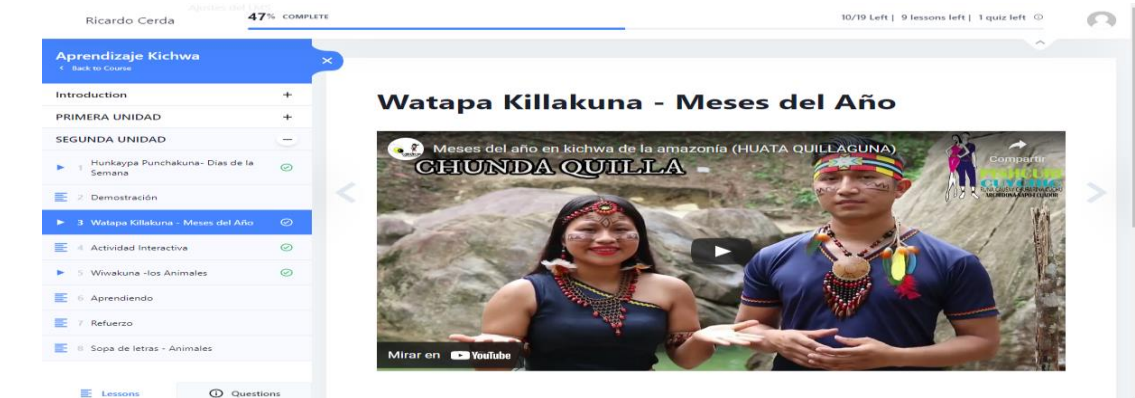


Fuente: Sitio web (WordPress)

Curso de Aprendizaje kichwa – YouTube

La comunicación activa con los estudiantes, estuvo presente en cada video colocado desde YouTube, el mismo que permitió el brindar a los estudiantes pastillas de contenido que contribuyan con su aprendizaje.

Imagen N° 23. Curso de Aprendizaje kichwa – YouTube “Meses del año”



Fuente: Sitio web (WordPress)

Curso de Aprendizaje kichwa – Educaplay

Otra de las características de gamificación que se incluyeron fue a través de los recursos de Educaplay y Wordwall, ejemplos de estos contenidos se pueden observar en las Imágenes N° 24, 25 y 26.

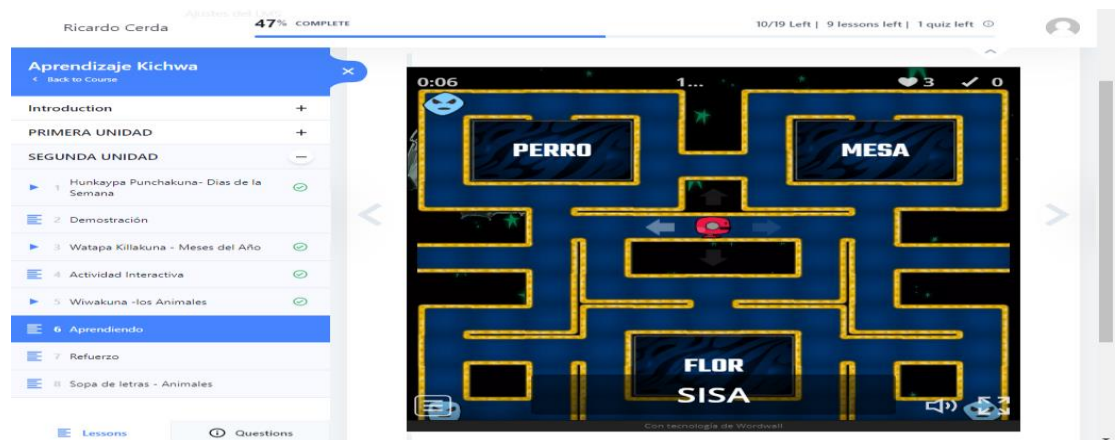
Imagen N° 24. Curso de Aprendizaje kichwa – Educaplay “Alfabeto”



Fuente: Sitio web (WordPress)

Se ha incrustado utilizando un fragmento de código HTML, esta actividad interactiva el fuego de laberinto.

