

19

Fecha de presentación: agosto, 2023
Fecha de aceptación: octubre, 2023
Fecha de publicación: noviembre, 2023

ACTIVIDADES LÚDICAS

EN EL DESARROLLO DE LA INTERCULTURALIDAD EN ESTUDIANTES DE NOVENO DE BÁSICA

PLAY ACTIVITIES IN THE DEVELOPMENT OF INTERCULTURALITY IN 9TH BASIC STUDENTS

Gilbert Mauricio Vega Chacha¹

E-mail: gilbertvega@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7829-8807>

Rosa Victoria Guijarro Intriago¹

E-mail: rguijarro@utb.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8654-1438>

Tanya del Rocío Sánchez Salazar¹

E-mail: trsanchezs@utb.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5347-7273>

Elsa Griselda Henríquez Carrera¹

E-mail: ehenriquez@utb.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1419-1274>

¹Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Vega Chacha, G. M., Guijarro Intriago, R. V., Sánchez Salazar, T. R., & Henríquez Carrera, E. G., (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo de la interculturalidad en estudiantes de noveno de básica. *Universidad y Sociedad* 15(6), 196-203.

RESUMEN

Se reconoce que las actividades lúdicas utilizadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje contribuyen a la motivación y el deseo de aprender en los niños. El objetivo de la investigación consiste en desarrollar una estrategia metodológica para fomentar la interculturalidad con el uso de actividades lúdicas. Se presenta un enfoque cuantitativo, del tipo correlacional, experimental y longitudinal y se parte de aplicar métodos teóricos de investigación en la búsqueda de regularidades y buenas prácticas en las condiciones ecuatorianas y de un diagnóstico en el que se emplean métodos empíricos. Se propone una estrategia metodológica sustentada en la gamificación para el desarrollo de la interculturalidad y se comprueba su efectividad por medio de la aplicación a los docentes participantes del Índice de Promotores Netos y posteriormente, se propone, una comprobación a los estudiantes que evalúe los resultados y permita la mejora continua. La propuesta garantiza el desarrollo de la interculturalidad (Cultura Montubia) basada en el uso de la gamificación y el logro de aprendizajes significativos al incorporar el aprendizaje autónomo, el uso de las tecnologías, fomentar el trabajo en equipo y el desarrollo de investigaciones de campo, concebir la evaluación como aprendizaje y el desarrollo de habilidades expositivas.

Palabras clave: actividades lúdicas, estrategia metodológica, interculturalidad, gamificación, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

It is recognized that the recreational activities used in the teaching-learning process contribute to the motivation and desire to learn in children. The objective of the research is to develop a methodological strategy to promote interculturality with the use of recreational activities. A quantitative approach is presented, of the correlational, experimental and longitudinal type and is based on applying theoretical research methods in the search for regularities and good practices in Ecuadorian conditions and a diagnosis in which empirical methods are used. A methodological strategy based on gamification is proposed for the development of interculturality and its effectiveness is verified by applying the Net Promoters Index to the participating teachers and subsequently, a verification is proposed for the students that evaluates the results and allow for continuous improvement. The proposal guarantees the development of interculturality (Montubia Culture) based on the use of gamification and the achievement of significant learning by incorporating

autonomous learning, the use of technologies, promoting teamwork and the development of field research, conceive evaluation as learning and the development of expository skills.

Keywords: recreational activities, methodological strategy, interculturality, gamification, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica según Candela y Benavides (2020), logra captar la atención de los niños, el control de sus coordinaciones, contribuye al dominio del equilibrio, estimula su percepción corporal y, en general, favorece la conciencia de su propio cuerpo. Además, desarrolla actitudes positivas, como el entusiasmo, la sociabilidad, la curiosidad, el dialogo, la alegría, entre otras.

Los niños resultan seres inquietos y dinámicos, siempre en constante movimiento y ávidos de aprender. Al incorporarse al juego, como parte del proceso educativo, lo lúdico le permite fusionar la actividad física con la mental y aporta una riqueza inigualable al proceso de aprendizaje al poner en funcionamiento todos sus sentidos como elemento crucial para la adquisición de conocimientos. Al mismo tiempo, se crea un entorno propicio para la enseñanza, fomenta la participación colectiva e individual mediante la asimilación profunda y significativa.

