UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

_____

USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA.

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

Autora:

Cerda Tanguila Idalia Lourdes

Tutor: Dr. Londoño Cristian

QUITO - ECUADOR

2025

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

Yo, Idalia Lourdes Cerda Tanguila, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre "USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA", 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 Quito, a los 30 días del mes de enero de 2025, firmo conforme:

Autor: Ing. Idalia Lourdes Cerda Tanguila

Firma: Firmado electrónicamente por: IDALIA LOURDES CERDA TANGUILA

Número de Cédula: 1501220998
Dirección: Quito-Atukucho
Correo Electrónico: idaliacerda@hotmail.com
Teléfono: 0988637731

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA” presentado por Idalia Lourdes Cerda Tanguila, para optar por el Título de Magister 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.

Quito, 30 de enero del 2025

Firmado electrónicamente por:
CRISTIAN FERNANDO LONDONO PROANO

……

Dr. Cristián Fernando Londoño Proaño

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 Magister en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 30 de enero 2025

……..
Ing. Idalia Lourdes Cerda Tanguila
1501220998

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA, previo a la obtención del Título de Magister 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.

Quito, 30 de enero del 2025

……..

Dr. José Clemente Mora Rosales
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

…….

Mgs. Diego Efraín Quinga Jerez
VOCAL

…….

Dr. Cristián Fernando Londoño Proaño
TUTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A mis padres (Mario Cerda y Lourdes Tanguila) y mis hermanos (Kevin Cerda y Jennifer Cerda), por brindarme su apoyo incondicional desde el día uno y por tenerme mucha paciencia en los momentos más complicados de mi vida y ser el pilar fundamental en mi proceso de culminación de mi estudio.

También dedico a mi querida Universidad Tecnológica Indoamérica por enseñarme e inspirarme a seguir profesionalizándome, en el ámbito educativo y seguir aprendiendo nuevos saberes y conocimientos en este campo

.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme sabiduría y fortaleza, a mis padres por su apoyo incondicional y mis hermanos por su ayuda y paciencia.

También, agradezco a mi querida Universidad Tecnológica Indoamerica y a mis queridos docentes quienes me impartieron las clases de maestría y me enseñaron nuevos conocimientos y auto educarme para enseñar la pedagogía digital en los educandos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA: 1

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

APROBACIÓN DEL TUTOR II

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD III

APROBACIÓN TRIBUNAL IV

DEDICATORIA V

AGRADECIMIENTO VI

ÍNDICE DE CONTENIDOS VII

ÍNDICE DE TABLAS XI

ÍNDICE DE GRÁFICOS XII

ÍNDICE DE FICHAS DE OBSERVACIÓN XIII

RESUMEN EJECUTIVO XIV

ABSTRACT XV

INTRODUCCIÓN 1

- Importancia y actualidad 1
- Respaldo normativo y legal 2
- Planteamiento del problema 3
- Árbol de problemas 4
- Destinatarios del proyecto 5
- Objetivos del proyecto 5

CAPITULO I 6
MARCO TEORICO 6
Antecedentes de la investigación (estado del arte) 6
Población y número de hablantes 7
Contexto histórico y cultural del idioma kichwa 10
El lenguaje kichwa en la actualidad 11
Lengua Kichwa – Ñukanchik kikin shimi kichwa 12
Caracteristicas del lenguaje kichwa 13
Fortalecimiento del idioma kichwa-mediante la tradicional 13
Marco Legal y la Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador 14
Juegos ancestrales kichwa 16
Fundamentos teoricos del uso de juegos educativos en linea para el aprendizaje del idioma 16
Tipos de gamificación par el estudio de la lengua ancestral 18
Como se concentra la gamificación en los pueblos indígenas/institución bilingüe 22
Característica de la gamificación 23
Enfoque de aprendizaje por medio de juegos en línea 25
Uso de juegos educativos en línea en el aula clase 25
Plataformas para crear juegos educativos en línea para la enseñanza-aprendizaje . 26
Los beneficios de los juegos educativos en línea para el aprendizaje 27
Las últimas investigaciones del uso de juegos en línea en la enseñanza de la lengua ancestral. 27
CAPITULO II 29
DISEÑO DE METODOLOGÍA 29
Metodología 29

Enfoque de la investigación y diseño de la investigación 29
Diseño investigativo 30
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación 31
Proceso de recolección de datos 33
Técnica de Entrevista estructurada a profundidad 33
Técnica Observación 34
Análisis de los resultados 35
HALLAZGOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN 41
Análisis de las plataformas 43
Análisis Cualitativo 44
Recomendaciones 46
CAPITULO III 48
PROPUESTA 48
Nombre de la propuesta: 48
Definición del tipo de producto: 48
OBJETIVOS: 48
Estructura de la propuesta 49
Evaluación de la propuesta innovadora 64
Valoración de la propuesta 64
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 66
ANEXOS 73
Anexo 1. 73
Fichas de observación 73
Anexo 2. 93

Entrevista 93

Anexo 3. 95

Imágenes de la entrevista 95

Anexo 4. 96

Carta de aceptación de estudio 96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción de los juegos digitales web 26
Tabla 2. Población y muestra (apps) 33
Tabla 3. Población y muestra 33
Tabla 4. Categorías y Subcategorías 36
Tabla 5. Categorías y Subcategorías 37
Tabla 6. Categorías y Subcategorías 39
Tabla 7. Las descripciones de los juegos educativos en línea 41
Tabla 8. Micro taller I 51
Tabla 9. Micro taller II 55
Tabla 10. Micro taller III 58
Tabla 11. Micro taller IV 61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas 4
Gráfico 2. Censo INEC de la población actual del país (2024) 8
Gráfico 3. Censo INEC de la población de los indígenas Sierra, Amazonia, Costa (2022) 8
Gráfico 4. Estadística de las 14 Nacionalidades del Ecuador (2022) 9
Gráfico 5. La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje Elaborado 19
Gráfico 6. La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior 20
Gráfico 7. Diagrama de selección de la muestra 32

ÍNDICE DE FICHAS DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación N.º 1. Completar la actividad (Frase en Kichwa) 73
Ficha de Observación N.º 2. Animales en kichwa..... 74
Ficha de Observación N.º 3. Números en Kichwa 75
Ficha de Observación N.º 4. ¿Cómo se dice en Kichwa?..... 76
Ficha de Observación N.º 5. Palabras en Kichwa..... 77
Ficha de Observación N.º 6. Verbos en kichwa..... 78
Ficha de Observación N.º 7. Pronombres personales Kichwa..... 79
Ficha de Observación N.º 8. Aprendamos el Kichwa..... 80
Ficha de Observación N.º 9. Kichwa 1.2 81
Ficha de Observación N.º 10. Kichwa 82
Ficha de Observación N.º 11. Kichwa (Relacionar la imagen) 83
Ficha de Observación N.º 12. Aprendiendo Kichwa 84
Ficha de Observación N.º 13.Kichwa (Vocabulario)..... 85
Ficha de Observación N.º 14. Evaluación de lenguaje Kichwa..... 86
Ficha de Observación N.º 15. Aprendamos nuevas palabras en kichwa 87
Ficha de Observación N.º 16. Palabras en kichwa 88
Ficha de Observación N.º 17. Kichwa 89
Ficha de Observación N.º 18. Kichwa 90
Ficha de Observación N.º 19. Kichwa 91
Ficha de Observación N.º 20. Kichwa Rimay Yachay/gramática 92

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: USO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA

Autor: Idalia Lourdes Cerda Tanguila

Tutor: PhD. Cristian Londoño

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación aborda el problema de la pérdida del idioma ancestral kichwa, atribuida a la falta de enseñanza y valoración en las generaciones jóvenes. La hipótesis plantea que la gamificación mediante plataformas de juegos en línea puede contribuir a revitalizar el idioma, incrementando la motivación y el aprendizaje efectivo entre los estudiantes. El objetivo general es explorar el uso de estas herramientas digitales para el fortalecimiento del kichwa, mientras que los objetivos específicos incluyen revisar fuentes bibliográficas, sistematizar el uso de juegos educativos y diseñar estrategias de gamificación adaptadas al contexto educativo del kichwa. La metodología empleada es cualitativa, con enfoque etnográfico y técnicas de observación y entrevistas estructuradas. Este enfoque busca capturar de forma integral la interacción de los estudiantes con las herramientas y medir su efectividad en el aprendizaje. Los resultados revelan que plataformas como Educaplay, Cerebriti y Wordwall son útiles para crear actividades interactivas que refuerzan el vocabulario y las habilidades lingüísticas en kichwa, mostrando una recepción positiva por parte de los docentes y estudiantes . Las conclusiones destacan el potencial de los juegos en línea como medio para preservar el idioma y fortalecer la identidad cultural de los pueblos kichwas, recomendando ampliar su uso y capacitación docente para optimizar los resultados.

Palabras claves: Gamificación, lengua kchwa, juegos educativos en línea, revitalización lingüística

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: CERDA TANGUILA IDALIA LOURDES

TUTOR: LONDOÑO PROAÑO CRISTIAN

ABSTRACT

THE USE OF ONLINE EDUCATIONAL GAMES FOR STRENGTHENING THE KICHWA LANGUAGE

The current research problem addresses the loss of the ancestral Kichwa language due to the lack of teaching and appreciation among generations of youth. The hypothesis suggests that gamification through online game platforms can help revitalize the language by increasing motivation and effective learning among students. It is worth noting that the general objective of this study is to explore the use of digital tools to strengthen Kichwa. In the same order, the specific objectives include reviewing bibliographic sources, systematizing the use of educational games, and designing gamification strategies adapted to the education context of Kichwa teaching and learning. The methodology was qualitative, with an ethnographic approach and research techniques such as observation and structured interviews. This approach aims to comprehensively capture students' interactions with the tools and measure their effectiveness in learning. The results reveal that platforms like Educaplay, Cerebriti, and Wordwall are useful for creating interactive activities that reinforce vocabulary and linguistic skills when preserving the Kichwa language. Under this premise, teachers and students benefited from the suggested proposal. Regarding the conclusions, it highlights the relevant impact of online games on preserving the language and strengthening the cultural identity of Kichwa communities. It is recommended that teachers receive training in the use of online digital games to enhance educational outcomes on a broader scale.

KEYWORDS: Keywords: gamification, Kchwa language, linguistic revitalization, online educational games.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente estudio aborda la implementación de recursos tecnológicos y pedagógicos mediados, utilizando juegos educativos en plataformas virtuales. Su propósito central es fortalecer la oralidad y escritura de la lengua kichwa ancestral dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de estrategias pedagógicas innovadoras adaptadas a entornos digitales.

Esta línea investigativa adquiere relevancia al responder a la necesidad de revitalizar el idioma kichwa como un pilar de la identidad cultural de los pueblos indígenas. Sin embargo, en la actualidad, las nuevas generaciones enfrentan temor y rechazo al hablar el idioma, mientras que el número de hablantes ha disminuido considerablemente debido a factores como el fallecimiento de adultos mayores, la falta de enseñanza en el núcleo familiar, la carencia de docentes capacitados, y el escaso apoyo de las autoridades. Esta situación se ve agravada por la predominancia del idioma español, que ha desplazado progresivamente al kichwa, generando un riesgo significativo para la transmisión de conocimientos culturales y tradiciones ancestrales.

El potencial de los juegos educativos en línea trasciende la enseñanza tradicional, especialmente en contextos multiculturales y multilingües. En el caso del kichwa, lengua ancestral del Ecuador, estos juegos no solo facilitan el aprendizaje, sino que también contribuyen a su revitalización y preservación. Briceño (2022) destaca que la gamificación integra dinámicas motivadoras, como niveles y recompensas, que fomentan el interés de los usuarios y potencian la práctica constante del idioma. Implementar esta estrategia en comunidades indígenas puede garantizar que el conocimiento lingüístico trascienda generaciones.

Asimismo, las tecnologías actuales brindan herramientas accesibles para crear contenidos educativos personalizados. Plataformas como Educaplay y Wordwall permiten diseñar actividades que refuercen habilidades lingüísticas de manera dinámica y atractiva. Trejo-González (2020) enfatiza que estas herramientas, combinadas con estrategias de gamificación, no solo mejoran el aprendizaje, sino que también promueven un mayor compromiso y participación.

Esto resulta crucial para reforzar la identidad cultural y garantizar la transmisión de saberes ancestrales.

Respaldo normativo y legal

La pérdida del idioma kichwa se reconoce como un problema que cuenta con respaldo en un marco legal robusto, tanto en el contexto nacional como internacional. La Constitución del Ecuador (2008), en su artículo 57, otorga a las nacionalidades indígenas el derecho de proteger y promover el uso de su lengua materna, considerándola un componente fundamental de su identidad cultural. De igual manera, el artículo 347 establece la obligación del Estado de impulsar la educación intercultural bilingüe en todos los niveles educativos, con el fin de preservar y revitalizar estas lenguas ancestrales.

De igual manera, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) refuerza en su artículo 2 la obligación de garantizar un sistema educativo inclusivo que respete la diversidad lingüística y cultural del Ecuador. Además, en su artículo 78, promueve la adopción de metodologías innovadoras, como el uso de herramientas tecnológicas, para fortalecer las lenguas ancestrales dentro del proceso educativo.

En el ámbito internacional, el Convenio 169 de la OIT (1989) y la Declaración Universal de los Derechos Lingüísticos (1996) reconocen el derecho de las comunidades indígenas a acceder a educación en su lengua originaria, con enfoques pedagógicos ajustados a su contexto cultural. Estas disposiciones resaltan que la incorporación de tecnologías educativas constituye una estrategia valiosa para rescatar lenguas en peligro, como el kichwa, y promover la preservación de la identidad cultural de los pueblos indígenas.

El Plan de Acción para el Decenio Internacional de las Lenguas Indígenas (2022 – 2032) (UNESCO, 2021) subraya la digitalización y el uso de herramientas tecnológicas como pilares fundamentales para preservar y promover las lenguas en peligro de extinción. Este instrumento estratégico impulsa la creación de programas pedagógicos innovadores que aprovechen la tecnología para garantizar la transmisión intergeneracional de idiomas ancestrales, como el kichwa. Asimismo, establece una corresponsabilidad entre gobiernos, comunidades indígenas y

organizaciones internacionales para diseñar e implementar iniciativas efectivas que fortalezcan la diversidad lingüística y cultural, contribuyendo a la revitalización de estas lenguas como elementos clave de la identidad y el patrimonio cultural.

Planteamiento del problema

El idioma ancestral kichwa, considerado uno de los más representativos de las nacionalidades indígenas del Ecuador, atraviesa una alarmante reducción en el número de hablantes. Esta problemática se origina por la ausencia de prácticas eficientes de enseñanza y aprendizaje, el descuido dentro del entorno familiar y la falta de formación adecuada de docentes que puedan transmitir el idioma en contextos educativos formales. Asimismo, la predominancia cultural del español, junto con el rechazo y temor de las nuevas generaciones a usar el kichwa, ha provocado un distanciamiento paulatino de esta lengua ancestral. Como resultado, no solo se afecta la conservación lingüística, sino también la transmisión de valores culturales y tradiciones esenciales para mantener viva la identidad de los pueblos indígenas.

Frente a este desafío, el presente estudio plantea el uso de herramientas digitales, con énfasis en juegos educativos en línea, como una propuesta pedagógica innovadora destinada a potenciar el aprendizaje del kichwa. Dichas herramientas permiten crear un entorno dinámico e interactivo que facilita el desarrollo de habilidades orales y escritas en esta lengua ancestral, respondiendo a las demandas educativas actuales. La integración de tecnologías educativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como objetivo inspirar a las nuevas generaciones a valorar y conservar su idioma materno, favoreciendo así la recuperación del kichwa y el fortalecimiento de la identidad cultural de las comunidades indígenas. Esta iniciativa se articula con las políticas educativas nacionales y los compromisos globales orientados a proteger la diversidad lingüística y cultural.

Árbol de problemas

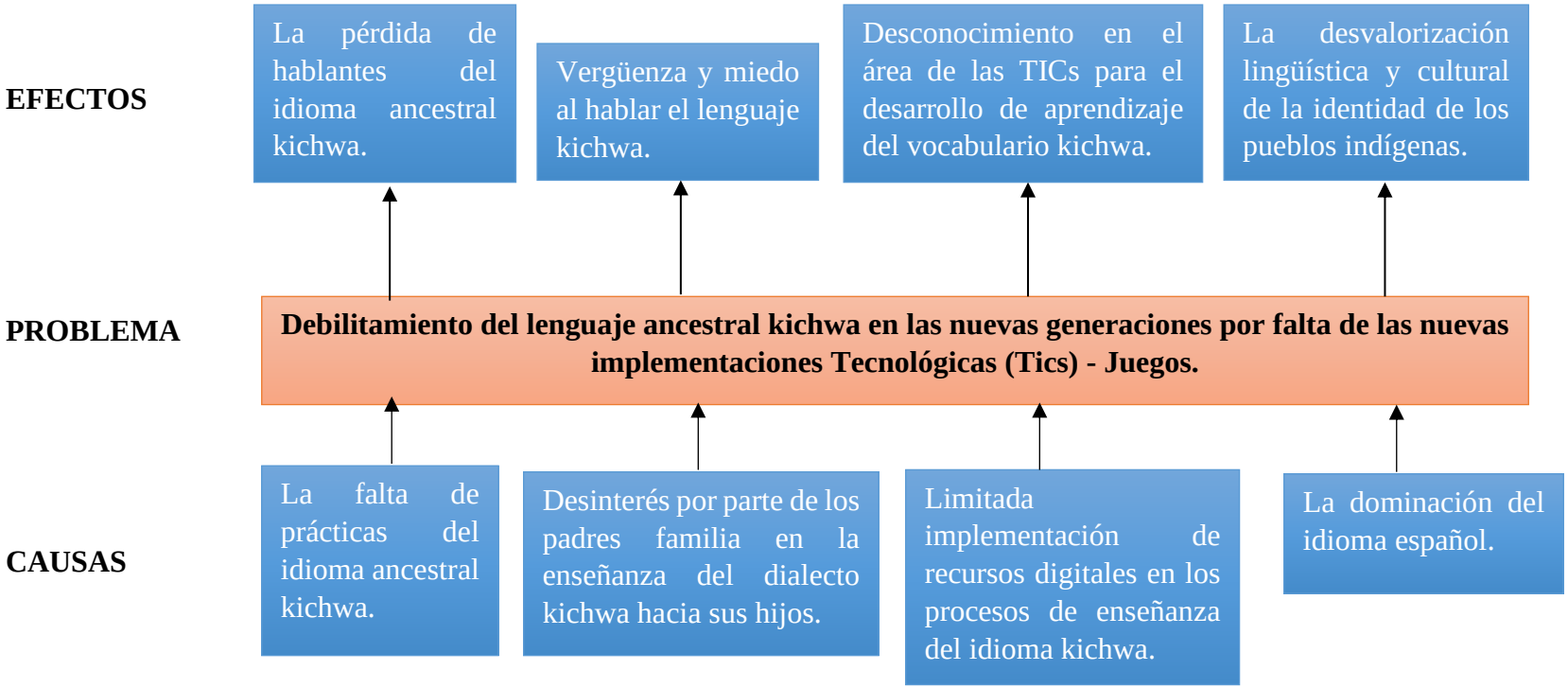


Gráfico 1. Árbol de problemas

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: Elaboración Propia

Destinatarios del proyecto

Los destinarios principales de esta investigación son los alumnos de nivel básico y medio pertenecientes a instituciones educativas interculturales bilingües que forman parte del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SEIB). Este grupo objetivo está compuesto por alumnos de comunidades indígenas, quienes enfrentan dificultades en el aprendizaje de la lengua kichwa debido a la falta de recursos tecnológicos, docentes capacitados y un proceso educativo que no incorpora metodologías innovadoras.

De igual manera, los docentes serán beneficiarios directos al disponer de juegos educativos en línea como recursos pedagógicos que facilitan la enseñanza del kichwa, permitiéndoles adoptar enfoques más dinámicos e interactivos para la transmisión de la lengua ancestral.

Por otro lado, los beneficiarios indirectos incluyen a las familias y comunidades indígenas, quienes podrán observar una mejora en la motivación y el uso del kichwa por parte de los estudiantes, incentivando su preservación en el entorno familiar y comunitario. Las autoridades educativas locales también se verán beneficiadas, ya que este estudio ofrece una propuesta metodológica factible que puede integrarse en políticas educativas para la revitalización lingüística y cultural.

Objetivos del proyecto

Objetivo General

Explorar el uso de juegos educativos en línea para fortalecer la lengua ancestral kichwa en la educación de las nuevas generaciones.

Objetivo Específicos

- Indagar las fuentes bibliográficas de diferentes autores, revisando en los repositorios, libros, revistas y artículos en relación al problema planteado.
- Sistematizar el proceso investigativo de los juegos educativos en línea.
- Diseñar estrategias de uso de juegos en línea para el fortalecimiento del idioma kichwa.

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEORICA DEL USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA ANCESTRAL KICHWA

MARCO TEORICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

El idioma kichwa es una lengua materna de la identidad cultural de la nacionalidad kichwa del ecuador, el cual es reconocido como uno de los idiomas oficiales y el más hablado del ecuador después del idioma español. Sin, embargo en los últimos tiempos se ha estado perdiendo hablantes del kichwa por diferentes factores poniendo en riesgo la pérdida del idioma por la aculturación. De la misma manera los grupos del habla kichwa se están mestizando con el habla español por ello en cada generación el idioma va deteriorando tanto el lenguaje y el dialecto kichwa.

Chocair Herrera (2020), menciona que en la provincia de Ibarra los habitantes indígenas kichwas de la sierra del pueblo de Natabuela de la comunidad Ovalos, a través de su investigación que duro en recolectar datos durante diez años desde el 2008 hasta el 2018, con la utilización del método de investigación acción participativa a firma de que no son kichwas hablantes. A pesar de celebrar las fiestas del inti raymi una fiesta cultural donde presentan sus vestimentas o danzas tradicionales como parte de su identidad cultural, se dice que su idioma ancestral kichwa desapareció hace 200 0 300 años según sus encuestas realizadas a las personas propias del sector y no saben en qué momento se dejó de expresar el idioma. Además, se expresa que la extinción de lengua ancestral se debió por diferentes situaciones uno de ellos es la discriminación social, timidez de expresar el dialecto y la falta de la enseñanza desde el hogar.