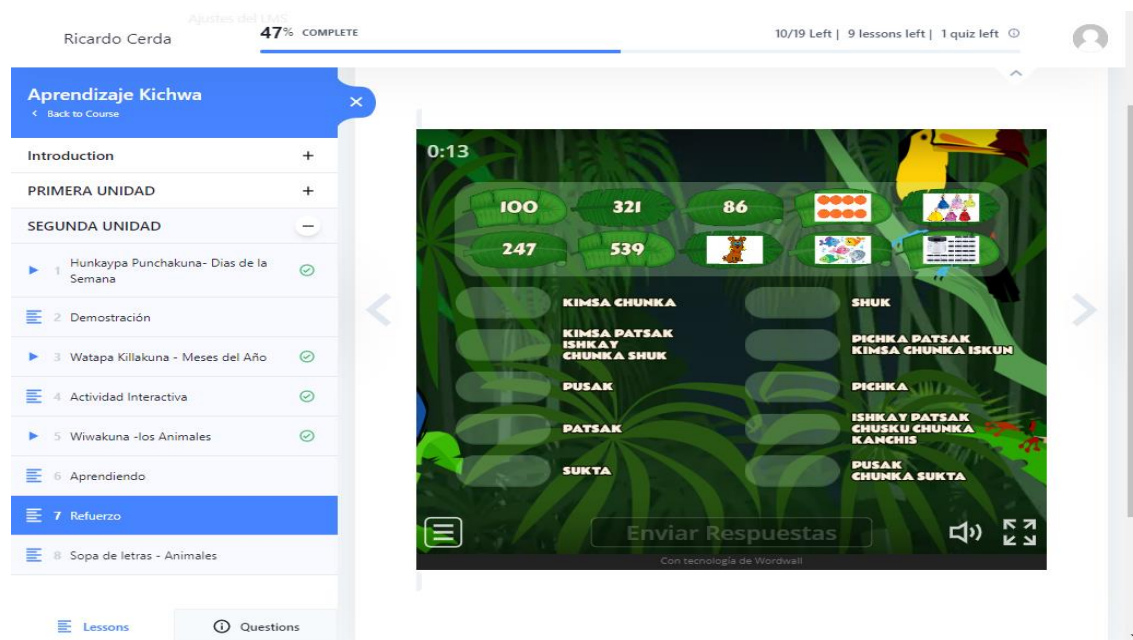
Imagen N° 25. Curso de Aprendizaje kichwa – Wordwall “Animales”



Fuente: Sitio web (WordPress)

Del mismo modo, esta actividad se creó en wordwall para reforzar el conocimiento de los números en kichwa.

Imagen N° 26. Curso de Aprendizaje kichwa – Wordwall “Números”



Fuente: Sitio web (WordPress)

Fase 5: Estimular la participación de los estudiantes.

Esta propuesta se enfoca en realizar diferentes actividades interactivas donde los estudiantes son actores activos y participativos de manera organizada de actividades sincrónicas y asincrónicas. Esta herramienta, es un recurso en la que se realiza diferentes actividades interactivas que ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje, que va más allá del saber del significado de la palabra, es decir orienta a la comprensión y funcionamiento del idioma y su carga cultural (Pichamba, 2020).

Durante se el proceso de implementación a cada estudiante se le proporcionó usuario y clave para que tenga el acceso directo a los cursos, de tal manera los estudiantes no tenían dificultad en acceder, dentro de ello había video enlazados desde YouTube, actividades interactivas de Kahoot, Educaplay, Wordwall, YouTube,

Liveworksheets, etc. Sobre contenido académico del idioma kichwa, donde los estudiantes interactúan y adquieren conocimientos básicos para fomentar sus habilidades lingüísticas del idioma.

Imagen N° 27. Estudiantes interactuando en el blog.