Resultan diversas las experiencias docentes implementadas en el Ecuador para el logro del aprendizaje significativo, entre ellas López (2020) en el uso de aulas virtuales, Roa (2021) para la construcción de conocimientos; así como otras abordadas con la peculiaridad de la implementación de estrategias de gamificación como Mallitasig y Freire (2020) y Beltrán et al. (2021).

De igual forma, respaldada por las particularidades de la formación étnica del pueblo ecuatoriano y la existencia-necesidad de conservar la variedad de tradiciones y costumbres de las diferentes regiones del Ecuador, se aprecian trabajos dirigidos a fomentar la interculturalidad y se reconoce que permite la integración de los diversos valores para su desarrollo social y resultan importantes para conservar las culturales ancestrales (Rivera et al., 2020); (Venegas, 2021a).

La interculturalidad garantiza a los niños a reconocer sus derechos, aspecto contemplado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural que afianza el respeto a sus costumbres, tradiciones, etnias, mitos y leyendas ancestrales de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador. También considera a aquellos niños con necesidades educativas especiales, aspecto desarrollado en el marco

constitucional de la inclusión social y cultural (García et al., 2018).

La cultura es asociada al desarrollo y avance de una civilización. Es considerada como un tejido social, que envuelve las diversas formas y expresiones de vida de una comunidad o grupo determinado de personas, les inyecta vida al ser humano a través de su conocimiento, sus creencias, sus costumbres, sus fiestas y sus tradiciones (Bassante et al., 2023). De igual forma, es percibida en términos de desarrollo y progreso, a la vez que aporta hábitos y valores que fundamentan a una sociedad (Espinoza, 2020).

El pueblo Montubio es una identidad étnica cultural ubicada en la zona rural subtropical de la costa ecuatoriana y tuvo sus inicios en los pueblos indígenas y posteriormente con la llegada de los españoles se desarrolla el mestizaje.

Los Montubios se caracterizan por poseer una cultura particular. Se distinguen por ser alegres, románticos, trabajadores, dueños de una gastronómica distintiva. En cuanto a su vestimenta, el hombre usa camisa de tela, pantalón blanco, sombrero de paja toquilla, con un machete adherido al cinto que lo acompaña en su trabajo. Mientras que la mujer, viste una falda ancha de varios colores, una blusa corta con cintas en formas de aros y, por lo general, anda sin zapatos.

La Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz” se encuentra ubicada en el cantón Babahoyo y posee una notable influencia de la cultura de los Montubios. El período 2023, se ha caracterizado por la aplicación de actividades lúdicas como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

Estas actividades pretenden el desarrollo de la cultura, de los conocimientos ancestrales y patrimoniales como parte esencial de la identidad de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador. Al mismo tiempo, de fortalecer el cuerpo y el espíritu de los educandos se promueve la interculturalidad dentro del entorno educativo de los infantes, con impacto directo en la capacidad para expandir sus conocimientos y su sentido de pertenencia.

Sin embargo, se apreciaron deficiencias por parte de los docentes al brindarles a los estudiantes información sobre el reconocimiento de esta identidad étnica y cultural lo que limita su crecimiento personal y social. Se pudo constatar la necesidad de hacerlo desde una perspectiva constructivista y que promueva el aprendizaje significativo.

Por tanto, el objetivo de la presente investigación consiste en desarrollar una estrategia metodológica para desarrollar actividades lúdicas que fomenten la interculturalidad en los estudiantes de noveno de básica de la Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz”.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se presenta un enfoque cuantitativo, al buscar regularidades o grado de asociación entre dos o más conceptos; las estrategias de gamificación para el desarrollo de la interculturalidad y el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de noveno año de básica. Del tipo correlacionar manifiesto entre la estrategia que se desarrolla y los resultados del aprendizaje basado en los valores desarrollados; experimental al ser aplicada a los niños de noveno grado de básica y longitudinal durante el período del 2023 (Hernández et al., 2018).

La investigación parte de aplicar métodos teóricos de investigación en la búsqueda de las regularidades y buenas prácticas en las condiciones ecuatorianas que permitan construir el fundamento teórico de la investigación, como resultan: análisis-síntesis, inducción-deducción, abstracto-concreto (Quesada y Medina, 2020).

