

UNIVERSIDAD DE OTAVALO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
INTERCULTURAL E INCLUSIVA

TRABAJO DE TITULACIÓN

JUEGO DE MESA BASADO EN LA LEYENDA CHIFICHA COMO ELEMENTO INTEGRADOR EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL INCLUSIVA: ESTUDIO DE CASO ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA COMUNIDAD KICHWA OYACACHI.

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN INTERCULTURAL E INCLUSIVA

Autoras:

Jeniffer Carolina Iza Sánchez

María de los Ángeles Masapanta Rivadeneira

TUTOR:

PhD. DIEGO ALFONSO ALMEIDA GALÁRRAGA

OTAVALO-ECUADOR

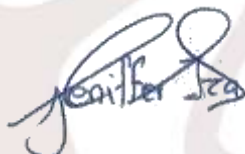
FEBRERO 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Nosotras: JENIFFER CAROLINA IZA SÁNCHEZ y MARIA DE LOS ANGELES MASAPANTA RIVADENEIRA, declaramos que este trabajo de titulación: Juego de mesa basado en la leyenda Chificha como elemento integrador en educación intercultural inclusiva: estudio de caso estudiantes de bachillerato de la Comunidad Kichwa Oyacachi, es de nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



Jeniffer Carolina Iza Sánchez
C.I. 1723262265



María de los Ángeles Masapanta Rivadeneira
C.I.0503387946

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certificó que el trabajo de investigación titulado:” **Juego de mesa basado en La Leyenda Chificha como elemento integrador en educación intercultural inclusiva: estudio de caso estudiantes de bachillerato de la Comunidad Kichwa Oyacachi**”, para la obtención del título de magister en educación intercultural e inclusiva de las estudiantes Jennifer Carolina Iza Sánchez y María de los Ángeles Masapanta Rivadeneira, estuvieron bajo mi dirección y supervisión cumplen las especificaciones dadas por la institución y el artículo de alto nivel.




PhD. Diego Alfonso Almeida Galárraga
CI:1720949823

Juego de mesa basado en la leyenda Chificha como elemento integrador en la educación intercultural inclusiva: estudio de caso en la comunidad kichwa Oyacachi.

Board game based on the Chificha legend as an integrating element in inclusive intercultural education: case study in the Kichwa Oyacachi community.

Autoras:

Jeniffer Carolina Iza Sanchez¹
Maestrante de la Universidad de Otavalo
e_jciza@uotavalo.edu.ec
 0000-0002-7517-051X

María de los Ángeles Masapanta
Maestrante de la Universidad de Otavalo
e_mdmasapanta@uotavalo.edu.ec
 0009-0006-0242-507

Tutor:

Diego Alfonso Almeida Galárraga
Docente de la Universidad de Otavalo
dp_ctirado@uotavalo.edu.ec
 0000-0002-9196-335X

RESUMEN

Este estudio explora la importancia de la educación intercultural y el juego de mesa como herramienta de aprendizaje para fortalecer la identidad cultural en la comunidad Kichwa Oyacachi. El tipo de estudio es experimental, con un diseño pre-test y post-test, y de alcance mixto, utilizando datos numéricos y descriptivos. La población de estudio fue la totalidad de 38 estudiantes de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “Padre Rafael Ferrer”. Las técnicas de recolección de datos incluyeron encuestas con escala Likert (pre y post-encuesta) para datos cuantitativos, preguntas semiestructuradas para datos cualitativos sobre percepciones, y observación para un análisis contextualizado de la interacción. El instrumento principal fue un juego de mesa adaptado del Parchís, basado en la leyenda de Chificha. Las variables consideradas abarcan el conocimiento de una de las leyendas autóctonas, la valoración de la educación intercultural, el interés en juegos educativos y el sentido de pertenencia cultural. El principal resultado, obtenido de la pre-encuesta, sugiere una desconexión inicial entre la educación formal y la cultura indígena, así como un interés en metodologías lúdicas para el aprendizaje. El estudio concluye que herramientas pedagógicas innovadoras, como este juego de mesa, son cruciales para incorporar saberes ancestrales en el currículo, así como fomentar un aprendizaje relevante y robustecer la identidad cultural Kichwa, buscando reducir la brecha entre la educación formal y la herencia cultural de los estudiantes.

Palabras clave: educación intercultural, leyenda de Chificha, aprendizaje colaborativo, comunidad Kichwa Oyacachi.