The screenshot displays a digital learning environment for Kichwa vocabulary. At the top, the user's name 'Ricardo Cerda' and progress '6% COMPLETE' are shown. The main area features a crossword puzzle grid with numbers 1 through 8. A score of 100 PUNTOS and a time of 00:20 are displayed. A sidebar on the left lists lessons, with '2 Crucigrama de vocabularios' selected. A video call window on the right shows five participants: Sofia Sanda, NAWECH GREFa estefany, Jordan Tapuy, and Lucía De la Torre. A small image of a rabbit is visible in the puzzle area.

Fase 6: Evaluar para asegurar el uso adecuado

La evaluación del proceso fue efectuada mediante la interacción de los estudiantes de séptimo grado de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”, el uso de herramientas tecnológicas digitales, la gestión de aprendizajes, el trabajo en equipo, el fortalecimiento de la participación de los estudiantes, el aprendizaje y aplicación de entornos virtuales, entre otros, poseer habilidades lingüísticas que le permiten fomentar las tradiciones y costumbres de sus raíces ancestrales.

Evaluación de la propuesta innovadora

El proceso de evaluación de la propuesta se realizó antes y después de la implementación para conocer el nivel de conocimiento del idioma kichwa. Para ello se planteó preguntas en base no estructurada en HD Quiz ya que es un complemento de creación de cuestionarios gratuito para WordPress.

Para realizar este proceso se procedió a evaluar en grupos ocho estudiantes por turno, en vista de no contar con más equipos tecnológicos, la participación en la evaluación inicial de los estudiantes se mostró tímidos al momento de manipular los equipos, pero con la guía constante superaron y terminaron el 100% de los participantes. Los resultados evidenciaron un promedio bajo en conocimiento del idioma kichwa. Mientras que después de la implementación del blog educativo con el curso de kichwa se procedió a evaluar los conocimientos adquiridos en la que se observó que los estudiantes se sentían más seguros en el manejo de la computadora y se evidencio las mejoras que tuvieron en el conocimiento del idioma kichwa.

En cuanto a la encuesta inicial se evidencio que se sentían desmotivados por el aprendizaje del idioma kichwa y faltos de identificación con la cultura ancestral, en parte por no contar con estrategias metodológicas lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, luego de la intervención se observó en los resultados una mejora en su participación y motivación, debido a que en la propuesta se incluyó actividades interactivas. Por otra parte, su evolución entre la pre implementación y post implementación sobre las preguntas ¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?, ¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad? y ¿Consideras que uso de las tecnologías, te permitirá aprender el idioma kichwa de mejor manera?, se observó cambios importantes, la misma que se detalla en el cuadro siguientes:

Tabla N° 46. Análisis de la pre-implementación y post-implementación

Categoría	Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Pre implementación	¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?	5	8	4	4	1
	¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad?	1	1	7	9	4
	¿Consideras que uso de las tecnologías, te permitirá aprender el idioma kichwa de mejor manera?	4	10	6	1	1
Post implementación	¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?	0	0	2	5	15
	¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad?	0	0	1	4	17
	¿Consideras que uso de las tecnologías, te permitirá aprender el idioma kichwa de mejor manera?	0	0	0	5	17