Vargas y Pérez (2019), recalcan que peru es un pais con variedades de lenguas, por ende los investigadores se fijaron en una lengua en particular el idioma Quechua ya que mencionan que esta lengua es originaria y una de las lenguas oficiales del pais tal como el idioma amaira y el español. Sin embargo la lengua Quechua son restringidas en el sistema educativo al igual que la pérdida de la identidad cultural lingüística en la región de Puno se debe a la predominancia del idioma español. Por esta razón, los investigadores buscan recuperar, fortalecer y revalorizar la identidad cultural en la pedagogía, con el objetivo de enfrentar los cambios ocurridos en el sistema educativo y por tanto conservar la cultura andina en la zona del Puno, puesto que la lengua quechua debe prevalecer y transmir a las siguientes generaciones mediante las narraciones y costumbres o tradiciones.

Los investigadores Delgado Delgado y De la Peña Consuegra (2023), mencionan en su articulo sobre el uso de juegos en línea en la educación general básica favorece un aprendizaje significativo al combinar la motivación con el desarrollo de habilidades cognitivas. Señalan que estas herramientas aumentan el involucramiento activo de los alumnos contribuye al aprendizaje y la consolidación del conocimiento al integrar contenidos curriculares en actividades lúdicas y digitales. Además, concluyen que, si los juegos en línea se diseñan de manera estructurada y alineada a los objetivos educativos, pueden ser una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Población y número de hablantes

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, febrero 2024), Ecuador cuenta con una población total de 16.938.986 habitantes, de los cuales 1.301.887 pertenecen a 14 nacionalidades indígenas. Estas comunidades representan el 7,7 % de la población y están organizadas en entidades locales, regionales y nacionales. En cuanto a su distribución geográfica, el 68,20 % reside en la sierra, el 24,06 % en la Amazonía y solo el 7,56 % en la costa. Durante el censo de 2022, se reconocieron como nacionalidades indígenas a los Tsáchila, Chachi, Epera, Awa, Kichwas, Shuar, Achuar, Shiwiar, Cofán, Siona, Secoya, Zápara, Andoa y Waorani. Los Kichwas constituyen el grupo más numeroso, representando el 85,87 % y aproximadamente 800.000 personas a nivel nacional. A

pesar de los porcentajes menores de las demás nacionalidades, todas son igualmente significativas dentro de un Estado Plurinacional (IWGIA, 2024).

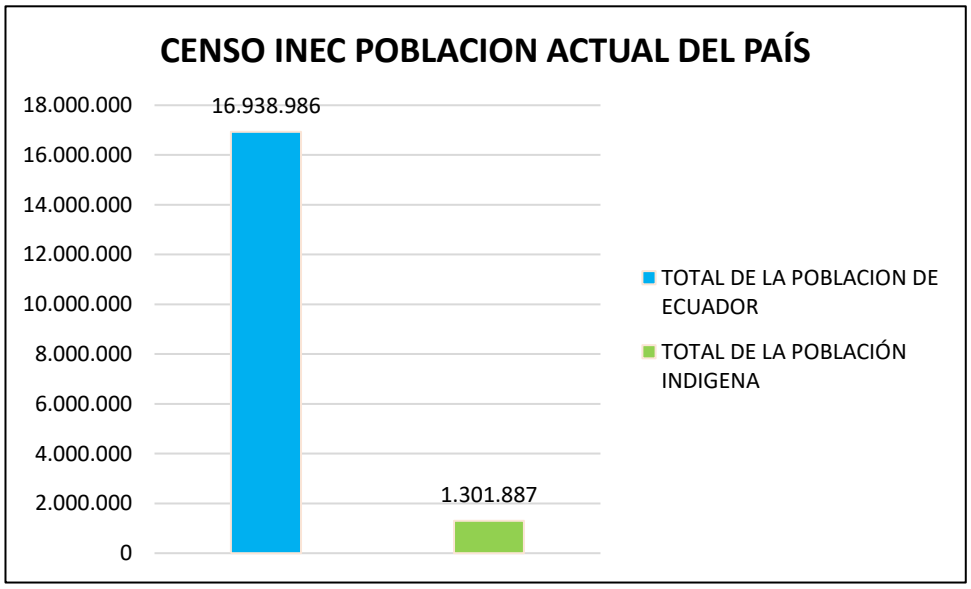


Gráfico 2. Censo INEC de la población actual del país (2024)

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: INCE (2024)

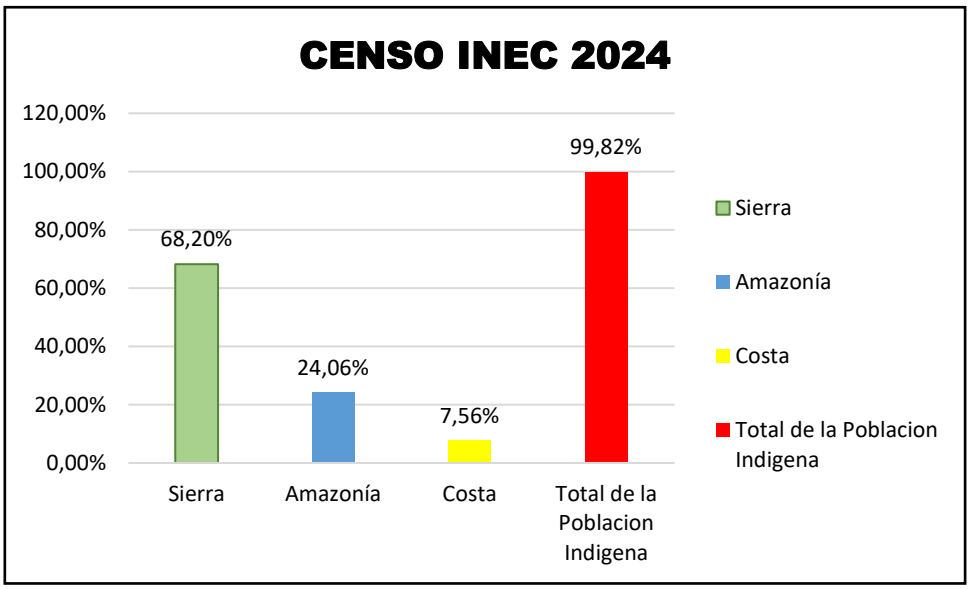


Gráfico 3. Censo INEC de la población de los indígenas Sierra, Amazonia, Costa (2022).
Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: INCE (2024)

Gráfico 4. Estadística de las 14 Nacionalidades del Ecuador (2022).

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: INCE (2024)

El 74 % de los estudiantes considera que la implementación de una aplicación web para la enseñanza del idioma kichwa en la universidad contribuiría al desarrollo de la nacionalidad kichwa. Según este análisis, se concluye que un programa web para enseñar el kichwa tendría un impacto cultural significativo en esta nacionalidad dispersa en el territorio. Además, dicho programa incluiría una gramática unificada del kichwa, fundamentada en aportes teóricos de diversos autores y el respaldo de entidades gubernamentales que participan en el proceso de aprendizaje (Buitrón, 2020).

Según, Buitrón (2020), menciona el proceso busca optimizar la enseñanza y el aprendizaje del idioma kichwa ancestral a través de la incorporación de tecnologías digitales y aplicaciones web. Esto permitirá fortalecer la lengua kichwa mediante una gramática unificada, con el propósito de rescatar, revitalizar y revalorizar este idioma, asegurando así la preservación de la identidad cultural de las nacionalidades indígenas kichwas en el país.

Los resultados evidencian las condiciones limitadas de las familias indígenas para acceder a la educación virtual. En muchos hogares no hay suficientes dispositivos electrónicos, como computadoras, laptops o tablets, necesarios para

que los estudiantes utilicen las plataformas educativas. Cuando estos recursos están disponibles, suelen ser compartidos entre varios miembros de la familia, con dos a cinco hermanos asistiendo a clases en horarios simultáneos. Esta carencia tecnológica dificulta significativamente la participación en la educación virtual según Chacón (2021).

Según Chacón (2021), menciona que las comunidades de familias indígenas pasan por situaciones poco favorables, por su área geográfica y por situaciones económicas de modo que sus hijos tienen desventajas para una buena educación virtual ya que en sus domicilios no cuentan con el sistema necesario de conexión a internet o dispositivos tecnológicos que puedan acceder a plataformas para investigar dados por los docentes. Además, por los inconvenientes manifestados los docentes presentaban problemas para la enseñanza-aprendizaje del kichwa su lengua materna, por el cual los estudiantes debían prestar o compartir los dispositivos para aprender y trabajar las tareas.

Contexto histórico y cultural del idioma kichwa

Los investigadores Cañizares y Torres (2020) coinciden en que el origen del idioma kichwa está profundamente ligado a la historia del Tahuantinsuyo. Esta civilización, que abarcó territorios desde el norte del Ecuador hasta el sur de Argentina, se consolidó como un imperio que buscaba la unificación cultural y lingüística de sus pueblos a través de la lengua kichwa.

Cañizares (2020) menciona dos versiones del origen del Tahuantinsuyo. La primera, basada en la tradición oral, relata que después del diluvio universal, una pareja sobrevivió y tuvo un hijo llamado Guayanay, cuyo nombre significa “golondrina”. Durante su vida, Guayanay engendró descendientes en distintas regiones, desde las llanuras pobladas por los Quitus o Caras hasta la isla de Puná, en lo que hoy corresponde a la provincia del Guayas. En una segunda versión, se habla de los hermanos Manco Cápac y Mama Ocllo, enviados por el Dios Sol para fundar un templo en el Cuzco, el "ombligo del mundo". Su descendiente más importante, Huayna Cápac, expandió el imperio, aunque su muerte provocó una disputa entre sus hijos Huáscar y Atahualpa, la cual debilitó al Tahuantinsuyo ante la llegada de los españoles.

Por su parte, Torres (2020) señala que el kichwa, idioma oficial del Tahuantinsuyo, fue utilizado como una herramienta de comunicación y dominación. Inicialmente, sirvió para transmitir valores, conocimientos y creencias, pero con la llegada de los colonizadores españoles, se transformó en un instrumento para la evangelización. Los sacerdotes aprendían kichwa para catequizar a los pueblos indígenas, al mismo tiempo que imponían el idioma castellano, creando una relación lingüística desigual que buscaba consolidar el poder colonial.

Adicionalmente, Pérez (2021) menciona que el kichwa no solo fue un medio de unificación territorial durante el Tahuantinsuyo, sino también un símbolo de identidad cultural. Esta lengua se expandió gracias a las campañas de integración del imperio incaico, que imponía su uso a las poblaciones conquistadas. Sin embargo, con la colonización, el idioma kichwa comenzó a fragmentarse y a perder su predominancia, siendo relegado por el español.

Asimismo, Torres (2020) y Lema (2019) destacan que, a pesar de la imposición del castellano, el kichwa logró sobrevivir en las comunidades indígenas gracias a la oralidad, la cual permitió conservar las tradiciones y saberes ancestrales. Actualmente, el kichwa es un símbolo de resistencia cultural y un elemento clave para la preservación de la identidad de los pueblos andinos.

El lenguaje kichwa en la actualidad

Aunque el kichwa es una de las lenguas más sólidas, atraviesa momentos complicados, pues ha dejado de hablarse diariamente en los hogares. Sin embargo, este panorama puede cambiar fortaleciendo su identidad lingüística mediante una ley de derechos lingüísticos que proteja, revitalice y promueva el uso de lenguas indígenas. En cuanto al corpus, es posible crear nuevos términos de uso cotidiano que simplifiquen la comunicación en kichwa (Burneo, 2018)

El idioma kichwa a pesar de ser una de las leguas más fuertes e influyentes en la cultura kichwa, durante generaciones desde la adoptación como lengua universal del incario, en la actualidad la lengua kichwa se ha ido desvalorizando por las nuevas generaciones, por timidez, por la falta de prácticas, influencia del idioma español o simplemente ya no se hablan en los hogares, por tal razón se está reforzando la identidad lingüística junto a las autoridades y las leyes del derecho a

usar y fortalecer el idioma kichwa con estrategias que prevalezcan concisas en el día a día que faciliten la comunicación del idioma kichwa.

"La tecnología y la lengua ancestral Kichwa interactúan en el sistema de educación bilingüe de la Amazonía ecuatoriana. El propósito es identificar oportunidades y desafíos, y proporcionar una base sólida para futuras investigaciones y decisiones políticas en este ámbito" (Aguinda, 2023, p. 4077). En el presente la tecnología avanzada eso ha permitido a desarrollarse también en el campo educativo a través de las herramientas digitales las cuales son una base para la enseñanza en el Sistema de Educación Bilingüe de la Amazonía Ecuatoriana, esto con el propósito de fortalecer el idioma kichwa para que continúe con una base sólida durante las siguientes generaciones.

También, menciona que, al utilizar la tecnología en el ámbito educativo lo ven como un beneficio en la enseñanza-aprendizaje para los educandos, con el fin de mejorar la estimulación del estudiante y la adaptación de contenidos a ambientes culturales concretos.

Lengua Kichwa – Ñukanchik kikin shimi kichwa

El kichwa es una de las lenguas reconocidas en Ecuador como lengua oficial de interacción cultural. El Ministerio de Educación asegura su desarrollo a través del currículo intercultural bilingüe. Por ello, resulta fundamental que todos los docentes trabajen de manera consciente para contribuir de forma significativa al proceso educativo y garantizar el pleno desarrollo de esta lengua (Guillen Arévalo, L., 2020).

El idioma kichwa tiene su propia estructura por ello cuenta con su peculiar gramática, para el habla kichwa, también es importante valorar el dominio del idioma y transmitir el lenguaje a los niños o estudiantes de modo innovadora; creativa y estratégica.

Ñawpa pacha kikin rimaykuna, karan ayllullaktapi shinchy yachishpa yuyaykunata, rimakunata, rimashami kausany kanchy.

En la actualidad, el idioma kichwa se habla en 13 provincias del país: Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Bolívar, Cañar, Azuay y Loja en la región Sierra, así como Sucumbíos, Napo, Pastaza y Zamora Chinchipe en la región Amazónica. En las comunidades de estas provincias, se mantiene el

uso del kichwa respetando los dialectos propios de cada zona. Sin embargo, el nuevo sistema unificado de la lengua ha provocado la pérdida de algunas interpretaciones lingüísticas características de cada sector (Lema M. , 2013).

Según Lema (2013), menciona que en el presente las 13 provincias del país con dialecto propio de cada zona, está perdiendo sus interpretaciones lingüísticas a pesar de ocupar el nuevo sistema unificado de la lengua, donde se basan en el alfabeto básico conforme a dos razones la histórica y la pedagogía.

Caracteristicas del lenguaje kichwa

En el idioma kichwa, los morfemas cumplen diversas funciones gramaticales, como actuar como preposiciones, conjunciones, modificadores o marcadores de posesión. Por lo general, resulta complejo realizar traducciones literales al español, ya que algunas palabras conservan significados únicos que no tienen un equivalente directo. Desde las primeras décadas del siglo XXI, se incorporaron las letras K y W en la escritura del kichwa, una práctica que sigue vigente. Además, el idioma presenta morfemas con significados que no tienen correspondencia en el español, lo que se relaciona con la estructura particular del kichwa, que sigue un orden sintáctico de sujeto – objeto – verbo (Lema M. , 2013).

Según Lema (2013), menciona que la lengua kichwa no tiene un patrón por el cual se puede integrar las palabras ya que la lengua es esencialmente oral, de modo que los kichwas hablantes aprendieron la técnica de escribir y de leer lo escrito mediante el castellano. Además, menciona que hasta la llegada de los españoles los kichwas hablantes no tenía escrituras plasmadas por ende se desconoce

Fortalecimiento del idioma kichwa-mediante la tradicional

La preservación del idioma kichwa en Ecuador es esencial por diversas razones. En primer lugar, constituye un elemento clave de la identidad cultural y social de las comunidades indígenas, al ser su lengua materna y un vínculo directo con su herencia ancestral. Además, al ser reconocida como lengua oficial junto con el español, su conservación fomenta la diversidad lingüística y cultural del país. Desde una perspectiva práctica, mantener el kichwa puede generar beneficios

económicos y sociales, ya que el bilingüismo puede ofrecer ventajas competitivas tanto en el ámbito educativo como en el laboral (Prieto Andreu, 2022).

Sin duda, el idioma kichwa viene siendo la lengua materna hablado por nuestros antepasados hasta la presente generación, lo cual es una parte fundamental como identidad cultural de los indígenas kichwas; siendo una de las lenguas oficial de los kichwas del Ecuador al igual que el español. Sin embargo, existe el deterioro de las personas hablantes del kichwa, esto debido a los cambios como el modernismo, la timidez, la migración o la falta de comunicación en el idioma kichwa de acuerdo a estos factores los niños han perdido esa voluntad de seguir practicando la cultura y conservando el idioma kichwa por ello en las instituciones educativas intercultural bilingüe han propuesto fortalecer el uso del lenguaje kichwa del contexto oral y escrito dentro y fuera de las instituciones educativas.

Además, es un área específica donde aplican la didáctica kichwa en cuanto al uso de los verbos y palabras como reforzamiento en el habla. Los valores deben ser fortalecidos dentro de una familia, valorar la lengua materna por su identidad.

Marco Legal y la Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), aprobada en 2011, constituye el principal marco legal para la educación en Ecuador. Esta normativa reconoce la plurinacionalidad y la diversidad cultural del país, estableciendo lineamientos específicos para la preservación y fortalecimiento de las lenguas ancestrales (LOEI, 2011).

El artículo 2 de la LOEI garantiza un sistema educativo inclusivo que promueva el respeto y desarrollo de la diversidad cultural y lingüística. Dentro de este contexto, se implementa el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SEIB), cuyo objetivo principal es fortalecer las lenguas originarias, como el kichwa, y asegurar su transmisión a las nuevas generaciones (LOEI, 2011)

En particular, el artículo 78 establece que el SEIB debe incorporar metodologías innovadoras adaptadas a los contextos y necesidades de las comunidades indígenas. Esto incluye el uso de tecnologías educativas y herramientas digitales como medios efectivos para revitalizar las lenguas ancestrales (LOEI, 2011). De esta manera, se fomenta no solo el aprendizaje del idioma, sino también la identidad cultural de los pueblos indígenas.

En consonancia con estos principios legales, la presente investigación propone la utilización de juegos educativos en línea como una estrategia pedagógica innovadora. Esta metodología, alineada con los objetivos del SEIB, integra la gamificación y las tecnologías digitales, permitiendo crear entornos de aprendizaje interactivos y motivadores que ayuden a preservar la lengua kichwa en un contexto educativo y culturalmente pertinente.

Además de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), existen otras normativas nacionales e internacionales que respaldan la preservación de las lenguas ancestrales y la implementación de una educación intercultural bilingüe.

A nivel nacional, la Constitución del Ecuador (2008) establece en su artículo 57 el derecho de las comunidades indígenas a conservar y desarrollar sus lenguas originarias, al considerarlas parte fundamental de su identidad cultural. Asimismo, el artículo 347 determina que el Estado debe fortalecer la educación intercultural bilingüe en todos los niveles educativos, asegurando la transmisión de las lenguas maternas a las nuevas generaciones.

En el contexto internacional, la Declaración Universal de los Derechos Lingüísticos (1996) respalda la preservación y el uso de las lenguas como un derecho humano esencial, asegurando su continuidad para las generaciones futuras. De manera similar, el Convenio 169 de la OIT (1989), ratificado por Ecuador, establece en su artículo 27 que la educación destinada a los pueblos indígenas debe llevarse a cabo en su idioma nativo y respetar sus valores culturales y tradiciones.

Estas normativas constituyen un marco legal sólido que sustenta la presente investigación, cuyo objetivo es fortalecer el kichwa a través del uso de tecnologías educativas innovadoras, como los juegos en línea y la gamificación, promoviendo un aprendizaje que sea tanto significativo como motivador para los estudiantes.

En este contexto de fortalecimiento cultural y lingüístico, es fundamental rescatar y valorar las prácticas tradicionales de las comunidades, como los juegos ancestrales kichwa, los cuales no solo representan una manifestación cultural, sino también una oportunidad para incluirlos activamente en el proceso educativo.

Juegos ancestrales kichwa

"Los juegos ancestrales se los tiene que realizar con materiales del medio y son los siguientes: chaski, (waysa puru), bodoquera y la lanza" (Ministerio de Educación, 2021).

Chaski: Es un juego ancestral que sirve para fortalecer las habilidades fsicas del sujeto, particularmente estos juegos son realizados en las instituciones educativas, el juego consiste; en hacer un grupo de dos o mas personas y correr una disticacia llevando un objeto (un mensaje o una pelotita) y pasar al siguiente hasta la meta.

Waysa puru: Es un instrumento de juego ancestral, esta hecha del fruto de cuya y el centro.

Bodoquera o Cerbatana: Es un juego de puntería que comienza con la selección de un trozo de pambil de cualquier tamaño, el cual se abre por la mitad y se talla con una piedra hasta darle una forma circular. Luego, las dos partes se ensamblan utilizando cera de abeja y bejucos, creando una cerbatana. Cuanto más larga sea la cerbatana, mayor será la precisión que puede alcanzar. Los jugadores se posicionan a la misma altura para soplar la bodoquera y disparar el viruti, resultando ganador aquel que logre acercarse más al blanco (Ministerio de Eduación, 2017).

La lanza: Es una herramienta artesanal de defensa personal y casería, es fabricada de la palmera de chonta con un acabado punteagudo.

Fundamentos teoricos del uso de juegos educativos en linea para el aprendizaje del idioma

¿Qué es la gamificación?

Según Cormella (2020), menciona que la "Si el objetivo de la gamificación es incidir en la motivación de alguien para conseguir que tenga un comportamiento determinado, este usuario debería estar en el centro de la definición y del pensamiento de quien diseña una acción gami-ficada. Gamificar es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico. La gamificación se mide por el disfrute del jugador durante el proceso" (Cornellà, 2020, p. 12). La gamicacion es herramienta didactica y una motivación en el aprendizaje de la tecnologia para la aseñanza-aprendizaje del estudiante.

La gamificación se basa en la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos, combinados con la estética y el pensamiento

lúdico, con el objetivo de fomentar la participación, motivar acciones, estimular el aprendizaje y resolver problemas. En esencia, esta estrategia aprovecha el potencial de los juegos, inspirándose en la industria de los videojuegos y su componente de diversión, para incentivar cambios de comportamiento en las personas (jugadores). Estos cambios pueden incluir mejoras en la salud y condición física, mayor fidelización del consumidor, incremento del rendimiento laboral o fortalecimiento de la lealtad hacia las corporaciones (Flores, 2021).

La gamificación se determina como el uso de utilizar los juegos mediante la mecánica en la que se relaciona a las características básicas de un juego a través de los desafíos, reglas y las interacciones que se da en el videojuego de modo buscan incluir al jugador o usuario en el planteamiento del entretenimiento. Mientras que, en la dinámica de los juegos, se refiere en la forma como el usuario juega y manipula el dispositivo en la que compite ya sea mediante la velocidad, dificultades y niveles de competencia en la cual el jugador debe superar la complejidad de los juegos, utilizando su ingenio de conocimiento o pensamiento y habilidades en el juego. En el cual también los jugadores mejoran su rendimiento intelectual, salud y social.