ABSTRACT

This study explores the importance of intercultural education and a board game as a learning tool to strengthen cultural identity in the Kichwa Oyacachi community. The type of study is experimental, with a pre-test and post-test design, and of mixed scope, using numerical and descriptive data. The study population consisted of 38 students of the General Unified High School of the “Padre Rafael Ferrer” Educational Unit. Data collection techniques included Likert scale surveys (pre and post-survey) for quantitative data, semi-structured interviews for qualitative data on perceptions, and participant observation for a contextualized analysis of the interaction. The main instrument was a board game adapted from Parcheesi, based on the legend of Chificha. The variables considered included knowledge of native legends, appreciation of intercultural education, interest in educational games and sense of cultural belonging. The main result, obtained from the pre-survey, suggests an initial disconnection between formal education and indigenous culture, as well as an interest in playful methodologies for learning. The study concludes that innovative pedagogical tools, such as this board game, are crucial to incorporate ancestral knowledge into the curriculum, foster relevant learning and strengthen Kichwa cultural identity, seeking to reduce the gap between formal education and students' cultural heritage.

Key words: intercultural education, Chificha legend, collaborative learning, Kichwa Oyacachi community.

Translated with [DeepL.com](https://www.DeepL.com) (free version)

Introducción

La interculturalidad en la educación es un asunto de gran importancia en sociedades multiculturales, particularmente en comunidades originarias donde la educación formal frecuentemente se entrelaza con la identidad cultural. La UNESCO (2021) indica que el 40% de las personas alrededor del mundo carece de acceso a la educación en su idioma nativo, lo que impacta en el desarrollo de capacidades cognitivas y en la conservación del legado cultural.

El Ecuador se encuentra en un proceso de profunda reflexión y transformación, especialmente en lo que respecta a la integración de la diversidad cultural. A pesar de los esfuerzos por establecer un sistema de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), persisten desafíos significativos que afectan la pertinencia y la calidad de la enseñanza para las diversas nacionalidades y pueblos. Y la Comunidad Kichwa se topa con retos parecidos, dado que la educación se ofrece en su mayoría en español, lo que favorece la disminución gradual de su idioma y costumbres.

Según datos recientes, si bien la percepción de la normativa intercultural es mayoritariamente positiva entre los estudiantes, aproximadamente el 95,7% la considera así, con un 67,1%, creyendo que reduciría la discriminación contra estudiantes indígenas. La implementación efectiva de la interculturalidad en la práctica educativa aún es limitada. Por ejemplo, solo el 48,6% de los docentes afirma incluir conocimientos ancestrales en su planificación, y más de la mitad basa sus contenidos en perspectivas coloniales, lo que genera un sesgo que no favorece la valoración de los saberes propios. Adicionalmente, el déficit de docentes con formación en educación intercultural es notable, con una necesidad promedio de 1,85 profesionales por institución frente a una presencia actual de apenas 0,65 (UNICEF Ecuador, 2024). Estos datos revelan una brecha entre el marco normativo y la realidad en el aula, donde la educación formal, mayoritariamente impartida en español, no logra conectar de manera robusta con la identidad cultural y los saberes ancestrales de comunidades como el caso de la comunidad Kichwa Oyacachi.

En este contexto, surge la imperiosa necesidad de explorar metodologías pedagógicas innovadoras que actúen como puentes entre la educación convencional y la riqueza cultural de los estudiantes indígenas. En años recientes, la aplicación de juegos de mesa en el ámbito educativo en Ecuador ha mostrado resultados prometedores en el desarrollo de habilidades cognitivas, la promoción de la interacción social y la facilitación de aprendizajes significativos. Investigaciones locales señalan que el juego fomenta la atención, la concentración, la resolución de problemas y la creatividad, elementos cruciales para un aprendizaje integral y contextualizado (López et al., 2022; Mundo Recursivo, s.f.). Particularmente, los juegos de mesa han demostrado ser herramientas versátiles y eficaces para la adquisición de nuevos conocimientos y el refuerzo de destrezas, generando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

A pesar de estos avances en la metodología lúdica, se observa una desconexión o brecha persistente entre la educación formal impartida en español y la identidad cultural de los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi. Y la educación actual no está suficientemente integrada con su cultura autóctona. Esto conlleva a que los saberes ancestrales y la propia identidad cultural kichwa no sean valorados ni introducidos adecuadamente dentro del plan de estudios. En esencia, el problema radica en cómo la educación convencional puede estar fallando en preservar y promover la rica herencia cultural y cómo las herramientas pedagógicas actuales podrían no ser las más adecuadas para fomentar una educación intercultural e inclusiva que fortalezca el sentido de pertenencia y el conocimiento de su propia cultura.

El juego de mesa personalizado como un método educativo en la identidad cultural para esta comunidad indígena es una propuesta que se fundamenta en la adaptación de un juego de mesa inspirado en el Parchís, haciendo uso de la leyenda de Chificha como núcleo de la historia. La herramienta recreativa tiene como fin incorporar saberes antiguos en el plan de estudios de los alumnos de bachillerato general unificado, fomentando un aprendizaje relevante y una apreciación más elevada de su cultura. Por otro lado, el propósito de esta investigación se basa en la necesidad de disminuir la brecha entre la educación formal y la identidad cultural de los alumnos kichwa. Como afirman Arroyo y Jiménez (2022), la enseñanza tradicional, impartida en español y fundamentada en patrones occidentales, ha restringido la difusión de saberes ancestrales, impactando la conservación de la cultura kichwa. Por esta razón, se requiere una opción educativa que no solo promueva el aprendizaje de temas académicos, sino que también fortalezca el sentimiento de identidad cultural.