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa

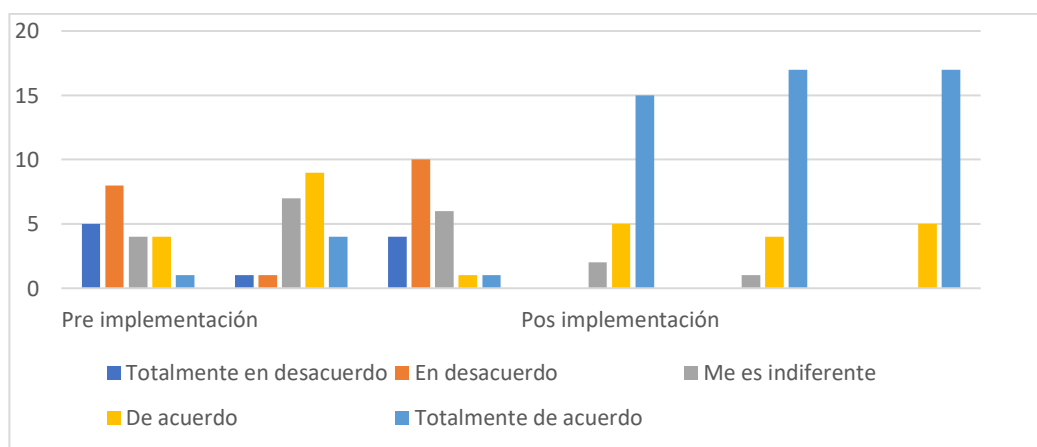


Gráfico N° 45. Análisis de la pre-implementación y post-implementación

Elaborado por: Carmen Sanda, 2022

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa

Validación de la propuesta

La validación del blog educativo se llevó a cabo la ejecución través de la práctica y empleo los cursos propuestos del idioma kichwa con los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Ricardo Cerda Tapuy”. Además, el producto final fue presentado a la máxima autoridad de la Institución Educativa, para su validación, como herramienta de apoyo pedagógico de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa.

CONCLUSIONES

Con el desarrollo del presente trabajo de titulación se ha logrado investigar las falencias de los estudiantes de séptimo año de educación básica presenta con respecto a su idioma kichwa, lo cual se debe a que los docentes tienen poco conocimiento de las estrategias metodológicas lúdicas, también la falta de material didáctico como textos, guías, folletos, video, etc. Por ello las clases se tornan monótonas y desmotivadoras.

El contar con un blog informativo ha permitido fortalecer la identidad de la cultura ancestral en los estudiantes y con ello incrementar el interés del uso de la lengua kichwa contribuyendo con el desarrollo de habilidades lingüísticas.

La personalización e inclusión de componentes (plugins) han permitido que el blog tenga características de un LMS, que no solo permite publicar información sino gestionar usuarios y contenido de cursos, que permiten la integración de estrategias lúdicas de aprendizaje externo que han facilitado y motivado la participación de los estudiantes y con ello la mejora significativa del aprendizaje del idioma.

Analizando la población investigada de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy se concluyó que es importante la implementación del sitio web (blog) con WordPress como un gestor de contenido fácil de usar que permitió usar características de versiones gratuitas de sus componentes para cargar todos los contenidos educativos de manera novedosa e interactiva.

RECOMENDACIONES

Es recomendable el continuar fortaleciendo las raíces ancestrales de la cultura kichwa por medio de sitios web que permitan integrar estrategias activas de aprendizaje y que el contenido de los primeros años de EGB se incluya dentro de este proceso a fin de que se adquiriera las habilidades lingüista desde los primeros años de escolaridad.

Se recomienda a los docentes sigan fomentado y aplicando el blog educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa con la finalidad de motivar a los estudiantes con diferentes estrategias metodológicas lúdicas que despierte el interés por el proceso académico.

Es importante concientizar en los docentes la importancia actual del manejo y uso de plataformas digitales adecuadas para fomentar el desarrollo pleno de los estudiantes y la construcción de aprendizaje significativo que perdure incluso luego de su formación académica.