El aprendizaje a través de la gamificación y otras estrategias que emplean el juego como recurso educativo, como el aprendizaje basado en el juego, puede ser una herramienta eficaz para generar nuevos entornos de aprendizaje. Estas metodologías permiten incentivar y motivar tanto intrínseca como extrínsecamente el compromiso y el desempeño académico del estudiantado (Prieto Andreu, 2022).

Es un enfoque de aprendizaje que utilizan los juegos como una herramienta de enseñanza en la educación del estudiante para mejorar el aprendizaje de forma lúdica en el entorno educativo. Donde incorporan los elementos de los juegos tales como obstáculos y recompensas para que de esta manera el educando se motive y experimente el conocimiento en el juego y de esta forma, fomentar la creatividad en la enseñanza-aprendizaje.

Segú Sanguncho (2020), menciona que “La gamificación tiene como fin, lograr que una actividad educativa no lúdica se vuelva algo interesante para el estudiante. Esta nueva técnica anima a los individuos a realizar tareas que son aburridas, con el objetivo de conseguir logros o recompensas” (Sangucho, 2020, p.

3). El fin principal de una gamificación, es crear una experiencia de entretenimiento para los estudiantes y en base a la experiencia divertida de un juego los estudiantes aprendan de ello. Estas gamificaciones lo aplican en las actividades donde los estudiantes no comprenden o se siente cansados de actividades rutinarias. Por ello con la gamificación implementan los juegos con técnicas divertidas para que el estudiante realice tareas con el propósito de que piense en seguir adquiriendo en conseguir el éxito o recompensas.

La gamificación educativa, actualmente, se presenta como una tendencia que combina los conceptos de juego y aprendizaje (Marín, 2015); se configura como una estrategia pedagógica adicional cuyo propósito es facilitar que los estudiantes adquieran conocimientos de manera efectiva y luego sean capaces de aplicarlos en contextos prácticos (Sangucho, 2020).

La nueva forma de aplicar la gamificación educativa en aprendizaje en línea basado en juegos se ha vuelto tendencia en el sector educativo en el cual se ha implementado la ludificación en las actividades aburridas para de esta forma el estudiante pueda desarrollar conocimientos y habilidades al innovar a la gamificación en la educación, generando un entorno de aprendizaje que simula las características de un juego.

Tipos de gamificación par el estudio de la lengua ancestral

Según Casaus et al. (2020) mencionan que la gamificación superficial o de contenido se aplica de manera puntual en una clase o actividad específica, mientras que la gamificación estructural o profunda se integra en la totalidad de la estructura de un curso. En este contexto se halla dos tipos de gamificaciones la gamificación superficial y la gamificación estructural. Las dos gamificaciones se diferencian en que la una si puede implementar los elementos del juego en el modelo educativo y la otra cambia el modelo educativo. La gamificación superficial o de contenido, añade elementos de juegos para motivar al educando sin cambiar el modelo educativo. Mientras que la gamificación estructural cambia el modelo educativo de forma que puede crear competencias con juegos educativos.

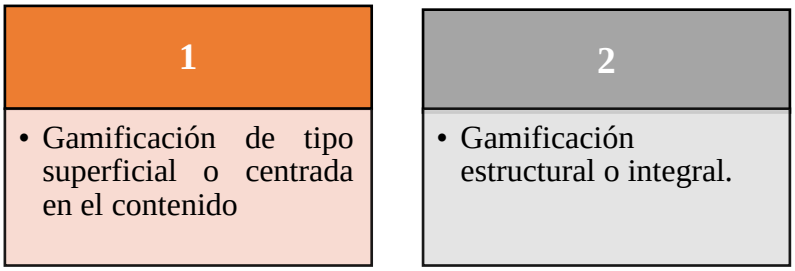


Gráfico 5. La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: Adaptado de Casaus, 2020. Tipos de gamificación, p.4.

Los tipos de gamificación, tanto superficial como estructural, tienen un objetivo común: motivar a los aprendices (De-Mello et al., 2017). Por su parte, Brazil y Albagli (2020) afirman que la gamificación actúa como una conexión entre el mundo real y el virtual, no solo simulando la realidad, sino interviniendo en ella para fomentar la motivación y participación mediante entornos atractivos, apoyados en narrativas digitales (Paladines, 2021).

Las gamificaciones mencionadas según sus tipos son que ambos contribuyen para el mismo fin, donde son adoptadas o implementadas para actividades educativas rutinarias en el que el estudiante se aburre por ello la implementación, cualquiera de los dos tipos de gamificación aporta para una clase entretenido mediante juegos. Además, la gamificación se expone a una enlace entre la realidad y el entorno virtual, lo cual no solamente explora simular la realidad, sino que influir en la misma. Concediendo animación y participación de quienes la usan, mediante llamativos escenarios virtuales creados con la ayuda de las descripciones digitales transmedia es decir un tipo de storytelling multimedia una historia contada el cual son enviadas a diferentes plataformas digitales de comunicación con el fin de que se conozcan el caso.

Según Cuadros (2021), menciona que la gamificación se puede desarrollar en distintos escenarios digitales y presenciales, también se refiere a que no se necesita el soporte tecnológico, aplicando la comunicación de forma asincrónica.

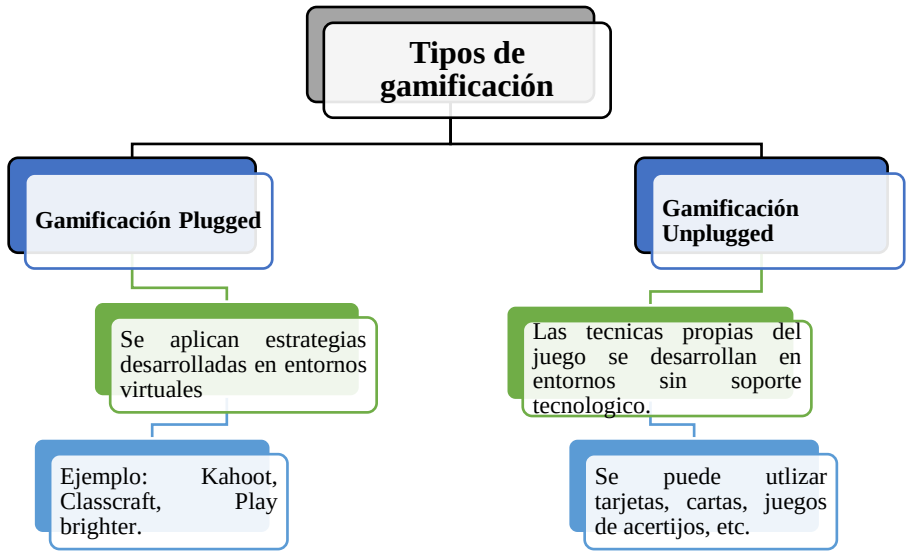


Gráfico 6. La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: Adaptado de Cuadros, 2021. Tipos de gamificación

Gamificación plugged: consiste en aplicar técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades realizadas en entornos virtuales o con soporte tecnológico. Un ejemplo común es el uso de herramientas como Kahoot en dispositivos móviles o tabletas, que motivan al alumnado mediante preguntas y respuestas que asignan puntuaciones y clasificaciones según su precisión y rapidez (González, 2019).

La gamificación plugged o conectada se refiere a que se puede utilizar e introducir elementos, técnicas y estrategias en el juego hechas por el mismo autor al igual que las actividades realizadas en el mundo digital o virtual, esto aplicando herramientas digitales o tecnológicos. Para poder observar las actividades desarrolladas en la plataforma digital como juegos el usuario deberá utilizar herramientas digitales como kahoot o soportes tecnológicos como celulares, tabletas entre otros. Esto con el fin de desarrollar el juego a la vez enseñar de manera

que el educando adquirirá aprendizaje mediante preguntas y respuestas en la aplicación del videojuego con fines de motivar al estudiante, mientras más altas las puntuaciones en corto plazo el alumno mantendrá la motivación en el aula clase.

La gamificación conectada utiliza dispositivos tecnológicos y aplicaciones en línea para desarrollar actividades gamificadas, aprovechando tanto recursos creados específicamente como aquellos disponibles en herramientas como Kahoot, Quizziz, Math Royale, ClassDojo, Socrative o Genially (Rodríguez Chirivi, 2022).

La gamificación conectada utiliza los equipos tecnológicos para poder conectarse a la red y de esa forma desarrollar la gamificación con actividades de la misma y llevar a cabo a los escenarios virtuales con animaciones llamativos, usando recursos como herramientas digitales y aplicaciones como kahoot entre otros, con el fin de que el usuario se sienta emocionado al jugar a la vez continua con la enseñanza-aprendizaje.

Gamificación unplugged: Es la que aplica técnicas, elementos y estrategias del juego en actividades desarrolladas sin apoyo tecnológico, como el uso de tarjetas, juegos de mesa o actividades tipo escape room, en las que los estudiantes resuelven acertijos para abrir puertas o cajas (González, 2019).

La gamificación unplugged es una herramienta que emplea técnicas, elementos y estrategias de juego, permitiendo al usuario manipularla o adaptarla de manera personal. Sin embargo, esta aplicación no utiliza el soporte tecnológico tomando en cuenta a que solo se juega de forma física en el cual utilizan las cartas o juegos de mesa, a través de ello el alumno podrá ir resolviendo la actividad y superando los desafíos puestos por el facilitador y de esta forma el estudiante ira desarrollando su conocimiento.

Desconectado o unplugged emplea las estrategias y dinámicas de la gamificación utilizando recursos físicos, sin depender de tecnología conectada a una red. Estas actividades pueden incluir el uso de cartas, dados, mapas físicos, pistas y tableros (Rodríguez Chirivi, 2022).

La gamificación unplugged también llamada desconectada, usa las estrategias y sus propias dinámicas de la gamificada, en el cual implementa la utilización de los recursos físicos por tal razón esta herramienta no utiliza el soporte

tecnológico, es decir no usa la red o recursos digitales por ello realizan actividades desarrolladas en el ambiente de forma física en el que, el facilitador recurre al uso de los juegos como cartas, juegos de mesa entre otros.

Como se concentra la gamificación en los pueblos indígenas/institución bilingüe

La gamificación como estrategia demuestra su importancia en distintos aspectos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas y del potencial educacional de los juegos, la serie de cambios y desafíos que presenta en la búsqueda de la pasión del estudiante, al profundizar los conocimientos científicos planteados en los planes de estudio y destacando la flexibilidad de los temas a trabajar, provocando un aumento en la motivación, rendimiento y aprendizaje de los estudiantes (Rodríguez R, 2023).

En el aprendizaje, la gamificación como estrategias indica la importancia que tiene en diferentes campos de la enseñanza-aprendizaje, potencializando la educación en base a los juegos, a la vez realizando cambios y desafíos en la manera de enseñar al educando adentrando a través de los conocimientos científicos exponiendo el propósito de estudio y resaltando la flexibilidad de las temáticas a laborar, ocasionando un incremento de motivación y rendimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

“El juego desde el punto de vista didáctico, implica ofrecer a los niños una oportunidad de aprendizaje estimulante y creativo dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando” (Yacelga, 2020). El juego educativo desde otra perspectiva implica enseñar a los infantes a realizando un aprendizaje entretenido y creativo en el aula clase con un ambiente lúdico, donde los niños aprenden en base a los juegos.

“Los estudiantes demuestran mejor rendimiento académico al aplicar como medio el juego en el desarrollo de sesiones de aprendizaje y en las diferentes materias” (Calderón, 2021). La innovación de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje ha hecho que los estudiantes desarrollen su conocimiento intelectual con un ritmo apropiado en las actividades impuestas por el facilitador. Además, el juego favorece el crecimiento mental y desarrollan habilidades en la construcción

de aprendizajes en el momento de jugar el usuario reacciona todos sus sentidos lo cual accede a entender y mejorar sus aprendizajes. Los juegos también ayudan a oxigenar el cuerpo y la mente de forma lúdica en ambientes monótonas, a través del juego hace que el estudiante mejore su rendimiento académico en diferentes asignaturas con motivaciones divertidas en un aula clase.

"El juego genera una retroalimentación inmediata, que supone un aliciente para seguir avanzando, también implica práctica y refuerzo, así como la oportunidad de fallar sin riesgo, por lo que el alumnado va perdiendo el miedo a equivocarse" (Echegaray, 2020). El uso de los juegos en la clase aporta a un proceso de enseñanza más concentrado en el estudiante a la vez cambia su interactividad y ser activo consigo mismo al momento aprender. También genera aumento en el aprendizaje contextualizados, se puede decir que agrega contenidos educativos de acuerdo con su vida cotidiana, transformando en una retroalimentación rápida, de tal forma genera a que el estudiante pierda el miedo de fallar. De esta manera seguir avanzando con prácticas y refuerzos para que el alumno pueda seguir incrementando sus conocimientos en el aprendizaje-enseñanza.

Característica de la gamificación

La gamificación se caracteriza por fomentar la interacción del estudiante con la información, permitiendo que esta sea asimilada y procesada de forma lúdica, lo cual motiva su participación en la construcción del conocimiento. En contraste, la educación tradicional se encuentra cada vez más rezagada frente a las nuevas estrategias metodológicas que emergen en el ámbito educativo (Solís, 2022).

Una de las principales características de una gamificación es fomentar al usuario a interactuar con la información con el fin de iniciar un ambiente tranquilo de armonía para que el estudiante se motive en el desarrollo de aprendizaje a través de los juegos con actividades entretenidas motivacionales con el propósito de la construcción, del conocimiento o la razón. Mientras que la educación tradicional cada vez se está atrasando por diferentes estrategias metodológicas avanzadas en el campo educativo, la cual, la educación tradicional no se adapta a las necesidades del desarrollo de aprendizaje.

Una característica importante es su versatilidad, dado que permiten lograr diferentes objetivos con los participantes, como es diagnosticar y mejorar procesos organizacionales, enseñar o reforzar conceptos de una temática específica, determinar situaciones de comportamiento individual y grupal, por medio de actividades que hacen del aprendizaje un proceso amigable y a su vez permiten evaluar habilidades en los individuos y grupos (Londoño Vásquez, 2020).

La gamificación es una herramienta de apoyo en un proceso de aprendizaje en el cual permite diversas metas con el único fin de que los usuarios quienes utilicen determinen y mejoren los procesos de aprendizaje-enseñanza con las temáticas definidas. Además, en base a los juegos el facilitador podrá diagnosticar el comportamiento de la manera en cómo trabajan se de forma individual o grupal a través de ello podrá concluir su diagnóstico y a la vez podrá medir sus habilidades en los individuos y colectivos, a través de estas actividades hacen que el ambiente educativo sea más divertido y productivo.

La gamificación se presentó como una alternativa a generar un cambio significativo en la accionar de los docentes, estos elementos pueden ser utilizados en todos los niveles educativos. En este sentido es importante reconocer que las prácticas educativas a través de la incorporación de elementos del juego incentivan el aprendizaje de los educandos (Acosta-Yela, 2022)

Una de las características de la gamificación es que se presenta como una alternativa en el cual genera cambios y nuevas estrategias en la enseñanza-aprendizaje, de modo que los facilitadores deben adaptar a su aula de acuerdo con las necesidades del estudiante. Mediante la implementación de juegos como prácticas pedagógicas en el proceso de aprendizaje, producen motivación a los jugadores donde realizan determinadas accionar de una forma divertida, a través de juegos educativos, proporcionado conocimientos en el aprendizaje. Estos elementos pueden causar incentivación, entretenimiento sobre todo aprendizaje en base a los juegos de modo que esta estrategia pueden ser utilizados en diferentes grados educativos, con fines de educar.

El aprendizaje de los educandos, lo cual se puede ver dado que desde la niñez el juego ha estado implicado en el aprendizaje y en el desarrollo de

habilidades de los infantes, por tanto, aplicando nuevas tecnologías en el uso de internet y los videojuegos se puede captar la atención de niños y jóvenes, lograr que su motivación crezca, puesto que no es simplemente jugar, es motivar para aprender (Heredia-Sánchez, 2020).

Los juegos siempre han estado involucrados en la enseñanza-aprendizaje, se puede decir que desde la niñez ya tienen contactos con los dispositivos móviles y con las herramientas digitales en el transcurso lo van desarrollando habilidades y conocimientos con las nuevas tecnologías como a la utilización del internet y sobre todo con los videojuegos el cual llama la atención de los niños y de todas las edades. Además, no solo se trata de jugar es también motivar a que el usuario aprenda mediante juegos educativos.

Enfoque de aprendizaje por medio de juegos en línea

"Los juegos pueden ayudar en el aprendizaje, además de proporcionar mejoras en las habilidades de comunicación y el trabajo en equipo, y que las escuelas podrían utilizarlos para mejorar la enseñanza" (Schmidt, 2020). Los juegos educativos se han vuelto como una estrategia y un método pedagógico en el proceso educativo, generando un beneficio de aprendizaje a los estudiantes para fines de mejoramiento para alumnos de bajo rendimiento y a través del entretenimiento de los juegos digitales buscan motivar y desarrollar sus habilidades de trabajo y de comunicación grupal.

Uso de juegos educativos en línea en el aula clase

El uso de los mundos virtuales y video juegos es muy positivo en determinados aprendizajes y entrenamientos, tal y como se demuestra en el terreno del tratamiento de los problemas de aprendizaje, la ayuda para resolver problemas, para responder a cuestiones relacionadas con la escuela, las drogas, la familia, aspectos morales (Arcila, 2011).

El uso de los juegos digitales educativos se ha vuelto una de las alternativas para el desarrollo de aprendizaje en el proceso educativos, en el cual la herramienta digital es utilizada mediante los equipos tecnológicos como teléfonos, tabletas, computadoras entre otras para sumergir en el escenario digital como los juegos educativos son diseñados netamente para la enseñanza-aprendizaje de los

estudiantes para una clase no lúdica. A través de los juegos y el mundo virtual los estudiantes podrán motivarse y entretenerse con la información suscitada en las diferentes plataformas con información educativa por ejemplo habrá videos, juegos relacionadas con las temáticas educativas como de la familia, droga o de la integridad moral entre otras.

Plataformas para crear juegos educativos en línea para la enseñanza-aprendizaje

Tabla 1. Descripción de los juegos digitales web

N°	NOMBRE DE LA APPS	AUTOR	DESRIPCIÓN	BIBLIOGRAFÍA
1	EDUCAPLAY	ADR-Formación lanza (2010)	El Educaplay es una plataforma web que ayuda a los usarios a crear distintos tipos de actividades multimedia propias.	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/?q=kichwa
2	CEREBRITI	Raúl Orejas (2014)	Crebriti, es una plataforma web donde los usuarios tienen la potestad de crear y compartir los juegos educativos de modo gratuita.	https://www.cerebriti.com/juegos-de-kichwa/tag/mas-recientes/
3	WORDWALL	Colegio británico en un proyecto de desarrollo de software. Los cofundadores y autores del proyecto son: Mark Warner, Paul Thompson, Tom Seaton y Ben Read. (2011)	Wordwall, es una plataforma digital que permite crear y editar actividades de enseñanza personalizada en el que se puede desarrollar durante la hora de clase.	https://wordwall.net/es-ec/community/palabras-en-kichwa-basicas
4	OTAVALO RIMAY	Mayron Lema	Otavalo Rimay, es una aplicación movil que permite enseñar palabras y frases en la lengua kichwa donde interactua con el usuario con el fin de reforzar el conocimiento del aprendizaje. Se en encuentra disponible en google play.	https://apkcombo.com/es/otavalo-rimay/com.OtavaloRimay.kichwaapp/

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: Elaboración propia

Los beneficios de los juegos educativos en línea para el aprendizaje

"Los beneficios que ofrecen los videojuegos al proceso de enseñanza aprendizaje son a) mayor colaboración entre los estudiantes; b) incremento de la atención de los estudiantes en tareas específicas, y c) motivación al aprendizaje en estudiantes de bajo rendimiento escolar" (Villafuerte-Holguín, 2022). Los juegos educativos digitales son una herramienta que benefician a los estudiantes en las clases no lúdicas proporcionando un aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes de bajo rendimiento escolar aumentan la atención e incrementan la motivación con sus deberes o tareas.

Las últimas investigaciones del uso de juegos en línea en la enseñanza de la lengua ancestral.

La enseñanza de un idioma mediante la gamificación es una estrategia con una gran acogida entre la comunidad docente, específicamente en el área de idiomas ya que es una herramienta pedagógica motivadora que capta la atención de cada estudiante. Es por ello que quienes han tenido éxito, manifiestan que siempre se debe emplear la gamificación con el propósito específico de lograr un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que esta herramienta permite crear ambientes favorables para desarrollar un proceso educativo efectivo orientado hacia el desarrollo de las competencias lingüísticas, tan necesarias para el dominio de una nueva lengua (Briceño, 2022).

Según, Briceño (2022), menciona que la gamificación es una estrategia que favorece en el aprendizaje de idiomas, lo cual son utilizadas como una herramienta pedagógica para atraer al educando con escenarios competitivos virtuales en línea mediante juegos educativos. A través de estas aplicaciones y dispositivos se puede emplear para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, esto con el propósito de crear un ambiente lúdico competitivo en el área lingüístico y de esta manera incorporar a una clase tradicional no lúdica o aburrida. Por ello la implementación de las gamificaciones en línea en los sistemas educativo.

Esta perspectiva, construida a partir de elementos del juego, transfiere aspectos lúdicos y fantásticos de los videojuegos para que las actividades consideradas poco interesantes dispongan de elementos atractivos que permitan

hacer frente a los problemas actuales de la educación: la falta de motivación y el compromiso escolar, con el agregado de que los componentes de dicha estrategia benefician los procesos humanos cognitivos, emocionales y sociales (Trejo-González, 2020).

Según Trejo-Gonzales (2020), menciona que la gamificación es una reestructuración de enseñanza-aprendizaje como proceso en el área de la educación. La cual mediante elementos de juegos educativos permite mejorar las habilidades pedagógicas y fortaleciendo el conocimiento académico a través de las interacciones de los juegos que motivan al educando a seguir mejorando y corrigiendo errores de forma rápida de manera que en el transcurso de los juegos vayan retroalimentando y al mismo tiempo ganando los retos de destrezas e ingenios. Esto con el fin de superar los niveles del juego hasta completar y conseguir el trofeo. Estos juegos educativos en línea son utilizados para motivar, divertir y centrar al usuario con el tema personalizado, propuesto por el instructor, con el único objetivo de adquirir una competencia educativa de aprendizaje a los estudiantes.