Se procede al desarrollo del diagnóstico para la construcción de la estrategia y se emplean como métodos empíricos de investigación: la observación, la revisión documental y la entrevista (Pascual y Rodríguez, 2021). En la realización de la entrevista se seleccionan a dos estudiantes, dos docentes y dos padres de familia del noveno año de EGB de la institución educativa. La entrevista consiste en una ficha técnica elaborada con seis preguntas que abordan la influencia y posibilidades de aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo de valores de interculturalidad.

Se propone una estrategia metodológica sustentada en la gamificación para el desarrollo de la interculturalidad de los niños de noveno de Educación General Básica y se comprueba la efectividad de la propuesta por medio de la aplicación a los docentes participantes del Índice de Promotores netos (NPS) y posterior a su aplicación por un diagnóstico a los estudiantes implicados que permita la mejora continua de la propuesta (Ricardo et al., 2016).

RESULTADOS

El juego es una necesidad inherente dentro del proceso de formación integral del niño, le permite adquirir habilidades, conocimientos, conocerse así mismo, a los demás y al entorno donde convive. De igual manera se consicera que, fomentan el desarrollo intelectual, la imaginación, la

creatividad, la autoestima, y favorecen al desarrollo físico de los niño (Venegas et al., 2021b).

Los juegos resultan acciones libres, realizadas de forma espontánea, en un espacio temporal con un conjunto de reglas previamente señaladas o improvisadas. Es placentero y aporta felicidad quien lo ejecuta. Los juegos lúdicos se pueden clasificar en: educativos, cooperativos, competitivos, psicomotores, heurísticos, tradicionales, y multi-culturales. Otra clasificación resulta de: reglas, construcción, didácticos, musicales, literarios, físicos corporales y gráficos plásticos. Sin embargo, la vigente en Ecuador es: motores, sociales, cognitivos y simbólicos (Caballero, 2021).

La interculturalidad ha cobrado relevancia en la educación por la presencia creciente en las aulas de dos o más culturas, con necesidad de coexistir y convivir de forma pacífica y respetuosa. Los docentes tienen el reto de enseñar desde etapas muy tempranas a pesar de las diferencias de ritmos de aprendizajes, de etnia, piel, religión, lengua, entre otras. Se reconoce que se pueden aprovechar estas diferencias y los diversos conocimientos, motivaciones e intereses de los alumnos para realizar un reconocimiento de las diferentes culturas que conviven en el aula y potenciar la interculturalidad, por lo que el uso de actividades lúdicas se convierte en una herramienta importante para conseguir estos objetivos.

Especialmente hoy, la interculturalidad está aún más presente dado el incremento de la fuerza migratoria en búsqueda de seguridad y estabilidad laboral o social. Independientemente del motivo, el hecho es que el docente tiene que lidiar con grupos de estudiantes de distintas etnias, lenguas, nacionalidades y aprovechar esas diferencias para fortalecer la interculturalidad y promover la inclusión social enmarcada en el respeto y la igualdad.

Propuesta simplificada de una estrategia metodológica

La propuesta de estrategia se crea para la Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz” del cantón Babahoyo que posee una notable influencia de la cultura de los montubios. Se desarrolla en el período del 2023. Su concesión de forma resumida se realiza en aproximación a (Medina, 2011) y se muestran *los pasos a continuación*:

Título de la estrategia: *Aplicación de la gamificación en el desarrollo* de la interculturalidad de los niños de noveno de Educación General Básica.

Introducción:

La Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural manifiesta en su artículo 1, que el Sistema Nacional de Educación debe tener visión

intercultural y pluricultural en los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador, respetando y valorando su identidad étnica cultural. Resalta que todo educando debe tener una formación plena en su desarrollo de capacidades y habilidades intrínsecas, incentivar la autodeterminación, respetar las costumbres de cada persona, sin excluir o discriminar la diversidad cultural presente a su alrededor.

En este ámbito, resulta decisivo el rol del docente como mediador. La mediación educativa tiene como objetivo el resolver conflictos específicos y encargarse de prevenir cualquier tipo de violencia, física, psicológica o verbal, de los integrantes de la institución, aprendiendo a desarrollar el dialogo, la empatía y la resolución de conflictos y sobre la base de las buenas relaciones (Ortega et al., 2019)2019. La mediación a nivel intercultural fortalece la diversidad étnica, da solución a las diferencias que precisamente se originan por la variedad de culturas que se interrelacionan en el aula de clase, buscan liberar las tensiones, crear un ambiente tranquilo, libre de hostilidad favorecer la comunicación y una buena relación entre culturas totalmente distintas (Villavicencio et al., 2021).