BIBLIOGRAFÍA

- Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Mabidol University Internacional College Y Sicbuan International Studies University, College of International Educación*, 73–83. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Ángela Corrales, González, E., & Robleto, E. (2021). *Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas en la disciplina de Matemática, Instituto Maestro Gabriel, turno matutino, modalidad de secundaria distrito IV, departamento de Managua; durante el segundo semestre del año lectivo 20*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Ayala, E., & Gonzales, S. (2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación* (Vol. 15, Issue 6). http://escritorioeducacionespecial.educ.ar/datos/recursos/pdf/inclusion_de_TIC_en_escuelas_para_alumnos_con_discapacidad_visual.pdf
- Bacuilima-Arévalo, A. M., García-Herrera, D. G., Ochoa-Encalada, S. C., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Google Classroom y Flipped Classroom como estrategias educativas en Educación Básica. *Episteme Koinonia*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.992>
- Bit4learn. (2019). *Las 5 mejores plataformas LMS Gratuitas*. Bit4learn.
- Cáceres, D. F. R., & Santoyo, J. S. (2021). Implementación de inteligencia de negocios con el fin de determinar el comportamiento de los estudiantes virtuales en el LMS Canvas. *Ingeniare*, 17(30), 95–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.18041/1909-2458/ingeniare.30.7927>
- Carrillo., L. M. C. (2020). *Entorno virtual basado en realidad aumentada en el aprendizaje del cuerpo humano a estudiantes del 7mo año*. (Issue 524).
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2015). *Enseñar Lenguas* (GRAÓ Educa).

- Claroline. (2016). *¿Que es Claroline?*
- Degawan, M. (2019). *Lenguas indígenas, conocimientos y esperanza*.
<https://www.nodal.am/2019/08/lenguas-indigenas-conocimientos-y-esperanza-por-minnie-degawan/>
- Delgado, H. (2017). La plataforma virtual Chamilo y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes del programa de acreditación en computación II en la Universidad Cesar Vallejo Lima 2016. In *La dirección institucional y la calidad del desempeño docente de las Instituciones Educativas de Educación Primario de la RED N° 08 del distrito de San Juan de Lurigancho, año 2012* (Vol. 1). Universidad Nacional de Educación.
- Domínguez, A., Sepúlveda, J., & Núñez, Y. (2018). CMS y LMS vulnerables a ataques de sus administradores de bases de datos. - Dialnet. *Revista de Arquitectura e Ingeniería.*, 12(2), 1–8.
- Gamboa, G. (2020). *Gamificaciony creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo*. 24, 473–487. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316/1358>
- Gené Oriol. (2018). *Gamigicando. Blogs educativos*.
- Herrera, M. (2018). *Elección de una plataforma E-Learning idónea para el aprendizaje de la lengua quichwa*.
- INEC. (2019). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC*.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La Importancia de la gamificacion en el Proceso de la Enseñanza y Aprendizaje*. <https://doi.org/10.29018/978-9942-792-11-2>
- Lión, C. (2021). *Aprendizaje y tecnologías Habilidades del presente, proyecciones de futuro* (Noveduc).

- Maldonado Luna, S. M. (2012). Manual Práctico Para El Diseño De La Escala Likert. *Xihmai*, 2(4), 6–8. <https://doi.org/10.37646/xihmai.v2i4.101>
- Martínez Rodríguez, A. del C. (2009). El diseño instruccional aplicado en la educación a distancia. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de La Escuela Superior de Huejutla*, 9(5). <https://doi.org/10.29057/esh.v3i5.1094>
- Matos, M. P., & Toledo, L. S. D. (2021). Algunas consideraciones sobre el desarrollo de las plataforma moodle. *Revista Conrado*, 17.
- Melchor cocha. (2021). Estrategias para la enseñanza de la lengua kichwa a los estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo Kolping, Yaruquíes Riobamba [Universidad Nacional de Chimborazo]. In *Alternativas de evaluación del lenguaje en niños pre escolares*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7646/1/06678.pdf>
- Mineduc. (2021). Agenda Educativa Digital 2021-2025. *Ministerio de Educación*, 21–23.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2019). *Año Internacional de las Lenguas Indígenas: una oportunidad para conocer su valor y preservarlas*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ano-internacional-de-las-lenguas-indigenas-una-oportunidad-para-conocer-su-valor-y-preservarlas/#:~:text=El 28 de enero del,la identidad de las comunidades>.
- Ministerio de Educación. (n.d.). *Tecnología para la Educación*. <https://educacion.gob.ec/tecnologia-para-la-educacion-2/>
- Ministerio de Educación. (2012). *Acuerdo para aser publicado en el registro Oficial: Vol. Acuerdo No (p. 2)*.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculum Nacional Intercultural Bilingüe*. 246. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/03/KICHWA_CNIB_2017.pdf