El objetivo de este estudio es evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza de la cultura kichwa en la comunidad de Oyacachi. De manera específica, se pretende identificar la percepción de los estudiantes sobre la educación intercultural, analizar la influencia de las herramientas pedagógicas en su aprendizaje y validar la efectividad del juego de mesa en la transmisión de conocimientos culturales.

A partir de los datos descritos, en esta investigación se ha diseñado las siguientes hipótesis, las cuales se describen a continuación:

Problema de estudio: La desconexión o brecha existente entre la educación formal (convencional) impartida en español y la identidad cultural de los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi, lo que lleva a la desvalorización de los saberes ancestrales y la identidad cultural Kichwa.

- **Hipótesis General (H1):** La implementación de la educación convencional, predominantemente en español, incide negativamente en la valoración y el fortalecimiento de la identidad cultural Kichwa y sus saberes ancestrales en los estudiantes de la comunidad de Oyacachi.

- Hipótesis Específica 2 (**H2**): La aplicación de herramientas pedagógicas innovadoras, como los juegos de mesa interculturales, y la integración de la lengua Kichwa en el proceso educativo, fortalecerán la conexión entre la educación formal y la identidad cultural de los estudiantes de Unidad Educativa “Padre Rafael Ferrer”, promoviendo una educación intercultural e inclusiva.
- Hipótesis Específica 3 (**H3**): El diseño y la aplicación de una propuesta mediante el juego de mesa orientada a la cultura y lengua Kichwa, integrado en el currículo convencional, promoverá significativamente la educación intercultural inclusiva y fortalecerá la identidad cultural y lingüística de los estudiantes.

A partir de las hipótesis planteadas las variables son:

- Educación Convencional o Formal Impartida en Español.
- Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales.
- Herramientas Pedagógicas Innovadoras y los Juegos de Mesa Interculturales.
- Integración de la Lengua Kichwa en el proceso educativo.
- Educación Intercultural Inclusiva.

El estudio busca entender cómo las variables independientes como lo son: la educación convencional, las herramientas pedagógicas innovadoras, la integración de la lengua Kichwa y el juego de mesa específico, afectan las variables dependientes de: identidad cultural Kichwa, saberes ancestrales y la promoción de una educación intercultural inclusiva en el contexto de los estudiantes de la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer.

Las preguntas de investigación son:

- **RQU 1:** ¿Cuál es la percepción actual de los estudiantes pertenecientes a comunidad Kichwa Oyacachi sobre la conexión entre la educación formal impartida en español y la valoración de su identidad cultural Kichwa y saberes ancestrales?

Esta pregunta se deriva directamente de la H1 y busca cuantificar la percepción de la "desconexión".

- **RQU 2:** ¿De qué manera las herramientas pedagógicas innovadoras, específicamente los juegos de mesa, y la integración de la lengua Kichwa influyen en el fortalecimiento de la conexión entre la educación formal y la identidad cultural de los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi?

Esta pregunta aborda la H2, explorando el impacto de las variables propuestas.

- **RQU 3:** ¿En qué medida el diseño y la aplicación de una propuesta de juego de mesa basado en la cultura y lengua Kichwa, integrado en el currículo convencional, contribuye a la promoción de una educación intercultural inclusiva y al fortalecimiento de la identidad cultural y lingüística en los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi?

Esta pregunta se enfoca en la H3, específicamente en la intervención propuesta es decir en el juego de mesa).

Para corroborar las hipótesis, el estudio empleará una metodología combinada, fusionando técnicas cualitativas y cuantitativas. Se utilizarán cuestionarios y conversaciones estructuradas orientadas a alumnos, junto con observaciones en el salón de clases durante la puesta en marcha del juego. La información recopilada será examinada a través de análisis de contenido, lo que facilitará la evaluación de la eficacia del planteamiento. Desde una perspectiva conceptual, el estudio se fundamenta en la teoría de la gamificación, la educación intercultural y la conservación del legado cultural inmaterial.

El aprendizaje mediante un juego de mesa inspirado en la leyenda de Chificha, puede fortalecer las habilidades cognitivas e inclusión intercultural – inclusiva. Este análisis brinda una opción innovadora frente a la educación tradicional, evidenciando que la incorporación de técnicas recreativas no solo promueve el aprendizaje, sino que también estimula el sentimiento de identidad cultural en los alumnos indígenas.