CAPITULO II

SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO INVESTIGATIVO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA

DISEÑO DE METODOLOGÍA

Metodología

En este capítulo de investigación, se presenta el diseño metodológico aplicado para investigar el uso de juegos educativos en línea para el fortalecimiento del lenguaje ancestral kichwa. La metodología se fundamenta en la observación y la entrevista estructurada a profundidad, técnicas que permiten abordar de manera integral la problemática central de la investigación. La técnica de observación, realizada mediante una ficha de observación, facilita el registro detallada, específica y sistemática de los comportamientos y eventos relevantes del entorno natural proporcionando validación de los hallazgos.

Adicional, la entrevista estructurada permite una compresión de las impresiones y experiencias de los participantes a partir de un conjunto de preguntas predefinidas. A partir de los datos obtenidos mediante la aplicación de estas técnicas se asegura la validez y confiabilidad de los resultados, facilitando una fundamentación solida de las conclusiones.

Enfoque de la investigación y diseño de la investigación

El presente trabajo de Titulación de "Uso de juegos educativos en línea para el fortalecimiento de la lengua ancestral kichwa", se desarrolló mediante el enfoque cualitativo ya que este estudio es de carácter social, por ende la investigación plantea explorar sobre el tema mediante una búsqueda de información bibliográfica de autores y de páginas de validez académica, así como un análisis de campo con la población participante a través de técnicas e instrumentos para recabar datos e información adecuada un posterior análisis. Al respecto Sampieri (2014), menciona

que en el enfoque cualitativo se “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”.

El paradigma: esta investigación aborda el paradigma interpretativo debido a que su estudio se centra en la acción del individuo desde el entorno en que habita.

Método: se utilizó el enfoque cualitativo, integrando el método de investigación etnográfico mediante la técnica de observación, para lo cual se usó el instrumento de la ficha de observación, y se complementó con la técnica de entrevista estructurada, los cuáles se aplicaron a un grupo de participantes, con el fin de conocer la realidad del entorno lingüístico kichwa y su relación con el uso de herramientas digitales.

De acuerdo con el autor Sampieri (2014), la recolección de información se puede dar mediante “Datos cualitativos Evidencia o información simbólica verbal, audiovisual o en forma de texto e imágenes”. De forma que el investigador también puede utilizar las herramientas tecnológicas o dispositivos móviles para una recolección de datos conforme al ambiente con el participante, teniendo en cuenta el tema central del estudio.

Diseño investigativo

Sampieri (2014), menciona sobre el diseño de investigación que “En el enfoque cualitativo es el abordaje general que se utilizará en el proceso de investigación”. Por ello el diseño que aplicó corresponde a una guía que se estructura de la siguiente manera método, técnicas y herramientas para definir una elaboración de la búsqueda de datos en el área de estudio proporcionando a través del planteamiento del problema como inicios de surgimiento de una incógnita hasta el análisis de la información realizada durante el trayecto de trabajo de campo y formación de teorías.

La investigación cualitativa es una función sistemática orientada al entendimiento en profundidad de acontecimientos y experiencias educativos y sociales, a la variación de prácticas y contextos socio educativos, a la obtención de

decisiones y hacia el descubrimiento de mejorar de un cuerpo organizado de conocimientos (Albarracín Camargo, 2020).

Según Sampieri (2014), menciona que las características de la investigación cualitativa, etnográficos es netamente social donde se usa estos instrumentos a la hora de recabar información "Observación participante, notas de campo, entrevistas, documentos (de toda clase) y artefactos".

En la metodología cualitativa la validez interna se refiere a la confiabilidad y relación de los hallazgos dentro del campo de estudio. Esta específica algo que puede ser explicado y que los resultados reflejan la precisión de la realidad del entorno de estudio, "Validez interna Grado de confianza que se tiene de que los resultados del experimento se interpreten adecuadamente y sean válidos (se logra cuando hay control)" (Sampieri, 2014, p. 135)

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

En fichas de observación se registró de manera sistemática las aplicaciones o plataformas en línea que contengan juegos educativos con enfoque al aprendizaje del idioma kichwa. Mientras que las entrevistas estructuradas a profundidad fueron llevadas a cabo con los participantes (Docentes) para obtener una comprensión más profunda de sus experiencias, percepciones y opiniones sobre la efectividad de los juegos en línea como herramienta educativa. Este planteamiento combinado permitió una recopilación de datos valiosos y detallada, causando una visión integral del impacto de los juegos educativos en el aprendizaje del idioma kichwa.

Para este estudio también se realizó una búsqueda bibliográfica exhaustiva de la literatura existente a través de buscadores de fuentes confiables como en Google Académico, Scielo, Dialnet, revistas, artículos, periódicos y criticas culturales y lingüísticas, de los últimos cinco años, tanto en inglés como español. Primeramente, se identificaron aproximadamente 50 plataformas educativas en lenguaje kichwa relacionados con el tema, de las cuales se seleccionaron 20 plataformas, que representa el 40% de la búsqueda, donde mostraban mayor relevancia y proximidad al enfoque del estudio, tal como se muestra en la **tabla 1.**

La muestra final incluye estudios que abordan aspectos pedagógicos, permitiendo una comprensión integral del impacto de estos recursos en el aprendizaje del kichwa.

A continuación, se muestra diagrama sobre la selección de la muestra

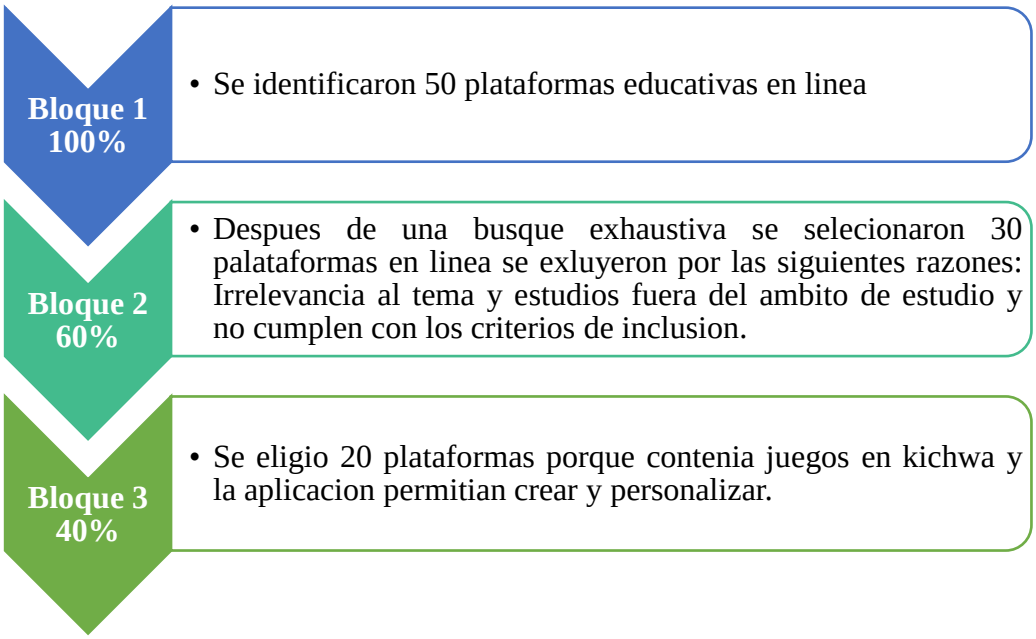


Gráfico 7. Diagrama de selección de la muestra

Elaborado por: Idalia Cerda

Fuente: Elaboración propia

Mediante una búsqueda en las páginas web de Google se identificaron 50 plataformas educativas en línea que representan un 100%, al aplicar los parámetros de selección como la pertinencia con el estudio y los criterios de inclusión educativa, se disminuyó a un 60% que representaba a 30 plataformas. Finalmente, se aplicó el criterio de relación de juegos con el idioma kichwa y se obtuvieron 20 resultados válidos para la investigación.

En cuanto a la entrevista, se aplicó a una muestra de 10 docentes, que imparten clases de lengua kichwa, la misma que cuenta con 10 docentes técnicos pedagógicos que representan el 100% del universo de la zona 2 intercultural bilingüe, del cantón Tena provincia de Napo, estos mismo imparten acompañamiento de planificaciones educativas a diferentes niveles académicos

desde la educación inicial, preparatoria, básica media, básica superior, como se muestra en la tabla 2. La razón primordial de haberlos elegido a estos docentes es porque son técnicos pedagógicos bilingües quienes imparten las enseñanzas lingüísticas a docentes de diferentes instituciones educativas, son quienes se encarga de apoyar en el sistema educativo Intercultural Bilingüe.

Tabla 2. Población y muestra (apps)

Población	Descripción	Cantidad
Plataforma web	Juegos educativos en línea	20

Elaborado: Idalia Cerda
Fuente: Páginas Web

Tabla 3.
Población y muestra

Población	Descripción	Cantidad
Docentes	Técnicos pedagógicos de diferentes niveles académicos	10

Elaborado por: Idalia Cerda
Fuente: Técnicos Pedagógicos

Proceso de recolección de datos

Para la recolección de datos de esta investigación se utilizó juegos educativos como herramienta principal, complementados con fichas de observación y entrevista, centradas en el uso de juegos educativos en línea para el aprendizaje del lenguaje kichwa.

Técnica de Entrevista estructurada a profundidad

Conforme a los autores Palacios y Rubio (2003), mencionan que la entrevista estructurada "donde la función del entrevistado aparece limitada a dar respuesta a una serie predefinida de preguntas, para cada una de las cuales aparecen dos o más categorías de respuesta prefijadas, la entrevista en profundidad se caracteriza por un formato flexible" (pp. 15-16). La entrevista estructurada a

profundidad es una técnica de recolección de datos cualitativos en la que el entrevistador sigue un conjunto de predefinido de preguntas en un orden especifico.

Se realizó una búsqueda exhaustiva sobre los juegos educativos en línea, los resultados encontrados fueron las plataformas Educaplay, Cerebriti y Wordwall las cuales son relevantes para la enseñanza del aprendizaje del idioma, con base en estos hallazgos se realizaron las 10 preguntas exploratorias para identificar el nivel de conocimiento y el uso de las plataformas de juegos educativos en línea en el aula clase. Previamente a realizar la entrevista, se envió a los Docentes Técnicos pedagógicos los enlaces de las plataformas a para que pudieran explorarla y familiarizarse con los juegos educativos.

Posteriormente se coordinó con los Docentes Técnicos pedagógicos para encontrar un horario adecuado para la entrevista. Una vez acordado la hora, se inició con las entrevistas exploratoria, tanto el entrevistado y los entrevistadores se sintieron en un ambiente cómodo. De acuerdo con estas entrevistas se establecieron las siguientes categorías: **Plataformas de juegos en línea, Gamificación, Docentes por plataforma, Combinaciones de plataformas de Docente, Beneficio de Gamificación, Internet.**

Técnica Observación

Según Díaz Sajuán (2011), la técnica de observación "consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis". Para el desarrollo de este estudio se va a utilizar la técnica de observación, es un método de recolección de información que consiste en observar y registrar sistemáticamente los datos de comportamiento, eventos y condiciones de forma como ocurre en su entorno natural es decir que esta técnica permite observar y recolectar datos de forma directa.

Para sistematizar la observación, según sugiere el Doctor Sampieri (2014), "No es mera contemplación ("sentarse a ver el mundo y tomar notas"); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones". Se debe realizar una ficha de observación. Para esta obtención de datos se utilizado la ficha de observación un instrumento que se ha aplicado para

registrar y organizar la información recopilada durante el proceso de observación sobre aplicaciones o plataforma de juegos educativos en línea de actividades interactivas y lúdicas.

La ficha de observación tiene las siguientes columnas: (1) Título de la gamificación, se refiere a los nombres de las plataformas de juegos educativos; (2) Autores, se refiere al propietario de la web que puede ser una persona natural o una empresa; (3) Año, se refiere al año del desarrollo o lanzamiento de la plataforma, (4) Link, se refiere al enlace que conlleva a los juegos educativos; (5) Idioma Kichwa, se refiere a que la web contengan el idioma kichwa; (6) Juegos en línea, se refiere que la web sea con respecto a juegos en línea; (7) Material educativo, se refiere a que las web tengan herramientas didácticas educativas para niños o jóvenes; (8) Descripción del juego, se refiere a que contentan los principales de cómo es juego en línea; (9) Análisis, se refiere a que se analiza debido a los parámetros establecidos en la investigación; (10) Inclusión en el estudio, se coloca la inclusión debido a que se va a colocar si se incluye o no se incluye en el estudio final de muestra.

Hernández Sampieri (2014), manifiesta que las fichas de observación “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables”. Las fichas de observación son una herramienta fundamental para la búsqueda de información sistemática de datos cualitativos, permitiendo documentar las interacciones, comportamientos y eventos relevantes para las variables de investigación. Es así que estas nos permiten conocer el realismo y la interpretación del medio a acerca del tema estudiado del tema estudiado.

Análisis de los resultados

Hallazgos de la entrevista a profundad

Una vez revisada la entrevista a profundidad se establecieron los siguientes hallazgos de acuerdo con las categorías.

PLATAFORMAS DE JUEGOS EN LÍNEA

Tabla 4. Categorías y Subcategorías

Categoría	Subcategoría	Definiciones
Plataformas de juegos en línea	Educaplay	Plataforma que permite crear actividades educativas e interactivas.
	Cerebriti	Plataforma para crear y compartir juegos educativos en línea
	Wordwall	Plataforma que permite crear y personalizar, actividades interactivas y lúdicas.

Elaborado por: Idalia Cerda
Fuente: Categorías y Subcategorías

Los resultados indican que la mayoría de los entrevistados están familiarizados y tienen un conocimiento individual de cada plataforma, en mayor porcentaje con la plataforma Educaplay, y al menos la mitad conocen sobre Cerebriti, y por último Wordwall. Los docentes conocen la utilidad de estas plataformas para crear actividades interactivas que refuerzan el vocabulario, comprensión gramatical, ortografía, lectura y expresión en Kichwa. Uno de los entrevistados menciono que pudo conocer Educaplay cuando realizaban sus estudios de posgrado. Sin embargo, existieron algunos entrevistados que mencionaron que no conocen las plataformas de Educaplay porque desconocen la tecnología. Además, muchos entrevistados indicaron también la necesidad de mejorar las habilidades en el uso de las plataformas para aprovechar plenamente las funcionalidades de estas.

Docentes por plataforma

El análisis de los entrevistados que conocen y/o utilizan más de una plataforma nos dio a entender que a menos de la mitad de los entrevistados tienen conocimiento sobre las tres plataformas, que algunos utilizan las plataformas

Educaplay y Wordwall, al menos uno conoce las plataformas Educaplay y Cerebriti, de igual forma, al menos uno conoce Cerebriti y Wordwall; y otro conoce únicamente Educaplay. Se observó una alta tendencia de preferencia por plataformas populares o de más fácil acceso; mientras que Cerebriti fue la menos conocida entre los entrevistados.

Uno de los entrevistados mencionó que las plataformas son de gran ayuda para que los estudiantes incrementen su interés en el aprendizaje que nuevos idiomas.

Gamificación

Tabla 5. Categorías y Subcategorías

Categoría	Subcategoría	Definiciones
Gamificación	Motivación estudiantil	Incremento en el interés y la participación de los estudiantes.
	Desempeño académico	Mejora en las calificaciones académicas y el conocimiento en el idioma kichwa.
	Interacción social	Aumento en participación, colaboración y comunicación entre los estudiantes

Elaborado por: Idalia Cerda
Fuente: Categorías y Subcategorías

El uso de plataformas interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay demuestran tener un impacto significativo en la motivación estudiantil. La mayoría de los entrevistados indicaron que las herramientas han logrado captar el interés de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje del Kichwa en una experiencia más atractiva y dinámica. Desde la perspectiva de las respuestas proporcionadas por los entrevistados, esto permite mantener a los estudiantes entretenidos en relación con su propio aprendizaje, lo que es fundamental para la enseñanza de un lenguaje minoritario como el Kichwa.

En cuanto al desempeño académico, más de la mitad de los entrevistados señalaron que los juegos en línea han contribuido a mejorar las calificaciones y el conocimiento de los estudiantes en el idioma Kichwa; es decir que, las plataformas interactivas ayudan a reforzar aspectos clave como la gramática, la ortografía y el vocabulario. Los entrevistados pudieron observar que estas herramientas no solo facilitan la comprensión del idioma, también permiten desarrollar otras habilidades cognitivas, como la memoria y la lógica; sin embargo, algunos entrevistados mencionan que, aunque las actividades interactivas permiten una evaluación constante, el desafío radica en que no todos los estudiantes avanzan al mismo ritmo, lo cual plantea dificultades en la evaluación formal del aprendizaje.

El impacto de las plataformas educativas en la interacción social es evidente, la mitad de los docentes han destacado un incremento en la participación, colaboración y comunicación entre los estudiantes; se logró evidenciar que los juegos en línea promueven la interacción en un entorno colaborativo, donde los estudiantes pueden trabajar juntos, compartir conocimientos y apoyarse mutuamente. Esta dinámica facilita el aprendizaje del Kichwa, y también fortalece las relaciones interpersonales y la cohesión grupal; sin embargo, algunos entrevistados señalan que la falta de acceso a tecnologías adecuadas en las áreas rurales limita las oportunidades para este tipo de interacción, a pesar de estas limitaciones, cuando las condiciones tecnológicas lo permiten, las plataformas juegan un papel fundamental en la creación de un ambiente de aprendizaje socialmente interactivo y participativo.

La combinación de las subcategorías de gamificación analizadas revela que algunos entrevistados observaron un impacto positivo integral en sus estudiantes, destacando mejoras en la motivación, el desempeño académico y la interacción social gracias al uso de plataformas interactivas; estos entrevistados reportaron que los estudiantes se muestran más interesados, participan activamente, colaboran entre sí y logran un mejor rendimiento en sus calificaciones al aprender el Kichwa. Muy pocos entrevistados mencionaron específicamente que los juegos en línea aumentan la motivación y mejora en el desempeño académico, pero no perciben un cambio notable en la interacción social.

Por otro lado, uno de ellos observa que la combinación de motivación e interacción social es lo más relevante, destacando el cómo los estudiantes se sienten más involucrados y colaboran más, aunque sin un énfasis en la mejora académica. A su vez, otro docente se centra en la combinación de mejoras académicas y en la interacción social, observando que los estudiantes trabajan juntos y obtienen mejores resultados académicos; pero, sin observar un aumento significativo en la motivación. Mientras que, otro señala un incremento motivacional de los estudiantes principalmente en los juegos, sin observar cambios en el rendimiento académico o la interacción social. Finalmente, al menos un docente no reporta ningún impacto claro en las subcategorías, lo cual puede estar relacionado con desafíos tecnológicos o limitaciones en el uso de estas plataformas; estos resultados reflejan que, aunque la mayoría de los docentes identificaron beneficios múltiples del uso de herramientas digitales, la experiencia varía según el contexto y el nivel de implementación de estas.

Internet

Tabla 6. Categorías y Subcategorías

Categoría	Subcategoría	Definiciones
Internet	Acceso a internet	La falta de la infraestructura y conexión de red a internet.
	Dispositivos tecnológicos	Herramientas tecnológicas necesarias para acceder a las plataformas web.

Elaborado por: Idalia Cerda
Fuente: Categorías y Subcategorías

Del análisis independiente de las subcategorías de internet se observó que, el acceso a internet se identificó como un obstáculo significativo en la implementación de herramientas digitales en el aula, más de la mitad mencionaron que la falta de infraestructura adecuada y la conexión deficiente a internet limitan gravemente la capacidad de usar plataformas web educativas como Educaplay, Wordwall y Cerebriti; este problema se agudiza en las zonas rurales, donde la cobertura de red es mínima o inexistente, lo que impide la integración de métodos

pedagógicos digitales, los docentes describieron que, en muchos casos, debían trasladarse a zonas con mejor conectividad para poder preparar materiales o adaptar recursos digitales, lo que representaba un desafío adicional y una barrera para el uso constante de estas herramientas en el proceso educativo.

En cuanto a los dispositivos tecnológicos, la mitad de los docentes señala la carencia de herramientas como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes como un problema crítico para acceder a las plataformas educativas, muchos estudiantes no disponen de dispositivos propios, y en algunas instituciones educativas tienen recursos son limitados o están desactualizados; los docentes mencionan que esta falta de dispositivos no solo afecta la implementación de los juegos y actividades en línea, sino que también dificulta el aprendizaje autónomo de los estudiantes fuera del aula, incluso aquellos que tienen acceso a dispositivos tecnológicos enfrentan problemas con la calidad y capacidad de los equipos, lo que limita la experiencia educativa y restringe el uso pleno de las plataformas interactivas.

El análisis de las combinaciones de subcategorías muestra que algunos docentes reportan problemas tanto con el acceso a internet como con los dispositivos tecnológicos, lo que refleja un panorama de doble limitación en la adopción de tecnologías digitales, esta combinación resalta que, incluso cuando hay cierto conocimiento y disposición para utilizar plataformas educativas, las barreras logísticas y tecnológicas hacen que su implementación sea prácticamente inviable. Por otro lado, unos pocos docentes mencionan exclusivamente la falta de acceso a internet como el principal obstáculo, destacando que, aunque cuentan con dispositivos adecuados, la conexión a la red sigue siendo un problema no resuelto. Un docente se enfoca únicamente en la falta de dispositivos tecnológicos, señalando que, aunque hay acceso a internet, la carencia de herramientas impide la participación de los estudiantes en actividades digitales; por último el tres docentes no mencionan problemas relacionados con el acceso a internet o dispositivos tecnológicos, lo que puede sugerir que estos docentes se encuentran en áreas con mejores recursos o han encontrado alternativas para sortear estos obstáculos; en general, la combinación de la falta de acceso a internet y dispositivos tecnológicos representa una barrera considerable para la adopción de estrategias digitales en la

enseñanza del Kichwa, limitando así el aprovechamiento de las oportunidades pedagógicas que ofrecen las plataformas interactivas.

HALLAZGOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

Tabla 7. Las descripciones de los juegos educativos en línea

N°	Nombre de los juegos	Autor	Año	Descripción	Edad escolar	Enlaces
1	Completar la actividad (Frase en Kichwa)	Elizabeth Quezada	2024	Este juego educativo contiene palabras en kichwa donde el usuario tiene que completar la frase o palabras y arastrar en la oracion que corresponde.	5 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6225853-completa_la_actividad.html
2	Animales en kichwa	Maury Varela Barreno	2020	Este juego educativo cuenta con 15 imágenes y palabras donde el usuario debera relacionar correctamente la actividad.	7 años	https://www.educaplay.com/learning-resources/6326735-animales_en_kichwa.html
3	Numeros en Kichwa	Alexander Suntaxi	2023	El juego de numeros en kichwa en la plataforma educaplay se trata de un juego educativo; un crucigrama interactivo creado para ayudar a los estudiantes a aprender los numeros del 1 al 10 en kichwa.	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5665063-numeros_en_kichwa.html
4	¿Cómo se dice en Kichwa?	Christian Galarza	2024	Este juego es un test interactivo que integra la interactividad es decir que los usuarios pueden responder las preguntas de audios y responder escribiendo de forma correcta, segun lo que dice el audio.	5 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8326474-como_se_dice_en_kichwa.html
5	Palabras en Kichwa	Liseth Yanez	2019	Este juego se trata de encontrar y seleccionar palabras en kichwa dentro de la sopa de letra, en si el juego educativo es diseñado para mejorar el vocabularario y la gramatica en kichwa.	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6841647-palabras_en_kichwa.html
6	Verbos en Kichwa	Luis Tugulinago	2021	Este juego se trata de relacionar las columnas y emparejar cada verbo en kichwa con palabras en español.	8 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6799520-verbos_en_kichwa.html
7	Pronombres personales kichwa	Luchito Tugulinago	2024	Es un juego de sopa de letras que esta diseñada para facilitar a los usuarios a aprender y ha identificar pronombres personales en kichwa.	9 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8152900-pronombres_personales_kichwa.html

8	Aprendamos el Kichwa	Jaime Diaz	2014	Este juego se trata de relacionar secuencialmente las palabras de dos lista como español y el kichwa, ademas el juego es educativo que permite el aprendizaje de vocabulario en kichwa.	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1312957-aprendamos_el_kichwa.html
9	Kichwa 1.2	Maritza Chiluisa	2024	Es un juego interactivo de crucigramas, se trata de observar las imagenes y colocar las respuesta en el crucigrama. Esta herramienta esta diseñado para aprender y practicar el vocabulario en kichwa	7 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6607168-kichwa_1_2.html
10	Kichwa	Ag Aida	2024	Este juego educativo consiste en llenar los espacios en blanco con palabras en kichwa formando asi una oración.	5 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6612614-kichwa.html
11	Kichwa (Relacionar la imagen)	Tania Lliguisupa	2020	Este juego consiste en relacionar los audios en kichwa según su significado con las imagenes.	6 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5616999-kichwa.html
12	Aprendiendo Kichwa	Majito Rivera Rubio	2020	En este juego el usuario debe relacionar de forma correcta escuchando los audios y cada audio con su respectivo traduccion en imagenes relacionando asi de forma correcta. Esta herramienta ayuda al usuario en el aprendizaje del lenguaje kichwa.	5 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6044495-aprendiendo_kichwa.html
13	Kichwa (Vocabulario)	Aitana Moreno	2024	Es un juego de vocabulario; este juego consiste en arrastrar la frase correcta al espacio en blanco que se encuentra en un casillero de palabras formando asi una oración.	5 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9840921-kichwa.html
14	Evaluación de lenguaje kichwa	Manuel Tugulinago	2022	Este juego se basa en preguntas y respuestas, es decir que el contiene 10 preguntas en kichwa y tres respuestas en español de las cuales el suario debera elegir una respuesta y al contestar correctamente el sapito hira saltando en la hoja de la respuesta correcta y si el usuario responde incorrectamente el sapito del juego se undira y perdera. De esta manera el juego proporciona interactividad en el aprendizaje del idioma kichwa.	8 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11284066-evaluacion_de_lengua_kichwa.html?rel=act11106349

15	Aprendamos nuevas palabras en kichwa	Pedro Santiago	2020	Este juego se basa en que los jugadores deberan conocer y aprender los significados de cada palabra y relacionar con las imagenes en un tiempo limitado que proporciona el juego.	7 años	https://www.educaplay.com/learning-resources/7571471-kichwa.html
16	Palabras en kichwa	Diana Saquisili	2021	Este juego se trata de que los usuarios relacionen palabras en kichwa y español correctamente permitiendo al jugador a practicar los vocabularios, palabras, verbos o frases y de esta manera ayudan al usuario a identificar en el aprendizaje.	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8401402-palabras_en_kichwa.html
17	Kichwa	Zoila Campo Muenala	2022	Es un juego de crucigramas que se debe completar con las palabras en kichwa; este juego se trata de escuchar la pronunciacion en kichwa y colocar en el crucigrama las palabras o verbos de acuerdo a su traduccion dicho en el audio.	9 años	https://www.educaplay.com/learning-resources/7664591-kichwa.html
18	Kichwa	Miryam Caiza	2022	Es un juego de sopa de letras, que contiene 8 palabras en kichwa la cual el usuario debera buscar esas palabras en la sopa de letras en un limite de tiempo que proporciona el juego, tambien contiene puntuaciones y tabla de clasificacion.	9 años	https://www.educaplay.com/learning-resources/13356406-kichwa.html
19	Kichwa	Karen Edith Rosero Cabrera	2020	Es un juego de completar palabras en kichwa deslizando en las oraciones en blaco con las respuesta correcta.	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6247160-kichwa.html
20	Kichwa Rimay Yachay/Gramatica	Jorge Alberto Bernal	2017	Es un juego de gramatica que contiene preguntas y respuestas y sobre todo audios en kichwa (nociones gramaticales), ademas de ello el juego contiene elementos de la gamificacion asi como un limite de tiempo, puntuaciones y tabla de clasificación	10 años	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3376850-kichwa_rimay_yachay_gramatica.html

Elaborado: Idalia Cerda
Fuente: Páginas web

Análisis de las plataformas

En esta búsqueda de información se encontró 20 herramientas de aprendizaje dinámicas e interactivas de las cuales se van a usar los elementos y

mecánicas de juegos para motivar a los usuarios y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La plataforma web llamada Educaplay, contiene diversos juegos educativos en kichwa creados por otros autores; a continuación, se han recabado 20 juegos en kichwa con 5 diferentes juegos educativos como: 5 juegos de crucigramas en kichwa; 3 juegos de sopa de letras en kichwa; 7 juegos de relacionar columnas; 2 juegos de completar las palabras en la oración y 3 juegos de test. Estas herramientas permiten fortalecer la enseñanza- aprendizaje en la lengua materna kichwa mediante el uso de la tecnología y el apoyo de la pedagogía en las aulas virtuales, facilitan al educando a identificar y practicar los vocabularios, ortografía y los procesos de la gramática en kichwa permitiendo una enseñanza interactiva y motivadora.

Estos juegos educativos por lo general son dinámicos y entretenidos para motivar en la enseñanza-aprendizaje del idioma kichwa. Los juegos pueden ser utilizados a través de los dispositivos móviles, tabletas o laptop lo que hace una facilidad de manipular y aprender jugando.

Análisis Cualitativo

Los juegos educativos en línea han demostrado ser una herramienta útil en el aprendizaje de lenguas indígenas, como el Kichwa, al utilizar estrategias de gamificación para captar la atención de los estudiantes y motivar su participación. El uso de plataformas de gamificación educativa ha sido ampliamente documentado como una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes y mejorar su desempeño académico. En este estudio, las plataformas Educaplay, Cerebriti y Wordwall se presentan como recursos clave para la enseñanza del idioma Kichwa. Según los resultados obtenidos en la investigación, el conocimiento y uso de estas plataformas por parte de los docentes varía, con Educaplay siendo la más reconocida y utilizada, seguida de Cerebriti y, en menor medida, Wordwall. Los docentes destacaron que estas plataformas contribuyen significativamente a mejorar aspectos como el vocabulario, la gramática, y la ortografía del idioma, lo que confirma los hallazgos de Álvarez et al., (2020) quien destaca en su estudio el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de lenguas.

Además, los entrevistados resaltaron que las plataformas en línea no solo favorecen el aprendizaje lingüístico, sino que también promueven la interacción social entre los estudiantes, creando un ambiente colaborativo y participativo. Este aspecto es fundamental en el contexto del idioma Kichwa, ya que su aprendizaje en entornos sociales contribuye a su preservación y difusión (Reina, 2021). En este sentido, como señala López y Rodríguez (2022), los juegos interactivos permiten que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, generando un clima de cooperación y apoyo mutuo, lo cual es clave en la enseñanza de idiomas minoritarios.

Sin embargo, algunos docentes indicaron que los avances académicos no siempre se corresponden con la motivación y participación de los estudiantes, lo que refleja una desconexión entre la experiencia lúdica y los resultados académicos. Esta brecha es consistente con la investigación de González et al. (2021), que señala que, aunque la gamificación aumenta el interés de los estudiantes, su impacto en el rendimiento académico depende de factores como la adecuación de las actividades y la respuesta individual de los estudiantes a las mismas.

Las plataformas Educaplay, Cerebriti y Wordwall fueron seleccionadas debido a su capacidad para dinamizar el aprendizaje del idioma Kichwa mediante actividades interactivas que fomentan la participación de los estudiantes. Estas herramientas permiten trabajar de manera específica en áreas como vocabulario, gramática y ortografía, aspectos destacados por los docentes como esenciales para el fortalecimiento de la lengua ancestral. Además, su diseño basado en la gamificación facilita la creación de un entorno atractivo para los estudiantes, promoviendo el uso de la tecnología como una estrategia clave en la enseñanza de lenguas indígenas y adaptándose a diversos niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje.

La elección de estas plataformas responde a su potencial para preservar y promover la enseñanza del idioma Kichwa en un entorno social y colaborativo. Esto es especialmente relevante, ya que el aprendizaje en comunidad es clave para su preservación, como lo resaltan los docentes y estudios previos. Educaplay, reconocida por su flexibilidad y variedad de actividades, junto con Cerebriti y

Wordwall, que ofrecen enfoques personalizables y dinámicas competitivas, potencian el interés y la motivación de los estudiantes. Estas herramientas también destacan por su accesibilidad, lo que facilita su implementación en entornos educativos rurales con limitaciones tecnológicas, asegurando que la enseñanza sea inclusiva y eficaz.

Recomendaciones

En base al análisis realizado, se recomienda que las plataformas Educaplay, Cerebriti y Wordwall continúen siendo implementadas y utilizadas en el proceso educativo, pero con un enfoque más adaptado a las necesidades tecnológicas y pedagógicas de los docentes y estudiantes en el contexto del idioma Kichwa. En primer lugar, sería beneficioso ofrecer capacitación a los docentes en el uso de estas plataformas para asegurar que puedan aprovechar al máximo sus funcionalidades y superar las barreras tecnológicas presentes, especialmente en áreas rurales con acceso limitado a internet (Palacios & Rubio, 2003).

Asimismo, es recomendable fomentar el uso de estas herramientas de manera más integrada en las metodologías de enseñanza, asegurando que las actividades lúdicas se alineen con los objetivos educativos específicos, como el aprendizaje gramatical y el desarrollo del vocabulario en Kichwa. Además, se sugiere explorar opciones de plataformas híbridas o aplicaciones móviles que puedan funcionar en entornos con conexión limitada, lo cual permitiría extender el alcance de estos recursos a zonas con menor infraestructura tecnológica.

Educaplay al permitirnos crear actividades interactivas personalizadas, facilita el aprendizaje a través de crucigramas, juegos de asociación, y actividades de escucha y escritura. Es ideal para fortalecer vocabulario, gramática y comprensión lectora en estudiantes, adaptando las actividades al nivel de cada alumno. Educaplay también permite al docente un control en la creación de actividades que promuevan el aprendizaje autónomo y el auto reforzamiento.

Cerebriti es ideal para crear y compartir juegos educativos de manera gratuita, donde los docentes pueden diseñar actividades conforme a sus necesidades y objetivos de aprendizaje. Se enfoca en potenciar colaboración y creatividad.

Cerebriti promueve el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes pueden interactuar activamente en la construcción de su conocimiento.

Wordwall nos permite destacar por su capacidad de personalización de actividades de aprendizaje, que van desde cuestionarios hasta juegos de palabras. A su vez muy útil en el aula por a su flexibilidad, dando espacio a los estudiantes para practicar de forma dinámica con juegos, mientras que al docente le ofrece una retroalimentación inmediata. Esta plataforma facilita el aprendizaje participativo y es de gran utilizar al realizar evaluaciones rápidas y entretenidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO III

DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA EL USO DE JUEGOS EDUCATIVOS EN LINEA EN EL FORTALECIMIENTO DEL IDIOMA KICHWA

PROPUESTA

Nombre de la propuesta:

Implementación de Micro talleres Interactivos mediante Plataformas de Juegos Educativos en línea para el fortalecimiento del lenguaje kichwa

Definición del tipo de producto:

Tomando en cuenta la utilización de plataformas digitales educativas en línea en cuanto al aprendizaje y refuerzo escolar, en especial para estudiantes del área de educación básica se busca implementar juegos educativos en línea con diferentes niveles de dificultad donde se permita impulsar el aprendizaje continuo en especial del lenguaje Kichwa.

Al implementar micro talleres con apoyo de las plataformas se busca desafiar los conocimientos con respecto al lenguaje Kichwa, de manera que se adapten a diferentes niveles de conocimiento y habilidades individuales identificadas en el proceso del juego; a su vez se tendrá en cuenta un plan de implementación que sigue los lineamientos del comité curricular, asegurando que cada juego y actividad cumpla con los estándares educativos requerido.

OBJETIVOS:

Objetivo general:

Reconocer las plataformas educativas en línea basado en gamificación para fortalecer el lenguaje kichwa en la educación promoviendo un aprendizaje interactivo a través de los juegos de actividades lúdicos y pedagógicos.

Objetivo específico:

- Analizar las fuentes bibliográficas con temas juegos educativos para un conocimiento óptico para la enseñanza.
- Organizar los juegos académicos en línea para la enseñanza a los estudiantes.
- Implementar los recursos digitales (Educaplay, Cerebriti, Wordwall) para reforzar el conocimiento lingüístico.

Estructura de la propuesta

Para el desarrollo de la investigación de la propuesta se ha basado en la gamificación de juegos en línea de como esto se puede utilizar en el contexto educativo. La gamificación de juegos en línea permite educar de manera divertida e interactiva a los niños de diferentes edades. Además, el uso de la gamificación en el aprendizaje motiva en el aula clase tradicional no lúdica proporcionando actividades interactivas utilizando las mecánicas del juego de manera que el estudiante puede aprender y mejorar sus conocimientos académicos.

"La gamificación consiste en la aplicación de estrategias y mecánicas de juego en contextos que no son de ocio ni de entretenimiento con el propósito de promover en el educando una conducta específica" (Bowen Mendoza y Sarabia Guevara, 2023, p25). Las herramientas de juegos gamificados, permite innovar y crear juegos personalizados a través de los elementos y mecánicas del juego.

En la actualidad, es importante entender que las diferentes plataformas educativas permiten que los estudiantes puedan tener de manera más sencilla información con respecto al ámbito de educación de un idioma, y al atravesar una era donde la tecnología se ha convertido en una parte vital para el aprendizaje, es importante recalcar que muchos estudiantes se interesarían más, si un juego en línea con base educativa les permite aprender y desarrollar en el entendimiento por una de las lenguas que es parte de la historia del Ecuador como es el Kichwa.

Mediante la utilización de estos juegos educativos por las diferentes plataformas se busca que tanto los docentes como los estudiantes puedan aprovechar en su totalidad y a su vez mantener constante su actividad en el aprendizaje del Kichwa. Es así que se promueve a los niños y adolescentes que puedan fortalecer el aprendizaje, y tengan la confianza de usar las plataformas.

Análisis de las plataformas gamificados y juegos educativos en línea existentes para la enseñanza-aprendizaje.

El uso de plataformas gamificadas como Educaplay, Cerebriti y Wordwall puede incrementar el aprendizaje del kichwa al ofrecer actividades lúdicas, motivadoras y personalizables. Al presentar una propuesta sobre cómo cada plataforma puede aplicarse al contexto educativo del kichwa, destacando sus funcionalidades y posibles actividades para promover la enseñanza de vocabulario, gramática y habilidades lingüísticas.

En la plataforma de Educaplay se puede crear varias actividades interactivas tales como crucigramas, sopas de letras, dictados y juegos de emparejamiento; mientras que en Wordwall se dispone de plantillas crear diferentes tipos de juegos, como emparejamientos, sopas de letras, ruletas y tarjetas de memoria. Es así como las dos tienen en común ser plataformas adecuadas para reforzar el vocabulario y la gramática en kichwa a través de actividades interactivas rápidas y sencillas.

Mientras que la plataforma de Cerebriti permite crear competiciones sanas entre los estudiantes, por lo cual es ideal para fomentar la motivación y el compromiso, ya que los estudiantes compiten respondiendo preguntas o completando tareas en un tiempo limitado.

Tabla 8. Micro taller I

Título: Vocabulario Kichwa con Educaplay

Objetivo: Ampliar el vocabulario en Kichwa a través de juegos interactivos.

Plataforma: Educaplay

Duración: 30 minutos

Descripción: Este micro taller se centra en la expansión del vocabulario en Kichwa a través de juegos educativos interactivos. Los estudiantes interactuarán con diferentes tipos de actividades como crucigramas, sopas de letras y emparejamiento de palabras.

Actividades:

1. Sopa de letras: Los estudiantes deberán encontrar palabras en Kichwa relacionadas con la naturaleza, familia y objetos cotidianos.
2. Crucigrama de vocabulario: Los estudiantes completarán un crucigrama con palabras en Kichwa y sus definiciones en español.
3. Emparejar palabras con imágenes: Los estudiantes asociarán imágenes con sus correspondientes palabras en Kichwa.

Metodología: Los estudiantes trabajarán en pequeños grupos o individualmente. El docente guiará la actividad de forma interactiva, proporcionando feedback inmediato sobre el desempeño de los estudiantes y explicando las palabras al final de la actividad.

Rúbrica de evaluación

Criterios	Descripción	Nivel I (1 pt)	Nivel II (2 pts.)	Nivel III (3 pts.)	Puntaje
Precisión en respuestas	Correctitud en las actividades interactivas (sopa de letras, crucigramas, emparejamiento).	Más del 50% de las respuestas incorrectas	Entre 25% y 50% de respuestas incorrectas	Más del 75% de respuestas correctas	
Participación	Nivel de interacción y compromiso con la actividad.	Baja participación o falta de interés	Participa de manera intermitente	Participación constante y proactiva	
Colaboración en equipo	Apoyo y trabajo colaborativo con sus compañeros	No coopera con sus compañeros	Coopera ocasionalmente,	Coopera de forma activa y	

	durante el desarrollo de las actividades grupales.		pero sin consistencia	colabora con el grupo	
Uso del vocabulario	Aplicación correcta de las palabras en Kichwa en las actividades.	Vocabulario limitado o incorrecto	Uso básico pero adecuado del vocabulario	Uso correcto y diverso del vocabulario	

Puntaje total: _____ / 12 puntos

Interpretación del puntaje:

- 9-12 puntos: Desempeño destacado. El estudiante muestra un dominio excelente de las actividades propuestas, con alta precisión, participación y uso adecuado del vocabulario en Kichwa.
- 6-8 puntos: Desempeño satisfactorio. El estudiante cumple con la mayoría de los criterios, aunque necesita mejorar en algunos aspectos, como la precisión o la participación.
- 1-5 puntos: Desempeño insuficiente. Requiere mayor atención para fortalecer su precisión, colaboración y uso del vocabulario en las actividades propuestas.

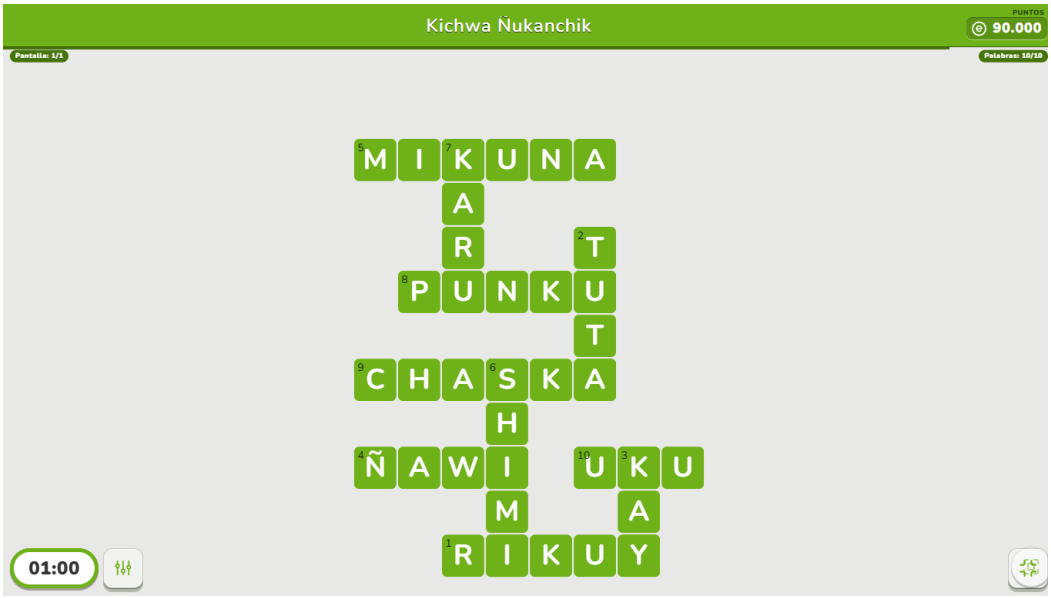
Enlaces:

- Sopa de letras: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21842689-kichwa_sopa_de_letras.html
- Crucigrama: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21842911-kichwa_nukanchik.html
- Emparejar palabras con imágenes: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21843175-sumaq_nawi_kichwa.html

Capturas de los juegos diseñados en cada una de la plataforma

Sopa de letras

Crucigrama



Emparejamiento de palabras

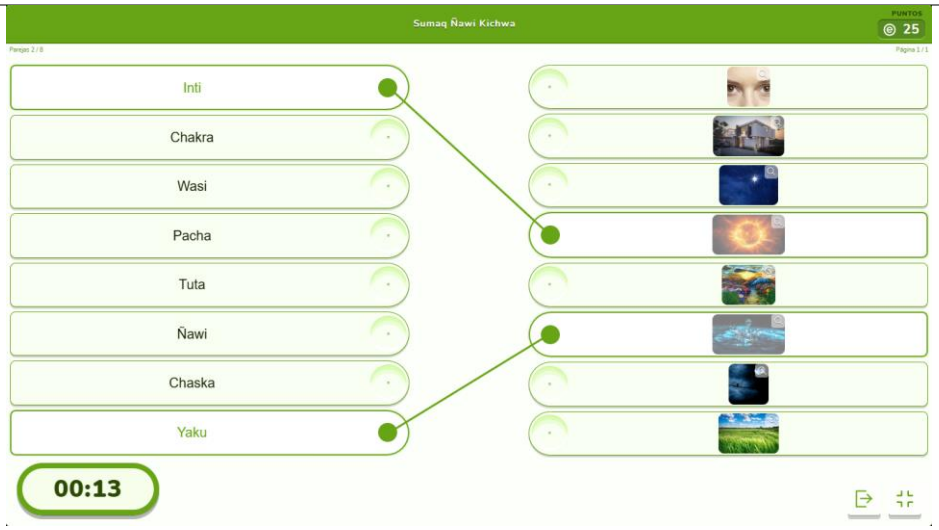

Sumaq Ñawi Kichwa
PUNTOS
25
Inti
Chakra
Wasi
Pacha
Tuta
Ñawi
Chaska
Yaku
00:13

Tabla 9. Micro taller II

Título: Gramática y Construcción de Frases en Kichwa con Wordwall

Objetivo: Desarrollar la capacidad de construir frases simples en Kichwa, enfocándose en la estructura gramatical.