Objetivo general: Desarrollar una estrategia metodológica sustentada en la gamificación para fomentar la interculturalidad de los niños de noveno de Educación General Básica.

Objetivos Específicos:

- Determinar las principales formas para el estudio de la interculturalidad (cultura montubia) apoyada en la gamificación.
- Diagnosticar las principales limitantes existentes entre los docentes para la aplicación de la gamificación en los contenidos de interculturalidad.
- Establecer una estrategia metodológica que garantice la formación en contenidos de interculturalidad con apoyo en la gamificación.

Público objetivo: Niños y docentes de Educación General Básica.

Responsable de la concreción de la estrategia: Docentes de noveno de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz”.

Fundamentación teórica:

El constructivismo permite que cada persona con la utilización de sus percepciones y el pensamiento, cree su conocimiento significativo e interpretaciones del mundo y busca la creación de significado. Este proceso requiere de una interacción entre lo que los individuos ya saben y los nuevos conocimientos. Los postulados de la Teoría del

Aprendizaje Significativo de David Ausubel, reflejan que el aprendizaje del alumno depende de la “estructura cognitiva”, del conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como de su organización.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo concatenado y sustancial con lo que el alumno ya sabe. En el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender.

En el abordaje de la interculturalidad, el docente en su rol de mediador debe impartir contenidos, contar sus experiencias, mostrar respeto y empatía, hacia todos sus alumnos para crear un ambiente agradable y de hospitalidad. Es importante que el docente guíe y sea participe de las actividades desarrolladas, que permitan adquirir conocimientos sobre las diversas culturas y tradiciones de los pueblos (montubio) y desarrollar la inclusión social y el respeto, siempre con un sentido de tolerancia hacia lo diferente.

Un medio eficiente para dar a conocer las características propias de cada identidad cultural de los estudiantes es a través de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de la interculturalidad.

Diagnóstico inicial:

Se parte de la observación de preparaciones de clases y actividades realizadas en las que se intenta introducir la gamificación para el desarrollo de valores, el logro del aprendizaje significativo en el abordaje de la interculturalidad. Se determina la posibilidad de su aplicación, la motivación y compromiso de los estudiantes y los resultados positivos alcanzados en el aprendizaje; sin embargo, se aprecian la existencia de dificultades en la metodología para el desarrollo de las actividades y dificultades con el dominio de la cultura Montubia por parte de los docentes.

La entrevista se realiza a docentes, estudiantes y padres de familia. Los docentes coinciden en la posibilidad de su aplicación, haberlo realizado hasta este momento de forma limitada, sin una formación previa y que los resultados alcanzados pueden ser superiores. Reconocen de la importancia de la interculturalidad y de lo que puede aportar la gamificación y el uso de la danza para cumplir estos objetivos. En esencia, se encuentran interesados, pero reconocen la necesidad en una formación tanto metodológica como de la cultura Montubia.

De igual forma, los padres de familia consideran valioso y necesario el desarrollo de la interculturalidad y el desarrollo de actividades propias en la escuela que construyan esos valores.

Los estudiantes reconocen las actividades desarrolladas como innovadoras y entretenidas. Aprecian que la danza folclórica Montubia, muestra el sentido de pertenencia y una identidad cultural. Los bailes con música tradicional y típica de la sierra ecuatoriana dan a conocer las costumbres y fortalecen la identidad cultural de los pueblos.

Definición y formalización de las direcciones de la estrategia:

En la preparación metodológica participarán los profesores de las distintas asignaturas de noveno grado (5), personal directivo de la unidad (2) y otros profesores seleccionados por su experiencia en el uso de los juegos en la docencia o el trabajo con la interculturalidad (3). Las acciones propuestas en el desarrollo de la estrategia metodológica se muestran en la tabla 1.

Tabla 1: Propuesta de acciones para implementar la estrategia metodológica basada en el uso de la gamificación para fomentar la interculturalidad de los niños de noveno de Educación General Básica.