- Moreira, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. *Manual Electrónico*, 78. <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, 33. [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Pichamba, C. de L. (2020). *Aula virtual MOODLE para el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Kichwa de séptimo año de Educación General Básica* (Issue 189). Universidad Israel.
- Rizo Rodríguez, M. (2019). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4(8), 18–25. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v4i8.9448>
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (McGRAW-HIL (ed.); Sexta edic).
- SEIB. (2013). *Modelo de Sistema de Educacion Intercultural Bilingüe (MOSEIB)*.
- Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “Aprender a Aprender.” *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83–96. <file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEstrategiasParaEnsenar-6383448.pdf>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 84.
- Verdezoto Rodríguez, R. H., & Chávez Vaca, V. A. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65, 68–92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

ANEXOS

Anexos N° 1. Solicitud para la ejecución de la investigación.

Awkayaku, a 18 de febrero del 2022

Ing.
Jazmina Villegas
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE "RICARDO CERDA TAPUY"**
Presente;

De mi consideración:

Por medio de la presente reciba un cordial y afectuoso saludo en sus funciones que desempeña en beneficio de la educación.

La finalidad es solicitar a su digna autoridad, como estudiante del programa de maestría en educación con mención en pedagogía en entornos digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica que me dé la oportunidad de realizar la investigación de la Propuesta Metodológica y Tecnológica Avanzada con el tema. **"ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA"**, propuesta **"Blog educativo con estrategias didácticas de gamificación para motivar el aprendizaje del idioma kichwa en educación básica"**, con los estudiantes de séptimo año de educación básica y 6 docentes que imparten clases de la asignatura de lengua de la nacionalidad en la institución.

Esperando que mi pedido sea favorable desde ya reitero mi sincero agradecimiento de con consideración y estima.

Atentamente;


Lcda. Carmen Sanda
SOLICITANTE

Recibido
18/02/2022
10:14 a.m.

RECTORÍA
UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "RICARDO CERDA TAPUY"

Anexo N°2. Ficha de validación de instrumentos para la recolección de información.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
 MAESTRIA EN EDUCACIÓN MESION ENTORONOS DIGITALES



FICHA PARA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1. Datos del validador: !

Apellidos y nombres: Villegas Molina Jazmina Alexandra
Cargo: Rectora
Grado académico: Ingeniería en Contabilidad y Auditoría CP
Año de experiencia en docencia: 5 años

2. Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura de los instrumentos de recolección de información (encuesta y Test) sobre el tema de investigación **ESTRATEGIAS DIDACTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, emita su juicio de acuerdo con la escala establecidas: MA: Muy Adecuado, BA: Bastante Adecuado, A: Adecuado, PA; Poco Adecuado, I: Inadecuado.

Nº.	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Esta adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a aplicar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisan, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje de los investigados).	X				
3	Las opciones de respuestas son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Constituye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instructivo tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre si en aplicaciones sucesivas.	X				

Ing. Jazmina Villegas
 C.I: 1804608055

RECTORA DE LA INSTITUCIÓN



FICHA PARA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1. Datos del validador: 2

Apellidos y nombres: De la Torre Maldonado Ana Lucia
Cargo: Docente de grado
Grado académico: Tecnóloga en desarrollo integral del niño
Año de experiencia: 8 años

2. Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura de los instrumentos de recolección de información (encuesta y Test) sobre el tema de investigación **ESTRATEGIAS DIDACTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, emita su juicio de acuerdo con la escala establecidas: MA: Muy Adecuado, BA: Bastante Adecuado, A: Adecuado, PA; Poco Adecuado, I: Inadecuado.