Plataforma: Wordwall

Duración: 40 minutos

Descripción: El micro taller se enfocará en enseñar la estructura básica de las frases en Kichwa, con énfasis en el orden de las palabras y el uso correcto de los sufijos. Se utilizarán actividades de arrastrar y soltar, completar frases y juegos de correspondencia para reforzar la gramática.

Actividades:

1. Completar frases: Los estudiantes completarán frases en Kichwa eligiendo la palabra correcta de una lista desplegable.
2. Ordenar frases: Los estudiantes arrastrarán y ordenarán palabras para formar frases en Kichwa correctamente.
3. Juego de correspondencia: Los estudiantes emparejarán frases en español con sus equivalentes en Kichwa.

Metodología: El taller se dividirá en tres secciones, cada una enfocada en una estructura gramatical específica. El docente explicará las reglas y luego los estudiantes practicarán con las herramientas interactivas. Se fomentará el trabajo colaborativo y el análisis en grupo.

Rúbrica de evaluación: Micro taller 2 - Gramática y Construcción de Frases en Kichwa

Criterios	Descripción	Nivel I (1 pt)	Nivel II (2 pts.)	Nivel III (3 pts.)	Puntaje
Precisión en gramática	Correctitud en la formación de frases gramaticalmente correctas en Kichwa.	Más del 50% de las respuestas incorrectas	Entre 25% y 50% de respuestas incorrectas	Más del 75% de respuestas correctas	
Participación	Nivel de interacción con las actividades y	Baja participación o falta de interés	Participa de manera intermitente	Participación constante y proactiva	

	aportes durante el análisis grupal.				
Colaboración en equipo	Apoyo y trabajo colaborativo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades.	No coopera con sus compañeros	Coopera ocasionalmente, pero sin consistencia	Coopera de forma activa y colabora con el grupo	
Uso del vocabulario	Aplicación de vocabulario aprendido en el taller para formar frases coherentes y gramaticales.	Vocabulario limitado o incorrecto	Uso básico pero adecuado del vocabulario	Uso correcto y diverso del vocabulario	

Puntaje Total: _____ / 12 puntos

Interpretación del Puntaje:

- 9-12 puntos: Dominio destacado en la construcción de frases y gramática Kichwa.
- 6-8 puntos: Nivel satisfactorio; requiere mayor precisión en algunos aspectos.
- 1-5 puntos: Necesita mejorar significativamente en gramática y vocabulario.

Enlaces:

- Completar frases: https://wordwall.net/es/resource/83933259
- Ordenar frases: https://wordwall.net/es/resource/83933931
- Juego de correspondencia: https://wordwall.net/es/resource/83934427

Capturas de los juegos diseñados en cada una de la plataforma

Completar frases:

Ordenar frases

Juegos de correspondencia

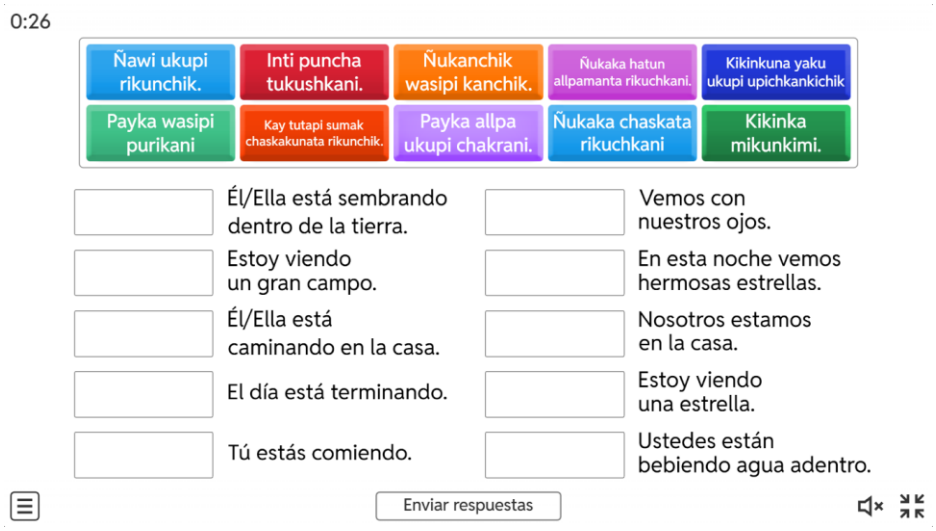


Tabla 10. Micro taller III

Título: Juego de Ortografía y Comprensión en Kichwa

Objetivo: Mejorar la ortografía y comprensión de palabras en Kichwa.

Plataforma: Cerebriti

Duración: 30 minutos

Descripción: Este taller se centrará en ejercicios interactivos para practicar la ortografía de palabras en Kichwa y su correcta pronunciación. Además, se trabajará en la comprensión de las palabras mediante la asociación de imágenes y textos.

Actividades:

1. Rellenar espacios en blanco: Los estudiantes deberán escribir la palabra correcta en Kichwa para completar una oración o un texto.
2. Emparejar palabras con imágenes: Los estudiantes asociarán las palabras con su respectiva imagen, reforzando la comprensión visual y auditiva.
3. Juego de acertijos: Los estudiantes resolverán acertijos relacionados con palabras y frases comunes en Kichwa.

Metodología: Se dividirá la actividad en dos fases: primero, la práctica de la ortografía y, luego, una actividad de comprensión lectora. Los estudiantes recibirán retroalimentación inmediata y podrán revisar sus errores en tiempo real.

Rúbrica de evaluación: Microtaller 3 - Juego de Ortografía y Comprensión en Kichwa

Criterios	Descripción	Nivel I (1 pt)	Nivel II (2 pts.)	Nivel III (3 pts.)	Puntaje
Ortografía correcta	Precisión en la escritura de las palabras en Kichwa.	Más del 50% de las respuestas incorrectas	Entre 25% y 50% de respuestas incorrectas	Más del 75% de respuestas correctas	
Comprensión lectora	Capacidad para relacionar palabras con su significado o contexto adecuado.	Baja comprensión	Comprensión básica	Comprensión clara y detallada	

Participación	Nivel de interacción con las actividades.	Baja participación	Participa de manera intermitente	Participación constante y proactiva	
Precisión en imágenes	Correctitud en la asociación de palabras con las imágenes correspondientes.	Más del 50% incorrecto	Entre 25% y 50% incorrecto	Más del 75% correcto	

Puntaje Total: _____ / 12 puntos

Interpretación del Puntaje:

- 9-12 puntos: Excelente desempeño. Domina la ortografía y comprensión de palabras en Kichwa.
- 6-8 puntos: Desempeño aceptable; requiere mejorar en precisión o comprensión.
- 1-5 puntos: Necesita apoyo adicional para mejorar en ortografía y comprensión.

Enlaces:

- Rellenar espacios en blanco: https://www.cerebriti.com/juegos-de-idiomas/completa-la-frase-palabras-en-kichwa
- Emparejar palabras con imágenes: https://www.cerebriti.com/juegos-de-ocio/empareja-palabras-en-kichwa-con-imagene/?utm_campaign=facebook
- Juego de acertijos: https://www.cerebriti.com/juegos-de-ocio/descubre-la-respuesta-acertijos-en-kichwa?utm_campaign=facebook

Capturas de los juegos diseñados en cada una de la plataforma

Rellenar espacios en blanco

Emparejar palabras con imágenes

Juego de acertijos

Tabla 11. Micro taller IV

Título: Expresión Oral y Conversación en Kichwa

Objetivo: Desarrollar la habilidad de expresión oral en Kichwa a través de actividades interactivas y juegos de rol.

Plataforma: Educaplay

Duración: 45 minutos

Descripción: Este taller tiene como objetivo mejorar la fluidez oral de los estudiantes en Kichwa, fomentando la práctica de frases comunes y preguntas en un contexto conversacional. A través de juegos y actividades interactivas, los estudiantes practicarán situaciones cotidianas y aprenderán a comunicarse en Kichwa de manera más natural.

Actividades:

1. Juego de roles : Los estudiantes simularán conversaciones sobre temas cotidianos, como comprar en el mercado o presentarse a otras personas. Utilizarán tarjetas de preguntas y respuestas en Kichwa.
2. Juego de preguntas y respuestas: Los estudiantes participarán en un juego de preguntas y respuestas sobre temas de la cultura Kichwa, con respuestas orales.
3. Reto de pronunciación: Los estudiantes grabarán su pronunciación de frases en Kichwa y recibirán retroalimentación para mejorar su fluidez.

Metodología: Los estudiantes trabajarán en parejas o grupos pequeños. El docente facilitará la actividad, ofreciendo correcciones en tiempo real y animando a los estudiantes a usar el Kichwa en interacciones cotidianas. También se promoverá la evaluación entre compañeros para mejorar la confianza en el uso del idioma.

Rúbrica de Evaluación: Microtaller 4 - Expresión Oral y Conversación en Kichwa

Criterios	Descripción	Nivel I (1 pt)	Nivel II (2 pts.)	Nivel III (3 pts.)	Puntaje
Claridad en pronunciación	Nivel de precisión y fluidez al pronunciar	Baja claridad; errores frecuentes	Claridad aceptable; algunos errores	Pronunciación clara y precisa	

	palabras y frases en Kichwa.				
Participación	Nivel de interacción con las actividades y compromiso en el uso del idioma.	Baja participación	Participa de manera intermitente	Participación constante y proactiva	
Comprensión del contexto	Capacidad para responder y actuar adecuadamente según la situación del juego de roles.	Respuestas inadecuadas o fuera de contexto	Respuestas básicas, pero comprensibles	Respuestas coherentes y adaptadas al contexto	
Uso del vocabulario	Uso correcto y variado del vocabulario en Kichwa durante las actividades.	Uso limitado o incorrecto	Uso adecuado, pero básico	Uso variado y adecuado del vocabulario	

Puntaje Total: _____ / 12 puntos

Interpretación del Puntaje:

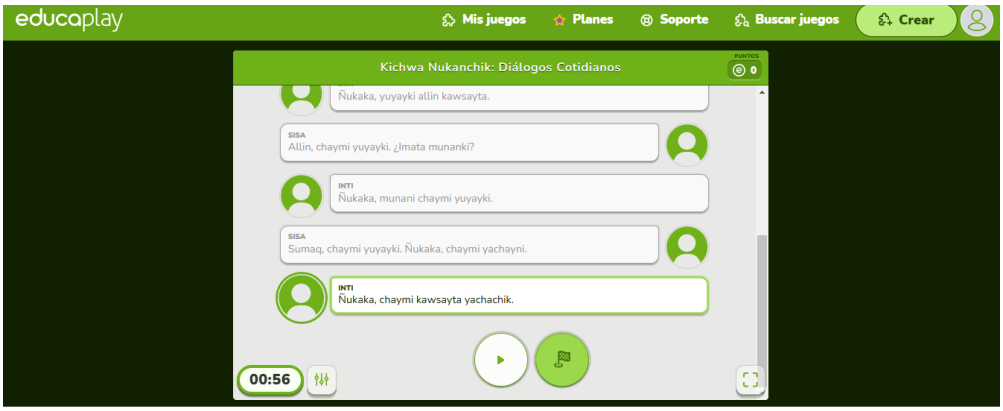
- 9-12 puntos: Excelente desempeño; muestra confianza y habilidades avanzadas en expresión oral.
- 6-8 puntos: Satisfactorio; requiere ajustes en precisión o vocabulario.
- 1-5 puntos: Insuficiente; necesita apoyo adicional en pronunciación y uso contextual.

Enlace:

- Juego de roles: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21845106-kichwa_nukanchik_dialogos_cotidianos.html
- Preguntas y respuestas: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21845182-kichwa_pichka.html
- Reto de pronunciación: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21851901-reto_de_pronunciacion_y_escucha_en_kichwa.html

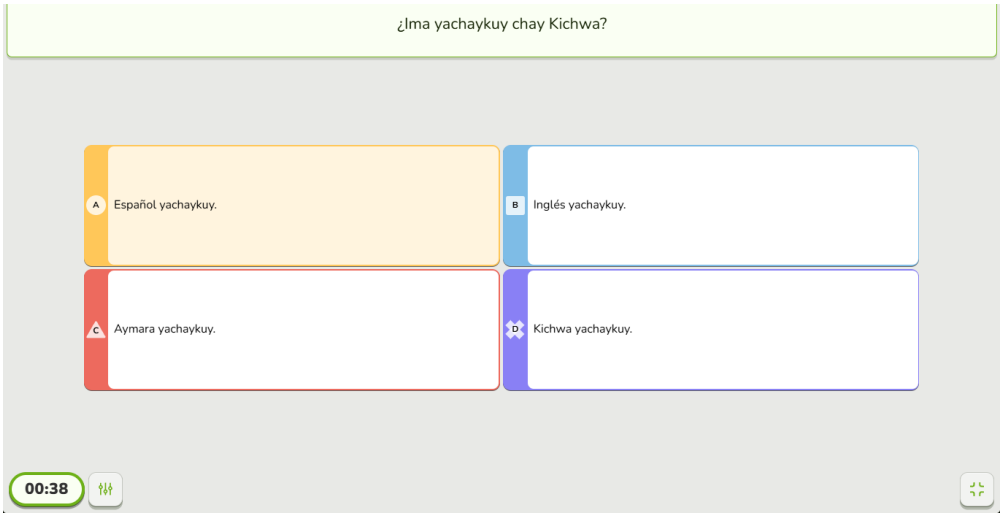
Capturas de los juegos diseñados en cada una de la plataforma

Juego de roles

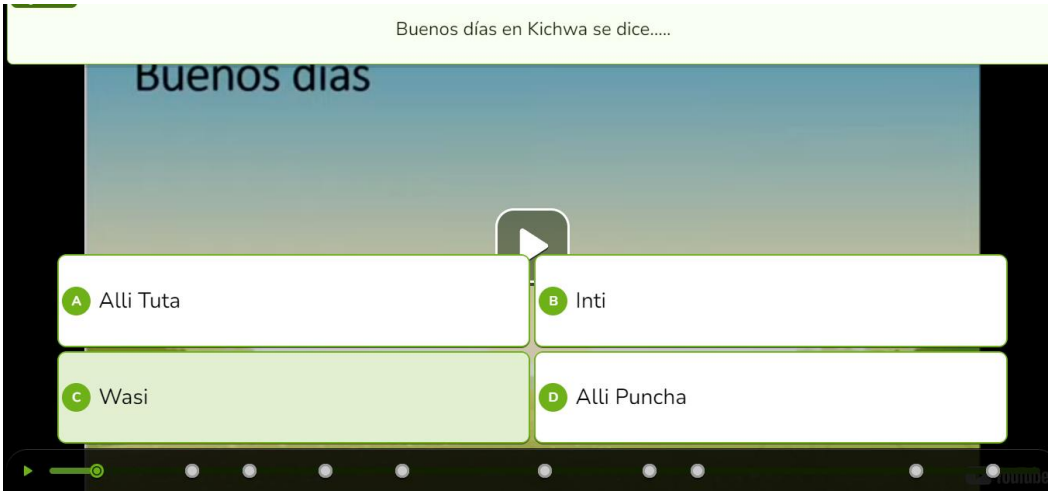


Kichwa Ñukanchik: Diálogos Cotidianos

Preguntas y respuestas



Reto de pronunciación y escucha



Evaluación de la propuesta innovadora

Para asegurar una evaluación significativa del impacto de los juegos educativos en línea diseñados para el refuerzo del lenguaje kichwa, se propone una metodología cualitativa centrada en la observación, recolección de evidencias y retroalimentación. Este enfoque permitirá adaptar las actividades según las necesidades lingüísticas y culturales de los estudiantes, garantizando un aprendizaje más profundo y significativo.

En primera instancia, se recomienda la observación directa durante la ejecución de las actividades. Los profesores pueden reconocer las interacciones de los niños con las plataformas educativas, tomado en cuenta la participación, que tan alto es nivel de interés y la comprensión de los conceptos del lenguaje. La investigación facilita información adecuada sobre el proceso de aprendizaje y la probabilidad de realizar ajustes necesarios. Asimismo, la recopilación de evidencia tangible, como son las capturas de pantalla o generación de reportes de progreso durante la interacción de los juegos, permite evaluar la práctica auditiva y verbal de los conocimientos adquiridos a través de grabaciones de audio o de video. Estas evidencias pueden ser creativas y se pueden incluir dibujos o actividades que se relacionan con el uso de vocabulario en Kichwa.

Es así como, la retroalimentación directa de los estudiantes es primordial para conocer los conocimientos sobre la efectividad de los juegos. Al realizar entrevistas, encuestas, sesiones de retroalimentación y pequeños cuestionarios para conocer si los estudiantes encuentran los juegos sencillos y si se reflejan los conocimientos adquiridos fuera se un entorno tecnológico.

También se propone realizar evaluaciones didácticas para reforzar los conocimientos del Kichwa. La retroalimentación nos permitirá identificar las áreas de mejora en cuanto a vocabulario, adecuar las estrategias conforme los estudiantes muestren más interés de aprendizaje en lengua.

Valoración de la propuesta

La propuesta presentada tiene un enfoque sólido al integrar juegos educativos en línea con el objetivo de enseñanza-aprendizaje del kichwa. En estas plataformas se ofrece oportunidades innovadoras para reforzar el aprendizaje a través de actividades motivadoras y dinámicas. Las plataformas proporcionan actividades tanto individuales como grupales, permitiendo que estudiantes

refuercen su vocabulario y gramática mediante ejercicios interactivos. Esta flexibilidad permite adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, lo que favorece la personalización del proceso educativo. Además, el uso de dinámicas competitivas y de colaboración fomenta su motivación, el cual es un aspecto clave para el aprendizaje del kichwa, que requiere estrategias atractivas y sostenibles en el tiempo.

En la plataforma como Celebriti, salvaguardan el compromiso de los estudiantes mediante el uso de competiciones con rankings y medallas. Generando un entorno de aprendizaje divertido, que facilita el interés continuo por aprender el kichwa. Mientras que en Educaplay y Wordwall destacan por permitir actividades personalizables, ajustando el nivel de complejidad según el progreso de los estudiantes, lo cual favorece una enseñanza más individualizada. Igualmente, la accesibilidad en dispositivos móviles facilita que los estudiantes prolonguen su aprendizaje fuera del aula, promoviendo la práctica de la lengua en entornos familiares.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Acosta-Yela, M. T.-L.-M.-R. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 14*(1), 28-35. Obtenido de https://ve.scielo.org/pdf/rted/v14n1/2665-0266-rted-14-01-28.pdf

Aguinda, J. L. (2023). La tecnología y la lengua ancestral kichwa en la educación del sistema de educación bilingüe en la Amazonía ecuatoriana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(5), 4075-4086.

Albarracín Camargo, L. F. (2020). Transformación de la práctica de enseñanza a partir de la metodología lesson study y el enfoque enseñanza para la comprensión orientada al desarrollo de habilidades de pensamiento en educación básica primaria. *Universidad de La Sabana*. Obtenido de https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/43918/TESIS%20LUISA%20F%20ALBARRACIN%20C.pdf?Sequence=1&isallowed

Arcila, J. B. (2011). La simulación y los juegos en línea como herramienta para la inmersión educativa. Etic@ net. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, *10*(1).

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial No. 417.

Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo (Asunción), 9*(1), 11-22. Obtenido de http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v9n1/2414-8938-academo-9-01-11.pdf

Buitrón, B. D. (2020). Diseño de un aplicativo web para la enseñanza del idioma kichwa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativ, 11*(21).

Burneo, R. (2018). La creación del Tahuantinsuyo y el origen del idioma kichwa. *Revista Andina Histórica*.

Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6*(4), 861-878.

Cañizares, R. (2020). *Historia y legado del Tahuantinsuyo: Lengua y cultura en los Andes.* Quito: Andina.

Casaus, F. G., Muñoz, J. F., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Ogía, Educación Física y Deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 16-24.

Chacón, L. H., Samaniego, D., & Tulcanazo, M. (2021). Clase invertida como metodología para el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe en la enseñanza virtual. *Revista Educación las Américas, 11*(2).

Chocair Herrera, C. D. (2020). *La extinción de la lengua ancestral kichwa en el pueblo indígena de Natabuela: O de cómo el Estado ecuatoriano cumplió o*

no con su deber de garantizar los derechos lingüísticos de comunidades, pueblos y nacionalidades en el lapso 2008-2018. Obtenido de (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).: https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7810/1/T3391-MDH-Chocair-La%20extincion.pdf

Cornellà, P. E. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, *28*(1), 5-19.

Cuadros, S. V. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de las Ciencias, 7*(1), 971- 986.

Delgado delgado, k. R. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la educación general básica. *Revista científica arbitrada multidisciplinaria pentaciencias, 5*(6), 795-813. Obtenido de https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/892/1237

Díaz Sajuán, L. (2011). *La Observación.* Obtenido de https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

Echegaray, J. P. (2020). Aprender Geología con juegos de mesa. Juegos didácticos sobre modelado del paisaje creados por estudiantes de 3º de ESO. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28*(1), 20-28. Obtenido de https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372921/466562

Flores, J. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica en la educación.*

González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate*(4), 1-22. Obtenido de https://lc.cx/80euvo

Guillen Arévalo, L. (2020). La enseñanza del kichwa en el currículo intercultural bilingüe. *Revista de Educación Intercultural Bilingüe, 7*(2), 45-55.