Acciones	Objetivo	Procedimiento o técnica a implementar
Contacto y reunión con los docentes de la facultad para exponer la necesidad de implementar la estrategia.	Lograr el compromiso de los docentes.	Reunión presencial.
Diagnóstico inicial a profesores acerca del dominio de los temas de interculturalidad y de gamificación.	Determinar las brechas de conocimiento existentes.	Entrevistas, visitas a actividades docentes y revisión documental.
Actividad formativa a los docentes acerca de requerimientos para el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Desarrollar habilidades en el uso de la gamificación.	Conferencias y talleres.
Actividad formativa a los docentes acerca de la importancia, necesidad y legalidad de considerar la interculturalidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Lograr el conocimiento y compromiso de los docentes en el desarrollo de la interculturalidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Conferencias y talleres.
Actividad formativa a los docentes acerca de la cultura Montubia: bailes, forma de vestir, orígenes, tradiciones, creencias, etc.	Lograr el conocimiento de los docentes en la cultura Montubia.	Conferencias y talleres.
Trabajo en equipo por parte de los docentes en el diseño de actividades a ser implementadas en las aulas que permitan fomentar la interculturalidad, en especial de la Montubia por medio de sus bailes tradicionales, su forma de vestir, la historia de sus orígenes, tradiciones y creencias.	Diseñar actividades docentes basadas en la gamificación que permitan el desarrollo de la interculturalidad.	Trabajo en equipo.

Fuente: elaboración propia.

Principales juegos a implementar:

Para el desarrollo de los juegos se debe dividir el aula en equipos en cantidad de 4 o 5 estudiantes por cada uno. Se les realiza una orientación previa que garantiza por partes de los estudiantes el trabajo autónomo en la investigación y consulta de referencias bibliográficas; así como en equipo para la creación de la propuesta. Cada equipo realiza una demostración del juego que corresponda y posteriormente cada alumno evalúa a todos los equipos excepto el suyo. Otorga un 1 al mejor y el valor mayor al que menos le guste, según la planilla (tabla 2).

Tabla 2: Planilla de evaluación.

Nombre del alumno que evalúa:	
Equipo	Calificación otorgada
1	
2	

n	

Fuente: elaboración propia.

La selección del mejor equipo se realiza por medio de la suma de los valores otorgados por el total de alumnos a cada equipo (valor menor) y el criterio del docente en el aula.

Juego 1: Bailes tradicionales de Montubia.

Cada equipo expone brevemente la esencia del baile que presenta, su significado y lo que desea transmitir, posteriormente presenta el baile tradicional.

Los alumnos realizan sus votaciones de manera individual al concluir todas las presentaciones y el docente concluye la clase con un resumen de los aportes encontrados y selecciona a los equipos ganadores.

Juego 2. Comidas tradicionales.

Los equipos con ayuda de sus familiares o en visita a algún miembro de la comunidad de esa cultura, presenta un video acerca de la elaboración de un plato tradicional de la cultura de Montubia. Al igual que en el juego anterior, se acompaña de una breve exposición de las características del plato, cuando se consume, etc. La evaluación final se realiza de igual forma.

Juego 3. Costumbres y forma de vestir.

Realizan una representación de la forma de vestir de las personas que viven en Montubia, se acompañara de alguna presentación en ppt con fotos o videos.

juego 4. Peleas de gallos.

Se presentan fotos o videos de esta actividad, se expone acerca de las reglas del combate, la manera de criar a los animales y su alimentación. Se realiza un análisis crítico de cómo es visto este tipo de actividad en otros países o regiones.

Juego 5. Rodeos.

Se presentan fotos o videos de esta actividad, se expone acerca de las reglas a cumplir, la manera de criar a los animales y su alimentación. Se analiza esta actividad como necesidad para el trabajo y a su vez como deporte.

Juego 5. juegos autóctonos.

Se presentan fotos o videos de esta actividad. Resulta muy provechoso que se logre la representación de alguno de los juegos. En la exposición se analiza las ventajas y desventajas de estos juegos en la sociedad actual; así como la razón por la que fueron creados y aún se mantienen.

Seguimiento y control de la propuesta:

Para el seguimiento y control a la estrategia se proponen dos momentos. En el primero por la aplicación a los profesores participantes del Índice de Promotores Netos (NPS) para determinar el grado en que los docentes son capaces de recomendar la estrategia creada al considerar que recomendar es superior a estar satisfecho.