Nº.	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Esta adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a aplicar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisan, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje de los investigados).	X				
3	Las opciones de respuestas son adecuadas.	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Constituye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instructivo tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre si en aplicaciones sucesivas.	X				



Tnlg. Ana Lucia De la Torre
 C.I: 1003714944
 DOCENTE DE GRADO

Anexo N°3. Carta de aceptación para la ejecución de la investigación.



UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
"RICARDO CERDA TAPUY"
Resolución N° 228 del 22-Sep-2014 RUC: 2160056270001
Tel. 063019229 - E-mail: col_ricardo_cerda@yahoo.es
AWKAYAKU-EL ENO-LAGO AGRIO-SUCUMBOS



CARTA DE ACEPTACIÓN

Yo Jazmina Villegas, en calidad de rectora de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "**Ricardo Cerda Tapuy**", autorizo a la Maestrante Carmen Sofia Sanda Chimbo, portadora de la cedula de ciudadanía 210076395-8 en su calidad de estudiante de la Universidad tecnológica Indoamérica, se realice la investigación de la Propuesta Metodológica y Tecnológica Avanzada con el tema. **"ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA EN EDUCACIÓN BÁSICA"**, con los estudiantes de séptimo año de educación básica y 6 docentes que imparten clases de la asignatura de lengua de la nacionalidad en la institución.

Particular que doy a conocer para los fines pertinentes

Lago Agrio a 21 de febrero del 2022

Atentamente:

Ing. Jazmina Villegas
RECTORA DE LA UECIB "RCT"





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRIA EN EDUCACION MESION ENTORNOS
DIGITALES

Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy

Datos Informativo

Lugar:

Fecha:

Encuestador:

Objetivo: fomentar las estrategias didácticas de gamificación para motivar el proceso de aprendizaje el idioma kichwa en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy.

Indicaciones

- No es necesario poner su nombre, ya que la encuesta es anónima.
- Elija una respuesta correcta.

1. ¿Cómo te identificas con la etnia kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

2. ¿Tú lengua materna es el kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

3. ¿hablas el idioma kichwa en su hogar?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

4. ¿Utilizas idioma kichwa generalmente para comunicar?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

5. ¿El docente aplica recursos didácticos interactivos?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

6. ¿Te gusta aprender jugando?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

7. ¿Consideras que uso de las tecnologías, te permitirá aprender el idioma kichwa de mejor manera?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

8. ¿Te sientes motivado en clases de lengua y literatura de la nacionalidad?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

9. ¿El contenido de la asignatura es novedoso para ti?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

10. ¿Las estrategias de aprendizaje en la asignatura del idioma te parecen correcta?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

¡GRACIAS !

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRIA EN EDUCACION MESION ENTORNOS
DIGITALES



Encuesta dirigida a los Docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy

Datos Informativo

Lugar:

Fecha:

Encuestador:

Objetivo: fomentar las estrategias didácticas de gamificación para motivar el proceso de aprendizaje el idioma kichwa en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Ricardo Cerda Tapuy.

Indicaciones:

- a. No es necesario poner su nombre, ya que la encuesta es anónima.
- b. Elija una respuesta correcta.

1. ¿Cree usted que las estrategias didácticas que aplica en su asignatura son suficientes para motivar el aprendizaje del idioma kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

2. ¿Cuenta con suficiente material o guía de apoyo para la enseñanza del idioma kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

3. ¿Conoce usted qué es una gamificación?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>

Totalmente de acuerdo

4. ¿Conoce usted estrategias didácticas de gamificación?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

5. ¿Realiza actividades gamificadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

6. ¿Cree usted que los niños se interesen por el aprendizaje del idioma kichwa con actividades gamificadas?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

7. ¿Cree usted que al aplicar actividades gamificadas, permita mejorar el rendimiento académico de la asignatura?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

8. ¿Cree usted que el centralizar en sitio web (Blog) los materiales didácticos interactivos, facilitaría el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

9. ¿Encuentra identificado a su grupo de estudiantes con la etnia kichwa?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

10. ¿Los estudiantes practican el idioma kichwa dentro y fuera del aula?

Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Me es indiferente	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>

Anexo N° 5. Cuestionario aplicado a los estudiantes en la Pre- Tes y Post-Tes

Evaluación diagnóstica

Inicio > Evaluación diagnóstica

Results

8 / 12

#1. Kay killkakunawan kallarik shimikunata killkay (H). Escribe palabras que empiezan con la letra (H) del alfabeto Kichwa

hatun bihi

#2. Kay killkakunawan kallarik shimikunata killkay (W). Escribe palabras que empiezan con la letra (W) del alfabeto Kichwa

wawa warmi

**#3. Kichwapi allita killkay kay shimita -
corrige la palabra mal escrita, utilizando los
medios linguisticos del alfabeto kichwa
(Kundur)**

kuntur

**#4. Kichwapi allita killkay kay shimita -
corrige la palabra mal escrita, utilizando los
medios linguisticos del alfabeto kichwa
(ishcay)**

ishkay



**#5. Kay yupaykunapak shutita kichwapi
killkay. Cuenta y escribe los nombres de los
números según la cantidad.**

pichka



#6. Kay yupaykunapak shutita kichwapi killkay. Cuenta y escribe los nombres de los números según la cantidad.

chusku

#7. Kichwapi yupaykunapa shutita killkay (54) Escriba los nombres de los números en kichwa

pichka chunka chusku

#8. Kichwapi yupaykunapa shutita killkay (75) Escriba los nombres de los números en kichwa

kanchis chunka pichka

$$\begin{array}{r} 60 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$$

#9. Kay yupaykamakkunata rurashpa. Yupaykunapak shutita kichwapi killkay. Realice la siguiente operación matemática y escribe los nombres en kichwa SOLO del resultado

kanchis chunka



#10. Kichwapi tiyashkakunapa shuyukunata killkay. Escribe los nombres de los siguientes objetos o gráficos en kichwa

pataku



#11. Kichwapi tullpu shutikunata akllay. Seleccione los nombre de colores en kichwa.

waylla

#12. Kichwapi alli killkashkata akllapay. Seleccione el vocabulario escrito correctamente según la gramática kichwa.

- Ñavi
- guagua
- antagua
- suxta
- tanta

Anexo N°6. Validación de la propuesta.



UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
"RICARDO CERDA TAPUY"
Resolución N° 228 del 22-Sep-2014 RUC: 2160056270001
Tel. 063019229 - E-mail: col_ricardo_cerda@yahoo.es
AWKAYAKU-EL ENO-LAGO AGRIO-SUCUMBIOS



ING. JAZMINA ALEXANDRA VILLEGAS MOLINA
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE "RICARDO CRDA TAPUY"

VALIDACIÓN

La propuesta denominada "Blog educativo con estrategias didácticas de gamificación para motivar el aprendizaje del idioma kichwa en educación básica " desarrollada por parte de la docente Carmen Sofia Sanda Chimbo, resulta un sitio web con materiales didácticos innovadores para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, dado el auge de la era digital en la que nos desenvolvemos, es imprescindible incluir este tipo de estrategias didácticas basadas en el uso de herramientas tecnológicas que permiten mejorar la interacción de los usuario y del material didáctico desarrollado para la asignatura.

El sitio web implementado busca formar estudiantes que fortalezcan su idioma y sus valores culturales e incremente sus habilidades lingüísticas con la finalidad de ir cultivando y transmitiendo a las futura generaciones.

La propuesta muestra una estructura clara y adecuada, es coherente con los objetivos planteados y que además denota que se alcanzaran resultados favorables de la aplicación de la misma, lo que le convierte en útil y beneficiosa para los estudiantes, ante lo expuesto se la considera como válida para el proceso de enseñanza de la asignatura de la lengua de la nacionalidad (kichwa).

Nueva Loja, 29 de mayo del 2022

Atentamente-



ING. JAZMINA ALEXANDRA VILLEGAS MOLINA
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE "RICARDO CRDA TAPUY"