Heredia-Sánchez, B. D.-C.-J.-C. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0, 9*(2), 49-58. Obtenido de https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381

IWGIA. (12 de Abril de 2024). *El Mundo Indígena 2024: Ecuador*. Obtenido de El Mundo Indigena: https://www.iwgia.org/es/ecuador/5483-mi-2024-ecuador.html

Lema, A. (2019). Oralidad y preservación cultural en las comunidades kichwas. *Cuadernos Interculturales, 12*(3), 89-102.

Lema, M. (2013). La lengua kichwa y sus características. *Revista Lingüística Cultural, 12*(3), 23-35.

Londoño Vásquez, L. M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores, 23*(3), 493-512.

López, F. &. (2022). Juegos interactivos en la enseñanza de idiomas minoritarios: El caso del Kichwa. *Estudios de Educación Intercultural, 14*(1), 67-82.

Marín, L. (2015). La gamificación educativa como método de aprendizaje. *Revista Pedagogía y Nuevas Tecnologías, 13*(4), 77-88.

Ministerio de Eduación. (2017). CARTILLA DE SABERES, Y CONOCIMIENTOS DE LA NACIONALIDAD KICHWA AMAZÓNICO. *Subsecretaría de educación intercultural Bilingüe*.

Ministerio de Educación. (2021). Castilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa Napo y Orellana. *Biosfera de Sumaco*.

Palacios, S., & Rubio, K. (2003). *La entrevista en profundidad: teoría y práctica.* Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Simon-Izcara-Palacios/publication/271516834_LA_ENTREVISTA_EN_PROFUNDIDAD_TEORIA_Y_PRACTICA/links/58949701a6fdcc45530efb32/LA-ENTREVISTA-EN-PROFUNDIDAD-TEORIA-Y-PRACTICA.pdf

Paladines, L. J. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6*(3), 329-349.

Pérez, M. (2021). *El kichwa como símbolo de identidad y resistencia.* Quito: Intercultura.

Prieto Andreu, M. D. (2022). El aprendizaje basado en juegos y la gamificación en la educación. *Educación y Tecnología, 8*(6), 115-127.

Reina, C. (2021). La enseñanza del Kichwa en entornos digitales: Una aproximación a la preservación de lenguas indígenas a través de plataformas educativas. *Revista de Educación Intercultural, 18*(4), 95-110.

Rodríguez Chirivi, C. V. (2022). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate*. Obtenido de https://lc.cx/0dwgeq

Rodríguez R, A. A. (2023). Use of gamification as a pedagogical strategy to strengthen the understanding of application problems with rational numbers. *Revista Minerva: Multidisciplinaria de Investigación Científica*(6), 6.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed., Vol. 6). Mcgrawhilleducation. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ada%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Sangucho, A. J. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 164.81.

Schmidt, A. T. (2020). Evaluación de la calidad percibida de juegos digitales para la enseñanza de ingeniería. *Ingeniería industrial: actualidad y nuevas tendencias [recurso eletrónico], 7*(25), 117-138. Obtenido de http://servicio.bc.uc.edu.ve/ingenieria/revista/Inge-Industrial/vol7-n25/art06.pdf

Solís, J. C. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista conciencia EPG, 7*(1), 66-83. Obtenido de https://www.revistaconcienciaepg.edu.pe/ojs/index.php/55551/article/view/194/145

Torres, P. (2020). El idioma kichwa en la evangelización colonial. *Revista de Estudios Culturales Andinos, 15*(2), 45-67.

Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y educadores, 23*(4), 611-633. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v23n4/2027-5358-eded-23-04-611.pdf

UNESCO. (2021). *Plan de Acción Global para el Decenio Internacional de las Lenguas Indígenas (2022-2032).* París: UNESCO. Obtenido de https://en.unesco.org/decade-languages

Vargas, D., & Pérez, K. (2019). El sistema educativo peruano y la pérdida de identidad cultural andina en la región Puno. *Revista Innova Educación, 1*(2).

Villafuerte-Holguín, J. S. (2022). Videojuegos en prácticas del inglés de menores con y sin trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Colombiana de Educación, 85*, 238. Obtenido de http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n85/0120-3916-rcde-85-238.pdf

Yacelga, A. D. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación, 7*(3), 422-436.

ANEXOS

Anexo 1.

Fichas de observación

Ficha de Observación N.º 1. Completar la actividad (Frase en Kichwa)

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Completar la actividad (Frase en Kichwa)			
Autor/Autores	Elizabeth Quezada			
Año	2024			
Edad escolar	5 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6225853-completa_la_actividad.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego de completar frases en kichwa contiene palabras en kichwa donde el usuario tiene que completar la frase o palabras en el casillero. Este juego contiene juego interactivo que involucra al participante de forma activa, ademas permite la acesibilidad a los educadores a compartir el contenido a un grupo de personas o diferentes plataformas asi como a microsoft teams y google classroom y puede ser usadas o enseñadas a traves de ellas. Este juego tambien contiene elementos de gamificacion por ende incluye tablas de clasificacion y puntuaciones de participantes para generar competencia.			
Análisis	La actividad del juego de completar frases en kichwa en la plataforma educaplay contiene recurso interactivo que prioriza el aprendizaje del lenguaje kichwa a traves de la participacion activa en el juegos educativo. En esta actividad del juego educativo los usuarios o estudiantes deben colocar las frases en kichwa en los casilleros en blanco es decir que deben arrastar las plabras y colocar en los casilleros en blanco y de esta manera el ayuda a los usuarios a reforzar el vocabulario y la comprension gramatical. Tambien se ve reflejada los elementos de la gamificacion, asi como las puntuaciones y el tiempo, incentivando a los jugadores a mejorar su rendimiento escolar.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

La actividad que contiene este juego es de completar frases en kichwa, en la plataforma Educaplay, este juego fue diseñado para los niños de 5 años en delante de manera que esta actividad contiene juegos interactivos creados para mejorar el aprendizaje en el idioma kichwa mediante la participación activa. Este juego educativo contiene elementos de la gamificación como puntaciones y tablas de clasificaciones esto para motivar y generar competencia sana en los participantes. Este juego se trata de completar las frases en kichwa arrastrando las frases hacia los casilleros en blanco y colocando de manera ordenada y correcta según el texto. Además, la integración de esta actividad con las herramientas como google classroom y microsoft teams su utilización en los entornos educativos facilita a los

educandos aprender el kichwa de una manera divertida y efectivo en su aprendizaje lingüístico.

Ficha de Observación N.º 2. Animales en kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Animales en kichwa			
Autor/Autores	Maury Varela Barreno			
Año	2020			
Edad escolar	7 años			
Link	https://www.educaplay.com/learning-resources/6326735-animales_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego educativo contiene juego interactivo en el que cuenta con 15 imágenes de animalitos y 15 palabras de nombres de cada una de las especies. Ademas este juego cuenta con las mecanicas y componentes del juego es decir cuando el usuario o estudiante comience el juego el tiempo corre y el estudiante debera relacionarse las palabras en menos tiempo o antes que acabe el tiempo y completar el juego.			
Análisis	Este juego educativo contiene juegos interactivos y ludicos en cual los estudiante se motivan en la enseñanza del aprendizaje en kichwa a trvaes de la observacion y en el entendimiento de palabaras mediante el juego llamado animales en kichwa donde se relaciona cada animal con su nombre.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

En esta plataforma de Educaplay contiene juegos educativos en kichwa que ayudan a los niños, pequeños o grandes de diferentes edades a aprender el dialecto en kichwa a través de los juegos, en este caso el juego que se presenta se trata de relacionar imágenes de animales con palabras en kichwa. Además, este juego en particular está dirigido para la edad de 7 años, este juego se basa también con limite tiempo y puntos es decir que contiene la mecánica y dinámica del juego. De manera que a través de este juego interactivo el estudiante podrá desarrollar sus habilidades mentales o memoria y la concentración.

Ficha de Observación N.º 3. Números en Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Numeros en Kichwa			
Autor/Autores	Alexander Suntaxi			
Año	2023			
Edad escolar	10 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5665063-numeros_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	El juego de numeros en kichwa en la plataforma educaplay se trata de un juego educativo; un crucigrama interactivo creado para ayudar a los estudiantes a aprender los numeros del 1 al 10 en kichwa mediante esta actividad. El juego consiste en que los estudiantes o suarios deben completar el crucigrama colocando palabras correctas en kichwa, esta actividad contiene elementos de gamificacion asi como la tabla de gamficacion para motivar y mejorar su rendimiento academico. Ademas promueve el aprendizaje de un nuevo lenguaje, justamente en el sisitema numerico en kichwa.			
Análisis	Este juego educativo de numeros en kichwa en educaplay es un crucigrama que ayuda a los estudiantes a aprender del 1 al 10 en kichwa, este juego reta a los estudiantes a completar el crucigrama con palabras correctas, fomentando la memorizacion y la practica del vocabulario numerico en kichwa. Ademas este juego contiene actividades interactivas y elementos de la gamifcacion asi como la tabla de clasificacion, motivando a los estudiantes a participar activamente y mejorando continuamente. Este juego en particular es util para hacer un aprendizaje mas entretenido a la vez eficaz en el estudio del idioma kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

El juego educativo de números en kichwa en la plataforma Educaplay es un crucigrama interactivo que enseña a los jugadores en este caso estudiantes a aprender los números del 1 al 10 en kichwa; este juego según el autor recomienda jugar a los niños de 10 años y considera que el crucigrama con los números del 1 al 10 en el idioma kichwa deberá ser contestado a partir de sus conocimientos. Es este juego los jugadores deben completar el crucigrama colocando las palabras o letras de números en kichwa, el juego en si fomenta el desarrollo en la memorización y la práctica del vocabulario numérico en este lenguaje kichwa. Además, este juego contiene actividades interactivas y elementos de gamificación, así como la tabla de clasificación esto permite al estudiante a ser un participante activo, mejorando su rendimiento. Esta herramienta lúdico y competitivo permite un aprendizaje del idioma de forma divertido y efectivo en el estudio lingüístico.

Ficha de Observación N.º 4. ¿Cómo se dice en Kichwa?

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	¿Cómo se dice en Kichwa?			
Autor/Autores	Christian Galarza			
Año	2024			
Edad escolar	5 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8326474-como_se_dice_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado ¿Cómo se dice en kichwa? en educaplay este juego es un test interactivo que integra la interactividad es decir que los usuarios pueden responder las preguntas de audios y responder escribiendo de forma correcta, segun lo que dice el audio. Ademas esta actividad es educativo que ayuda a los estudiantes a aprender a practicar expresiones y vocabularios en kichwa. Tambien incluye elementos de la gamificacion como las tablas de clasificacion que a partir de ello motiva a los estudiantes o usuarios a mejorar su rendimiento en el estudio. Asimismo este juego proporciona retroalimentacion inmediata referente a las respuestas correctas e incorrectas.			
Análisis	El juego llamado ¿Cómo se dice en Kichwa? en la plataforma educaplay es un Test interactivo que refuerza a los estudiantes a aprender y practicar expresiones en kichwa; Los usuarios o estudiantes deben escribir las respuestas correctas, segun como dice el audio la cual contiene preguntas en español y elestudiante debera escribir en kichwa, lo que fortalce su conocimiento del lenguaje de una manera ludica y dinamica. Este modelo de juego promueve la memorizacion y la comprension de las frases y vocabularios en kichwa, haciendolo ideal para los usuarios de todas las edades que necesitan mejorar sus habilidades linguisticas.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

En este juego llamado ¿Cómo se dice en Kichwa? en Educaplay es un test interactivo que promueve a los estudiantes a seleccionar la traducción correcta de varias frases y preguntas de palabras en kichwa. Las principales características del juego son la interactividad que requiere los estudiantes como la participación activa, retroalimentación inmediata mediante los errores en tiempo real permita aprender. Además, incluye la gamificación como la tabla de clasificación a través de ello motivar a los participantes y de esta manera ayudan a aprender el idioma kichwa de una manera lúdica y entretenida, fortaleciendo el vocabulario y la comprensión lingüística.

Ficha de Observación N.º 5. Palabras en Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Palabras en Kichwa			
Autor/Autores	Liseth Yanez			
Año	2019			
Edad escolar	10 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6841647-palabras_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Palabras en kichwa de la plataforma educaplay es una sopa de letra interactiva, este juego se trata de encontrar y seleccionar palabras en kichwa dentro de la sopa de letra, en si el juego educativo es diseñado para mejorar el vocabularario y la gramatica en kichwa. Esta herramienta, facilita a los usuarios a reforzar mentalmente los conocimientos y desarrollar las habilidades linguisticas. En este juego incluye gamificaciones como la tabla de clasificacion para incentiva y competir de forma sana, mejorando el rendimiento. Ademas este juego puede ser usada en diferentes dispositivos y entornos educativos. Este juego proporciona un aprendizaje del kichwa de forma ludica ydinamico para los usuarios.			
Análisis	Este juego llamado Palabras en kichwa en educaplay es una sopa de letras muy interactiva donde los estudiantes puedan jugar de forma ludica y aprender el idioma kichwa, ya que este juego fue diseñada para para mejorar el vocabulario del idioma y tambien incluye la gamificacion asi como las tablas de clasificación de esta forma incentiva la competencia y mejora la continuidad del estudio del idioma. La combinación de estas tres interactividad, educacion y gamificacion son un complemento donde hace que el aprendizaje sea mas activo y atractivo.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

El juego llamado Palabras en kichwa en la plataforma Educaplay es un juego que está diseñado para niños de 10 años de edad, por la autora Liseth Yánez, quien desarrollo para mejorar el vocabulario a través del juego de palabras en kichwa, en donde el usuario debe encontrar las palabras en kichwa en la sopa de letra. Además, este juego educativo contiene interactividad con los participantes por la inclusión de la tabla de clasificación incluye los elementos de la gamificación, fomentando la competencia y la mejora continua en el estudio del idioma. A través de ella ayuda a mejorar la memorización y el reconocimiento del vocabulario y la ortografía del idioma kichwa.

Ficha de Observación N.º 6. Verbos en kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Verbos en Kichwa			
Autor/Autores	Luis Tugulinago			
Año	2021			
Edad escolar	8 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6799520-verbos_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	El juego llamado Verbos en kichwa en la plataforma de educaplay, es una actividad de relacionar las columnas con las palabras en español, en kichwa y audios que dicen en kichwa. Este juego se trata de emparejar cada verbo en kichwa con palabras en español. El juego educativo contiene interactividad lo que hace que los participantes participen activamente en el juego de relacionar columnas con verbos en kichwa, adema este juego es diseñado para enseñar y aprender verbos en kichwa y sus significados. A traves de la gamificacion que contiene esta como la tabla de clasificacion hace que los particpantes se motiven en aprender y mejorar sus puntuaciones, proporcionando una retroalimentacion inmediata en los usuarios.			
Análisis	Este juego llamado verbos en kichwa en educaplay, es una actividad interactiva que facilita a los usuarios a aprender el vocabulario mediante los significados de los verbos en kichwa, este juego se trata de relacionar columnas de verbos en kichwa con los significados en español, ademas contiene uadios de verbos en kichwa proporcionando al usuario mejorar sus habilidades linguisticas y memorización.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

El juego verbos en kichwa de Educaplay son juegos interactivos que son diseñados para niños de 8 años de edad por el autor Luis Tugulinago menciona que el juego se trata de relacionar cada uno de los verbos con sus significados en español. El juego proporciona desarrollar habilidades lingüísticas y memorización del idioma como en vocabularios y ortografía facilitando al usuario aprender jugando. Además, el juego fomenta una retroalimención inmediata permitiendo al usuario corregir errores al instante es decir que el usuario puede volver a jugar cuantas veces quiera y mejorar su aprendizaje en kichwa de forma dinámico y motivador. Ya que el juego contiene los elementos de la gamificación como las mecánicas y dinámicas del juego.

Ficha de Observación N.º 7. Pronombres personales Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Pronombres personales kichwa			
Autor/Autores	Luchito Tugulinago			
Año	2024			
Edad escolar	9 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8152900-pronombres_personales_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Pronombres personales kichwa de la plataforma Educaplay es un juego de sopa de letras que esta diseñada para facilitar a los usuarios a aprender y ha identificar pronombres personales en kichwa. Este juego contiene, interactividad, educación, gamificacion y retroalimentacion inmediata, es decir que al momento del juego los usuarios deben buscar los pronombres personales en la sopa de letras y atraves de ella fomentan el aprendizaje de los pronombres personales en kichwa, en el que incluye una tabla de clasificacion donde los jugadores se motivan para mejorar sus puntuaciones permitiendo un resultado al instante de aprendizaje y resolviendo y corriegiendo errores para aprender de ellos.			
Análisis	El juego de pronombres personales kichwa es un juego interactivo que se encuentra en la plataforma educaplay, este juego ayuda a los jugadores a identificar y aprender los pronombres personales en kichwa, lo que hace es que los usuarios a traves de la busqueda y de la identificacion de los pronombres en la sopa de letras, facilita a los usuarios a memorizar y reconocer los terminos clave. Ademas el juego facilita a una retroalimentacion inmediata mediante los elementos de la gamificación motivando a los jugadores a mejorar el proceso de aprendizaje en kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Pronombres personales kichwa de la plataforma Educaplay, es juego interactivo de sopa de letras diseñado para los estudiantes de 9 años de edad creado por Luchito Tugulinago. El juego para hacer mucha más dinámica posee elementos de la gamificación, así como la tabla de clasificación, es educativa, interactiva y una retroalimentación inmediata. Esta herramienta ayuda al usuario a motivar y a aprender de una forma más divertida los pronombres personales kichwa mediante la observación e identificación en la sopa de letras. A los usuarios esto les facilita la memorización y el reconocimiento de las palabras clave, retroalimentando de una forma inmediata haciendo una experiencia más atractiva y divertida para el aprendizaje en kichwa.

Ficha de Observación N.º 8. Aprendamos el Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Aprendamos el Kichwa			
Autor/Autores	Jaime Diaz			
Año	2014			
Edad escolar	10 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1312957-aprendamos_el_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Aprendamos el Kichwa es de la plataforma Educaplay, este entretenimiento educativo se trata de una actividad de relacionar grupos donde los jugadores o estudiantes deben emparejar las palabras en español con sus traducciones en kichwa. Este entretenimiento contiene juegos interactivos donde los usuarios deben relacionar las palabras de dos lista como español con el kichwa, ademas el juego es educativo que permite el aprendizaje de vocabulario en kichwa. Tambien al jugar ayuda a una retroalimentacion inmediata donde muestra los resultados al instante para que el juego sea mas atractiva y divertida el juego proporciona elementos de gamificación como la tabla de clasificación esto para incentivar la motivacion de los usuarios o jugadores con el fin de mejorar el aprendizaje en kichwa.			
Análisis	Este juego educativo llamado Aprendamos el kichwa en Educaplay es una actividad interactiva para motivar a los estudiantes a aprender el vocabulario kichwa a traves del juego de relacionar la traducción en kichwa con las palabras en el español. Para que el juego sea mas atractivo es que contiene elementos de gamificación esto hace que los usuarios tengan una incentivación de competencia entre compañeros en el aprendizaje kichwa, motivando a ser participativos en el aprendizaje. El juego ayuda ha desarrollar la memorarizacion del voca bulario y a la vez a yuda a una retroalimentacion inmedianta del aprendizaje.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

El juego llamado Aprendamos el kichwa de Educaplay es un juego interactivo diseñado para los niños de 10 años de edad por el autor Jaime Diaz, el juego de aprendamos el kichwa se desarrolla en relacionar las traducciones en kichwa con las palabras en español esto con el fin de proporcionar la facilidad de aprender el vocabulario y una retroalimentación inmediata y al mismo tiempo que los mismos usuarios tiene la potestad de corregir sus errores en tiempo real. El juego además de ser educativo contiene elementos de gamificación la cual proporciona aprendizaje interactivo, motivador, atractivo y sobre todo mantiene al usuario entretenido en mejorar sus habilidades lingüísticas.

Ficha de Observación N.º 9. Kichwa 1.2

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa 1.2			
Autor/Autores	Maritza Chiluisa			
Año	2024			
Edad escolar	7 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6607168-kichwa_1_2.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	El juego Kichwa 1.2 de Educaplay es un juego interactivo de crucigramas que contiene imágenes como la principal de este juego es decir que el usuario tiene que observar la imagen y describir colocando las palabras en kichwa en el crucigrama y llenarla todos los cuadritos formando una palabra en los crucigramas. Ademas el juego contiene un limite de tiempo para completar el crucigrama, el juego tambien indica que debe completar 20 palabras en el crucigrama observado la imagen.			
Análisis	Este juego llamado Kichwa 1.2 de Educaplay es un juego interactivo diseñado para aprender y practicar el vocabulario en kichwa, es decir que el participante en el juego a prende a traves de la observacion de imagenes y respuesta por lo que este juego se enfoca en la enseñanza de las palabras del kichwa utilizando los elementos de la gamificacion esto para que los usuarios interactuen, memorizen y se motiven en una compencia de aprendizaje en kichwa. Proporcionando una retroalimentacion inmediante mediante correciones de las respuestas.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Kichwa 1.2 de Educaplay es un juego que contiene actividades interactivas como el crucigrama la cual es diseñada para los niños de 7 años por la autora Maritza Chiluisa, esta actividad de juego es educativo para los niños, donde pueden aprender los vocabularios en kichwa a través de la actividad del crucigrama. Este juego consiste en reforzar el aprendizaje del idioma kichwa mediante la observación de imágenes y responder colocando las palabras en el crucigrama de tal forma facilita memorizar las palabras y practicar el vocabulario. Además, este juego contiene interactividad, motivación, competitividad y sobre todo el usuario mejora sus cualidades lingüísticas continuamente, ya que contiene elementos de la gamificación a través de ella el juego proporciona tablas de clasificación esto con el fin de mejorar su conocimiento en el idioma. Además, el juego se puede utilizar las veces que quiera el usuario para aprender de forma divertida a interactuar con el idioma kichwa.