Sánchez et al. (2022) el objetivo de este indicador es medir la lealtad general de los clientes. De esta forma, la satisfacción de los usuarios con la propuesta está dada por el índice de recomendación (expresar recomendación es más compromiso que expresar satisfacción).

Los pasos a desarrollar en el método resultan:

1. Administrar la pregunta a los usuarios potenciales.
2. Resumir la información de acuerdo a la escala.
3. Determinar el valor de NPS.

Lo anterior, justifica su empleo en la validación del contenido, puesto que el índice de promoción de los usuarios NPS, puede ser comprendido como indicador de que el procedimiento hace lo que se espera de su aplicación.

La expresión resulta (ver ecuación 1):

$$\text{NPS} = \% \text{ Promotores Netos} - \% \text{ Detractores} \quad (1)$$

Segundo, aplicación de un diagnóstico a los estudiantes (observación, entrevista, revisión documental y encuesta) que permita obtener su nivel de satisfacción y posibilidades de mejora para futuras aplicaciones.

La aplicación del NPS consiste en una única pregunta que evalúa si los usuarios están en disposición de recomendar la propuesta y se mide en una escala de 1 a 10. Las votaciones de 9 y 10 son positivas, las de 1 a 6 son negativas y 7 u 8 son neutras. El valor de NPS se obtiene luego de restar los porcentajes positivos menos los negativos, con resultado deseado superior a 50 unidades porcentuales. Para el caso, ocho de los participantes le dieron evaluación de 9 o 10 y los dos restantes de 7 u 8, lo que determina un valor de NPS de 80, superior a los 50 exigidos.

El diagnóstico a los estudiantes es ejecutado posterior a la aplicación de la estrategia y posee su fundamento en la utilización de métodos empíricos de investigación, a saber:

Revisión documental: Preparaciones de las clases ejecutadas con juegos y revisión de los informes, videos y presentaciones realizadas por los alumnos.

Observación. Clases realizadas.

Entrevistas. A profesores presentes en las clases con preguntas relacionadas a conocer los mejores resultados obtenidos, aspectos que se consideran que se deben superar y regularidades encontradas en el proceso con influencias positivas o negativas a los estudiantes.

Encuesta. Realizadas a los estudiantes, en una escala de 1 a 5, con 5 como valor máximo. Las preguntas a realizar en el orden que se expresa:

1. ¿Le resultaron agradables y motivadoras las clases que se desarrollaron con juegos?
2. ¿La realización de trabajo en equipo le resultó útil para el aprendizaje?
3. ¿Logró presentar o construir videos como apoyo a su exposición?
4. ¿Resultó interesante el trabajo de investigación realizado, tanto de terreno como de revisión de la literatura?
5. ¿Considera que aprendió lo necesario acerca de la cultura Montubia?
6. ¿Considera que en las clases se desarrollaron valores acerca de la interculturalidad?
7. ¿Le resultó interesante la forma de evaluación empleada?

DISCUSIÓN

En el propio contexto de esta investigación se realizan referencias a trabajos recientes que abordan la necesidad e importancia del tratamiento de la interculturalidad y los resultados positivos en la aplicación de esta experiencia en Ecuador, entre ellos López (2020); Roa (2021); Mallitasig y Freire (2020) y Beltrán et al. (2021) realizados desde distintas herramientas pedagógicas y para variados niveles de enseñanza; pero que a su vez, demuestran la importancia, necesidad y factibilidad de la aplicación de esta temática.

La estrategia propuesta se destaca por el uso de la gamificación para fomentar la interculturalidad pero, a su vez, brinda posibilidades de la elevación del aprendizaje autónomo de los estudiantes, el logro de habilidades en trabajo en equipo, para realizar investigaciones de terreno, en el uso de las tecnologías de la información y **permite** que se utilicen las evaluaciones como aprendizaje. Estos elementos unidos a la gamificación tributan de manera importante al logro de aprendizajes significativos.

CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado al proceso docente educativo de noveno grado de la Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz” desde el tratamiento de la interculturalidad muestra la existencia de experiencias previas con resultados parciales positivos, pero a su vez un grupo de carencias para la continuidad y desarrollo de este proceso. De igual forma, se aprecia la voluntad de estudiantes, padres y profesores en fomentar estos valores desde la enseñanza.