Ficha de Observación N.º 10. Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa			
Autor/Autores	Ag Aida			
Año	2024			
Edad escolar	5 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6612614-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa de Educaplay, es un juego interactivo diseñado para reforzar el idioma kichwa. Este juego educativo consiste en llenar los espacios en blanco con palabras en kichwa formando asi una oración. Ademas esta herramienta contiene elementos de la gamificacion como mecanica del juego, es decir que el juego es en tiempo real, asimismo posee puntuaciones de manera que el usuario tambien se puede compartir en diferentes plataformas como teams, moodle formando un metodo de enseñanza en aula clase virtual.			
Análisis	El juego Kichwa en Educaplay es un juego interactivo que facilita al usuario en el estudio del idioma kichwa, esta herramienta utiliza los elementos de la gamificacion para que los juegos sean mas atractivos y emocionantes a la hora de jugar aprendiendo ya que el juego contiene diferentes caracteristicas que involucran al jugador de manera activa. Esta herramienta permite al usuario mejorar su conocimiento en el idioma de manera rapida. Al ser un juego educativo promueve el aprendizaje del vocabulario y las estructuras del idioma kichwa haciendo un desarrollo de aprendizaje mas dinamico, interactivo, atractivo y accesible.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

El juego llamado kichwa en Educaplay es una herramienta educativa e interactiva que fue diseñado para los niños de 5 años por el autor Ag Aida. Esta herramienta proporciona la facilidad de aprender el idioma kichwa a través del juego educativo donde los usuarios pueden mejorar su conocimiento lingüístico, asimismo practicar el vocabulario y la estructura del idioma kichwa. Este juego aumenta las posibilidades de aprender jugando ya que contiene elementos de la gamificación como jugar en tiempo real, puntuaciones, tabla de clasificación esto hace que los usuarios se motiven, memoricen, creando competencias sanas en un aula virtual. Además, este juego proporciona un aprendizaje dinámico y accesible de compartir a diferentes plataformas para una enseñanza entretenido.

Ficha de Observación N.º 11. Kichwa (Relacionar la imagen)

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa (Relacionar la imagen)			
Autor/Autores	Tania Lliguisupa			
Año	2020			
Edad escolar	6 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5616999-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa en Educaplay se trata de relacionar las columnas; una columna contiene imágenes y la otra columna contiene audios en kichwa referido a las imágenes. Este juego consiste en relacionar los audios en kichwa según su significado con las imagenes. Ademas este juego contiene elementos de la gamificacion para que el juego sea mas entretenido y dinamico.			
Análisis	Al ser un juego educativo contrae aprendizajes elementales del kichwa, de forma que los usuarios aprenderan en base a las competiciones sanas, por sus puntuaciones y por la tabla de clasificacion esto hace a los participante que se vuelvan mas motivados, participitavimos, competitivos y centrados en el aprendizaje. El cual cual facilita la correcion inmediata de sus respuestas volviendo para los usuarios una retroalimentacion inmediata a la vez el juego es accecible es decir que los participante pueden juegar las veces que quieran eso hace que su estudio se vuelva un aprendizje continuo aprender jugando.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego interactivo de relacionar columnas de audios en kichwa con las columnas de imágenes donde los usuarios deben relacionar correctamente los audios con sus imágenes respectivos; este juego fue diseñado para los niños de 6 años creado por la autora Tania Lliguisupa. Esta herramienta facilita en el reforzamiento de aprendizaje y el mejoramiento del vocabulario y de las estructuras del idioma kichwa. Además, el juego proporciona elementos de gamificación para que el juego sea más motivante, competitivo y atractivo para el aprendizaje. Asimismo, es una herramienta que proporciona retroalimentación inmediata con las correcciones del juego, de manera que el usuario tiene la accesibilidad de jugar las veces que quiera para aprender y mejorar continuamente sus conocimientos lingüísticos tan solo jugando.

Ficha de Observación N.º 12. Aprendiendo Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Aprendiendo Kichwa			
Autor/Autores	Majito Rivera Rubio			
Año	2020			
Edad escolar	5 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6044495-aprendiendo_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	EL juego llamado Aprendiendo Kichwa en Educaplay es un juego interactivo que consiste en relacionar columanas sobre el tema de palabras en kichwa de la naturaleza y la casa; este juego se basa en relaciona columnas por ende existe dos columnas en el juego la una es de columna de imagenes y la otra columna es de audios en kichwa. En este juego el usuario debe relacionar de forma correcta escuchando los audios y cada audio con su respectivo traduccion en imagenes relacionando asi de forma correcta. Ademas este jueco contiene elementos de gamificacion asi como jugar en tiempo real, puntuaciones y tabla de clasificacion esto con el fin de motivar al participante. Asimismo se puede compartir el juego a diferentes plataformas relacionado con la educacion.			
Análisis	Al ser un juego educativo, proporciona actividades dinamicas e interactivas que ayuda al usuario en el aprendizaje del lenguaje kichwa a traves de ella los participantes se involucran activamente en el estudio del vocabulario y palabras o frases en kichwa. Al jugarla el usuario puede mejorar continuamente el idioma a la vez puede tener una retroalimentacion inmediata de correcciones de respuestas y de esta forma ayuda a reforzar el aprendizaje. Ademas esta herramienta lo covierte en un recurso efectivo en el aprendizaje del idioma kichwa de una forma divertida y entretenida.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Aprendiendo Kichwa en Educaplay es un juego de relacionar columnas un juego interactivo diseñado para los niños de 5 años creado por la autora Majito Rivera Rubio; esta herramienta es muy eficaz en la enseñanza-aprendizaje del idioma kichwa. Este juego contiene actividades interactivas donde utiliza elementos de la gamificación la cual proporciona juego en tiempo real, puntuaciones y tabla de clasificación con estas mecánicas del juego proporciona al usuario motivación, competitividad sana, memorización del aprendizaje y practica del vocabulario y la estructura del idioma mejorando sus habilidades lingüísticas.

Ficha de Observación N.º 13.Kichwa (Vocabulario)

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa (Vocabulario)			
Autor/Autores	Aitana Moreno			
Año	2024			
Edad escolar	5 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9840921-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa en Educapla es un juego de vocabulario; este juego consiste en arrastrar la frase correcta al espacio en blanco que se encuentra en un casillero de palabras formando asi una oración. Ademas este juego se puede juegar en tiempo real, contiene puntuaciones y tabla de clasificacion esto con el fin de que los participantes se motiven y aprendan jugando.			
Análisis	Este juego consiste en aprender los vocabularios en kichwa y en base al juego ya que se trata de rellenar la oracion con estas frase en kichwa enseñando a los usuarios a aprender y practicar los vocabularios y las estructuras linguisticas a traves de las actividades dinamicos y participativos. Ademas este juego facilita a los participantes a una retroalimentacion inmediata y facilita corregir su juego de inmedianto de forma que el participante puede jugar a la vez aprender la veces que quiera ya que el juego es accesible y entretenida.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Es juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego de vocabulario fue diseñado para los niños de 5 años creado por la autora Aitana Moreno. Este juego consiste en arrastrar el vocabulario en los espacios en blanco de la oración a través de ella permite al usuario aprender el vocabulario y las estructuras lingüísticas del kichwa. Este juego fue diseñado para enseñar y mejorar la participación en el aprendizaje kichwa, facilitando una retroalimentación inmediata de correcciones de fallas de la actividad realizada, además este es un recurso que ayuda de una manera entretenida y educativa aprender jugando.

Ficha de Observación N.º 14. Evaluación de lenguaje Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Evaluación de lenguaje kichwa			
Autor/Autores	Manuel Tugulinago			
Año	2022			
Edad escolar	8 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11284066 evaluacion_de_lengua_kichwa.html?rel=act11106349			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Evaluacion de lenguaje kichwa en educaplay; este juego se basa en preguntas y respuestas, es decir que el contiene 10 preguntas en kichwa y tres respuestas en español de las cuales el suario debera elegir una respuesta y al contestar correctamente el sapito hira saltando en la hoja de la respuesta correcta y si el usuario responde incorrectamente el sapito del juego se undira y perdera. De esta manera el juego proporciona interactividad en el aprendizaje del idioma kichwa. Asimismo el juego proporciona elementos de la gamicacion asi como la mecanica del juego juego en tiempo real, puntuaciones, tabla de clasificacion a travesde ella crea competitividad, motivacion en los participantes mejorando su conocimiento linguistico con retrooalimentacion inmediata.			
Análisis	Este juego educativo llamado Evaluacion del lenguaje kichwa esta diseñado para evaluar y reforzar el conocimiento linguistico kichwa con prenguntas y respuestas proporcionando la facilidad de aprender el vocabulario, gramatica y las estructuras del idioma kichwa proporcionando una retroalimentacion inmediata para un mejoramiento en el aprendizaje kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado evaluación del lenguaje kichwa en educaplay es un juego interactivo que fue diseñado para los niños de 8 años creado por el autor Manuel Tugulinago. Este juego facilita a los usuarios aprender y practicar los vocabularios, la gramática y las estructuras del kichwa mediante la contestación de las preguntas que proporciona el juego motivando al participante a mejorar su conocimiento lingüístico mediante las evaluaciones que proporciona el juego. Además, el juego utiliza los elementos de la gamificación haciendo el juego más entretenido a la hora de jugar y aprender con ello a la vez proporciona retroalimentación y corrección inmediata de las respuestas erróneas mejorando así las habilidades lingüísticas del kichwa en el usuario.

Ficha de Observación N.º 15. Aprendamos nuevas palabras en kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Aprendamos nuevas palabras en kichwa			
Autor/Autores	Pedro Santiago			
Año	2020			
Edad escolar	7 años			
Link	https://www.educaplay.com/learning-resources/7571471-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego de relacionar las plabras con las imágenes correspondientes de acuerdo a su significado. Este juego se basa en que los jugadores deberan conocer y aprender los significados de cada palabra y relacionar con las imagenes en un tiempo limitado que proporciona el juego y debera obtener puntajes altos la cual hace al juego mas atractivo y divertido.			
Análisis	Este juego de relacionar las palabras con las imágenes proporciona al usuario a practicar los vocabularios y la gramatica del idioma kichwa ya que el juego facilita en enseñar palabras en kichwa y refuerza en identificar las palabras, frases o verbos en el idioma kichwa. Ademas el juego contiene elementos de la gamificacion lo que hace el juego mas interante ya que contiene la mecanica y la dinamica del juego asi como la tabla de clasificacion, puntuaciones, tiempo y vida .			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego interactivo que fue diseñado para los niños de 7 años por el autor Pedro Santiago; el juego es muy interactivo para los usuarios ya que facilita a practicar y a memorizar los vocabularios, palabras, frases o verbos en el idioma kichwa. Este juego se trata de relacionar las palabras en kichwa con las imágenes correspondientes de acuerdo a su significado, también el juego utiliza los elementos de la gamificación como las mecánica y dinámicas del juego. Este tipo de juegos ayuda al usuario a progresar en el aprendizaje del idioma mediante las prácticas y las retroalimentaciones inmediatas y pueden ver su avance a través de las puntuaciones que proporciona el juego.

Ficha de Observación N.º 16. Palabras en kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Palabras en kichwa			
Autor/Autores	Diana Saquisili			
Año	2021			
Edad escolar	10 años			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8401402-palabras_en_kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Palabras en Kichwa en Educaplay se trata de relacionar columnas de palabras en español con su signidicado de palabras en kichwa y relacionar correctamente con las palabras correspondientes. Este juego se trata de que los usuarios relacionen palabras en kichwa y español correctamente permitiendo al jugador a practicar los vocabularios, palabras, verbos o frases y de esta manera ayudan al usuario a identificar en el aprendizaje. Ademas el juego utiliza elementos de la gamificacion a si como el tiempo, tablas de clasificacion y puntuciones es decir que una vez iniciado el juego el usuario va tener un limite de tiempo en relacionar las palabras correspondientes y al finalizar obendra las puntuaciones y vera su progreso en el aprendizaje del idioma kichwa.			
Análisis	Este es un juego interactivo que facilita al usuario a aprender y practicar el lenguaje kichwa a traves de ejercicios de palabras en kichwa y español mediante la traduccion; este juego fomenta el aprendizaje en kichwa e incentiva a los jugadores en el conocimiento del idioma. Atraves de las mecanicas y dinamicas del juego este se vuel atractiva y dinamica para el usuario provocando interes en el juego educativo mejorando asi sus habilidades linguisticas kichwa. Este tipo de juego ayuda al usuario a reforzar el idioma kichwa mediante la practica repetitiva y el reconocimiento visual.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Palabras en Kichwa en Educaplay es un juego diseñado para los niños de 10 años por la autora Diana Saquisili; este es un juego dinámico e interactivo que ayuda a los usuarios a reforzar el aprendizaje en kichwa a través de los ejercicios que proporciona este juego el juego se trata de relacionar las columnas de palabras en español con su significado en kichwa. Además, esta herramienta proporciona una retroalimentación inmediata y la probabilidad de determinar su aprendizaje, permitiendo a los usuarios a mejorar sus habilidades lingüísticas de manera rápida y divertida.

Ficha de Observación N.º 17. Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa			
Autor/Autores	Zoila Campo Muenala			
Año	2022			
Edad escolar	9 años			
Link	https://www.educaplay.com/learning-resources/7664591-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego de crucigramas que se debe completar con las palabras en kichwa; este juego se trata de escuchar la pronunciacion en kichwa y colocar en el crucigrama las palabras o verbos de acuerdo a su traduccion dicho en el audio. Este juego desarrolla el auditivo de palabras y el reconocimiento visual de conceptos o frses en kichwa. Ademas el juego utiliza la gamificacion proporcionando al juego diversas atracciones para que los usuarios se motiven y practiquen los vocabularios y la gramatica mediante la identifcacion de verbos, frases y palabras.			
Análisis	Esta herramienta presenta una actividad interactiva y dinamica, que motiva a los usurios en enfocarse en el aprendizaje del idioma kichwa, este juego contiene audios y un crucigrama donde los jugadores deberan colocar la frase en kichwa lo que dice en el audio; este tipo de interactividad motiva a los educandos a reforzar sus habilidades lingusiticas, asimismo el juego proporciona una retroalimentacion instatanea y el usuario puede ver su progreso mediante las puntuacions que proporciona el juego lo cual es util en aprendizaje del idioma kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego diseñado para los niños de 9 años por la autora Zoila Campo Muenala; este es un juego auditivo es decir que los usuarios deberán escuchar las palabras en kichwa y colocar las palabras o frases en kichwa dentro del crucigrama. Esto facilita en el reforzamiento del aprendizaje en kichwa ya que estos ejercicios de traducción fomentan en el aprendizaje y motivan al usuario a progresar en el mejoramiento de las habilidades lingüísticas. Además, como este juego educativo utiliza las gamificaciones y contiene retroalimentaciones instantáneas facilita al jugador a memorizar las palabras y desarrollar su aprendizaje mediante esta herramienta.

Ficha de Observación N.º 18. Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa			
Autor/Autores	Miryam Caiza			
Año	2022			
Edad escolar	9 años			
Link	https://www.educaplay.com/learning-resources/13356406-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa en Educaplay es un juego de sopa de letras, que contiene 8 palabras en kichwa la cual el usuario debera buscar esas palabras en la sopa de letras en un limite de tiempo que proporciona el juego, tambien contiene puntuaciones y tabla de clasificacion. Esta herramienta contiene interactividad, es dinamica, competitiva y sobre todo facilita en el mejoramiento del reconocimiento de palabras, frases y verbos.			
Análisis	Esta herramienta contiene interactividad, con los usuarios enfocada en el aprendizaje del lenguaje kichwa, este juego proporciona retroalimentacion inmediata, motivacion, competitividad, entretenimiento, progreso en tiempo real, el juego hace que los conocimientos de los usuariosavance en mejorar las habilidades linguisticas y en mejorar la memorizacion mental delaprendizaje en kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Esta herramienta llamado Kichwa en Educaplay es un juego diseñado para los niños de 9 años por la el autora Miryam Caiza; este juego educativo está enfocada en el aprendizaje del idioma kichwa donde facilita a los usuarios a aprender jugando ya que este juego es accesible para cualquier usuario ya que proporciona una retroalimentación inmediata, reforzamiento en la identificación de palabras, frases o verbos, esta herramienta ayuda a mejorar el vocabulario y la gramática motivando a través del juego ya que contiene elementos de la gamificación la cual motivan al jugador a aprender según las cualidades que proporciona la herramienta.

Ficha de Observación N.º 19. Kichwa

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa			
Autor/Autores	Karen Edith Rosero Cabrera			
Año	2020			
Edad escolar	10			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6247160-kichwa.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego educativo llamado Kichwa en Educaplay es un juego de completar palabras en kichwa deslizando en las oraciones en blaco con las respuesta correcta. Este juego contiene un limite de tiempo, puntuaciones y tabla de clasificacion. Esa herramienta proporciona elementos de gamificacion por ello el juego es dinamico y entretenido para los usuarios.			
Análisis	Esta herramienta educativa llamada Kichwa, facilita a los usuarios a apreder jugando el idioma kichwa, reforzando los vocabularios, la gramatica y la comprension del idioma de manera divertida. Ademas este juego proporciona una retroalimentacion inmediata motivando a los usurios a mejorar segun sus puntuaciones, esto en tiempo real. El juego educativo hace que los usuarios mejoren sus habilidades lingusiticas ya que el juego contiene actividades que refuerzan en la ientificacion de las palabras, verbos o frases.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis crítico

Esta herramienta llamada Kichwa en Educaplay es un juego de completar palabras en los espacios en blanco de la oración; este juego fue diseñado para los niños de 10 años por la autora Karen Edith Rosero Cabrera; este juego educativo facilita al usuario a practicar y memorizar el aprendizaje en kichwa, ya que esta contiene actividades educativas que motivan al usuario o educando a mejorar sus habilidades lingüísticas mediante su progreso en el aprendizaje. Además, este juego contiene elementos que facilita avanzar en el conocimiento lingüístico del idioma mediante la practica en el juego y esta es accesible es decir que el usuario podrá ingresar las veces que quiera.

Ficha de Observación N.º 20. Kichwa Rimay Yachay/gramática

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Titulo de la gamificación	Kichwa Rimay Yachay/Gramatica			
Autor/Autores	Jorge Alberto Bernal			
Año	2017			
Edad escolar	10			
Link	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3376850-kichwa_rimay_yachay_gramatica.html			
Idioma kichwa	**SI**	X	**NO**	
Juegos en linea	**SI**	X	**NO**	
Material educativo	**SI**	X	**NO**	
Descripcion del juego	Este juego llamado Kichwa Rimay Yachay/Gramatica en Educaplay es un juego de gramatica que contiene preguntas y respuestas y sobre todo audios en kichwa (nociones gramaticales), ademas de ello el juego contiene elementos de la gamificacion asi como un limite de tiempo, puntuaciones y tabla de clasificación. Es decir que en este juego los usuarios deberan escuchar la pronunciación y practicar los vocabularios e identificar las palabras, frases o verbos que proporciona esta gramatica.			
Análisis	Esta herramienta educativa fortalece el idioma kichwa mediante la enseñanza de los aspectos gramaticales del idioma a traves de las actividades interactivas que proporciona este juego; En este juego los usuarios deberan relacionar respuestas correctas sobre la gramatica del kichwa esta combinacion en la enseñanza se vuelve interactiva y ludica en la enseñanza-aprendizaje a los usuarios ya que facilita un mejoramiento en sus habilidades linguisticas en kichwa.			
Inclusión en el estudio	**SI**	X	**NO**	

Análisis critica

Esta herramienta llamada Kichwa Rimay Yachay/Gramática fue diseñado para los niños de 10 años por la autor Jorge Alberto Bernal; este juego ayuda a los usuarios a aprender de la manera lúdica en relacionar las respuesta correctas y mediante las prácticas de los audios de traducciones esto facilita en aprender los vocabularios e identificar las palabras, frases o verbos que proporciona el juego reforzando y mejorando las habilidades lingüística esta combinación de observación y audición complementa una enseñanza interactiva en el usuario.

Anexo 2.

Entrevista

1. ¿Conoce si existen juegos línea que difunden el lenguaje kichwa?
   ……
   ……
   ……
   ……..
2. ¿Conoce cómo se puede usar los juegos en línea de la cultura kichwa?
   ……
   ……
   ……
   ……..
3. ¿Cómo utilizarías las actividades interactivas de Educaplay para enseñar y reforzar el vocabulario y expresiones en kichwa?
   ……
   ……
   ……
   ……
4. ¿Qué tipo de juegos o cuestionarios de Cerebriti consideras más efectivos para evaluar la comprensión de estructuras gramaticales del kichwa?.
   ……
   ……
   ……
   ……
5. ¿De qué manera incorporarías los juegos de emparejamiento y memoria de Wordwall en tus lecciones de kichwa para practicar la ortografía y lectura?
   ……
   ……
   ……
   ……
6. ¿Qué estrategias utilizarías con Cerebriti para fomentar la competencia y motivación en el aprendizaje del kichwa de forma lúdica?.

……
……
……
……

7. ¿Cómo asegurarías que los juegos creados en estas plataformas sean culturalmente relevantes y representen adecuadamente la diversidad del lenguaje kichwa?.

……
……
……
……

8. ¿Qué desafíos has encontrado al integrar juegos educativos en línea en la enseñanza del kichwa y cómo los has abordado?.

……
……
……
……

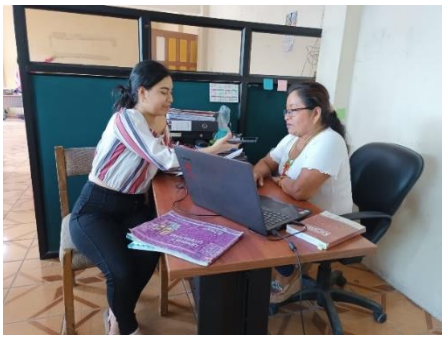
9. ¿De qué manera combinarías el uso de estas herramientas con otros recursos y metodologías para ofrecer una experiencia de aprendizaje integral del kichwa?.

……
……
……
……

10. ¿Cómo evaluarías el progreso y aprendizaje de tus estudiantes al utilizar juegos en línea como parte de tu enfoque pedagógico para el idioma kichwa?.

……
……
……
……

Anexo 3.
Imágenes de la entrevista



Anexo 4.

Carta de aceptación de estudio

REPÚBLICA DEL ECUADOR

Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación

DIRECCIÓN ZONAL 2 DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE Y LA ETNOEDUCACIÓN

El suscrito señor Tecnólogo Nelson Bolívar Chimbo Yumbo, **DIRECTOR ZONAL 2 DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE,** previa petición de la interesada, otorga la presente,

CARTA DE ACEPTACIÓN

El suscrito director Nelson Chimbo de la dirección Zonal 2 EIB, ubicada en el Cantón Tena, Provincia de Napo, hace constar que la estudiante **Idalia Lourdes Cerda Tanguila**, de la Maestría en Educación, mención entornos digitales titular de la cedula N° 1501220998, le otorgó el permiso para que realice la entrevista referente a la educación a los Técnicos Pedagógicos en la Institución.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso en lo que estime conveniente.

Tena, 29 de enero del 2025

NELSON BOLIVAR CHIMBO YUMBO

Tlgo. Nelson Chimbo
DIRECTOR ZONAL DE EIBE
nelson.chimbo@educacion.gob.ec

Dirección: Amazonas N34-451 y Atahualpa
Código postal: 17050 / Quito-Ecuador
Teléfono: +593-2 396 1573
www.educacionbilingue.gob.ec

EL NUEVO ECUADOR