Se propone una estrategia metodológica para fomentar la interculturalidad, sobre la base de la cultura Montubia, en los estudiantes de noveno grado basada en el uso de la gamificación que a su vez permite el logro de aprendizajes significativos al tener presente en su concepción el aprendizaje autónomo, el uso de las tecnologías, fomentar el trabajo en equipo, el desarrollo de investigaciones de campo, concebir la evaluación como aprendizaje y el desarrollo de habilidades expositivas.

Las acciones concebidas en la estrategia pueden servir de guía para la creación de otras estrategias metodológicas, a la vez que desarrolla habilidades de trabajo en equipo de los profesores participantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bassante Jimenez, S., Calvopiña León, C. E., & Razo Ocaña, H. R. (2023). Consideraciones sobre cultura, interculturalidad, identidad cultural y educación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(1), 24-32. <http://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/download/396/518>
- Beltrán Morales, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 41(1), 17-33. https://www.researchgate.net/profile/Rico/publication/354786334_Aprendizaje_di.pdf
- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98. http://scielo.senescyt.gob.ec/script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Espinoza Mosquera, J. I. (2020). Identidad cultural montubia como aporte al etnoturismo del cantón Vinces [Tesis de maestría, Babahoyo: UTB]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8073/P-UTBFCJSE-HTURIS-000107.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- García Martínez, A., Escarbajal Frutos, A., & Escarbajal de Haro, A. (2018). La interculturalidad: Desafío para la educación. *Dykinson*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/61598>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México. https://www.academia.edu/download/38911499/luis_investigacion.pdf
- López Burgos, B. M. (2020). Aulas virtuales y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de derecho de la Universidad de Guayaquil-Ecuador 2020 [Maestría en Docencia Universitaria, Universidad César Vallejo]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49578>
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 164-181. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7878892.pdf>
- Medina León, A. (2011). Contribución al desarrollo de la formación continua en profesores de Gerencia Empresarial en la Universidad de Matanzas [Tesis en opción al título de máster en Ciencias de la Educación, Universidad de Matanzas]. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdtB3n+al+desarrollo+de+la+Formaci%C3%B3n+Continua+en+p
- Ortega Gaité, S., Shen , M., & Perales Montolio, M. i. J. (2019). Mediación intercultural: clave en la formación inicial y desarrollo docente para educar en la sociedad diversa. 49(1), 151-163. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/60855/9859-29458-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pascual Argüelles, V., & Rodríguez Hernández, A. A. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/download/6701/7600>
- Quesada Somano, A., & Medina León, A. (2020). Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, Inducción-deducción, abstracto – concreto e Histórico- lógico. *Monografías científicas de la Universidad de Matanzas*. <http://monografias.umcc.cu/monos/2020/Inglnd/mo2076.pdf>
- Ricardo Cabrera, H., Medina León, A., Abad Puente, J., Nogueira Rivera, D., Sánchez Díaz, O., & Núñez Chaviano, Q. (2016). Procedimiento para la identificación y evaluación de las oportunidades de mejora: medición de la factibilidad e impacto Ingeniería Industrial, XXXVII(1), 104 - 111. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-&script=sci_arttext&tlng=pt
- Rivera Ríos, A. R., Galdós Sotolondo, S. Á., & Espinoza Freire, E. E. (2020). Educación intercultural y aprendizaje significativo: un reto para la educación básica en el Ecuador. *Conrado*, 16(75), 390-396. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?scriptS1990-86442020000400390>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica De FAREM-Estelí, Año 10*(Edición especial), 63-75. <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/download/11608/13465/>
- Sánchez Salazar, T. R., Mayorga Sánchez, H. T., Medina León, A., & Ricardo Cabrera, H. (2022). Modelo conceptual de gestión de la calidad desde el diseño curricular. *Universidad y Sociedad*, 14(4), 11-21. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000300011&script=sci_arttext
- Venegas Álvarez, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Revista Horizontes de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 512-524. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Córdor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext
- Villavicencio Simón, Y., Rivero Cruz, L., Fernández Domecq, S., & Grajales Melian, I. G. (2021). En torno a la mediación intercultural en la interacción estudiante-profesor en el aula de español como lengua extranjera. *Educação, Ciência e Cultura*, 26(2), 01-13. <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/viewFile/8684/pdf>