ESTADO DEL ARTE

La investigación se enfoca en el aprendizaje de la leyenda de "Chificha", un elemento clave para innovar en la educación intercultural y fortalecer la comprensión de los estudiantes sobre su patrimonio ancestral. El juego de mesa como estrategia educativa, tiene el potencial de aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje, ofreciendo un enfoque efectivo que se alinea con las necesidades de los estudiantes. Es crucial desarrollar y profundizar nuevas maneras de conectar a los estudiantes con su cultura y patrimonio. Este enfoque no solo refuerza la identidad cultural de los estudiantes, sino que también preserva y revitaliza tradiciones que corren el riesgo de desaparecer. Por ello, esta investigación es esencial para diseñar estrategias educativas que no solo instruyan, sino que también fomenten un profundo respeto y aprecio por el legado cultural.

Según la Figura 1, la base bibliográfica parte de tres grandes temas: gamificación, juegos de mesa e interculturalidad. Estos temas han sido abordados en diversas investigaciones realizadas en países como Perú, México y Colombia, donde se ha fortalecido la cultura a través de propuestas educativas innovadoras. En Ecuador, autores como Zambrano-Montes et al. (2021) destacan que la educación intercultural ayuda a mejorar la convivencia y la socialización, especialmente en contextos urbanos. Por otro lado, Freire y Leyva (2020), en una revisión de estudios entre 2015 al 2019, evidencian un interés creciente, aunque señalan que muchas

investigaciones no vienen de personas en el ámbito intercultural bilingüe sino de aquellas que no están directamente involucradas en este ámbito. En este contexto, este estudio propone el uso de un juego de mesa en una comunidad indígena kichwa, como una forma accesible y culturalmente significativa de enseñar y aprender, especialmente en zonas rurales donde el acceso a tecnología y equipos es limitado.

Figura 1:

Categorización de la información por temáticas

1. Asipali & Meza (2020): Educación Intercultural Bilingüe en el Perú.
2. Chávez (2024). Interculturalidad y bilingüismo, posturas emergentes en el diseño curricular en el Perú.
3. Irving & Jorge. La Educación Intercultural En La Nueva Escuela Mexicana
4. Zambrano-Montes, Cedeño-Meza & Cedeño-Meza (2021). Educación intercultural y su aporte a la práctica de destrezas de socialización y convivencia en la ciudad de Manta.
5. Freire y Leyva (2020). Educación intercultural en el Ecuador.

1. Aguirre García, I. (2021). La mirada del profesorado ante los desafíos de la inclusión, la **interculturalidad y la gamificación**.
2. Brito, M. Z., Herrera, D. G. G., & Vizcaíno, C. G. (2022). Gamificación en la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes Intercultural Bilingüe.



1. Delgado Ramírez, M. D. L. Á. (2024). El juego en el aula, aprendizaje basado en juegos en educación primaria.
2. Delgado-Fuentes, M. A. (2024). El juego y el juguete como actividades culturales y sus implicaciones para la descolonización.
3. Cruz, P. D. L., Bello Baltazar, E., García-Barrios, L. E., Baquero Vargas, M. P., Acosta, L. E., & Estrada Lugo, E. (2020). Juegos de mesa para la investigación participativa: una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana.
4. Diego Caballero, A. J., Sol Telis, M., Consuelo Eckertd, M., Florencia Becerra, M., Chirino, C., France Gänswain, V., ... & de los Santos, A. (2024). Educación Alimentaria Nutricional A Través Del Juego.

A través de una revisión bibliográfica se realiza un análisis comparativo sobre la gamificación en la educación y juegos de mesa, como se muestra en tabla 1, esta combinación de especialistas permitirá elegir el recurso adecuado para la comunidad de estudio propuesta, así como entender la diferenciación sustancial entre estas dos temáticas.

Tabla 1.

Análisis comparativo entre Gamificación y el Juego de Mesa a partir de afirmaciones de otros autores.

SEMEJANZAS		
Categoría	Gamificación	Juegos de Mesa
Uso en educación	Neira-González & Pulgarin Moran (2021): La gamificación se integró en el currículo post-pandemia, usando tecnología.	Pascual & Fombona (2021): El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) usa juegos para reforzar conocimientos.
Impacto en el aprendizaje	Sangucho & Freire Ailló (2020): Impacto positivo en el aprendizaje de Ciencias Naturales.	Delgado Ramírez (2024): Integrar juegos de mesa puede ser complejo, pero clave en competencias.
Motivación y participación	Brito, Herrera & Vizcaíno (2022): Promueve motivación y sana competencia en el aprendizaje.	Delgado-Fuentes (2024): Estudiar juegos ayuda a comprender experiencias y reglas sociales.
DIFERENCIA		
Uso de la tecnología	Neira-González & Pulgarin Moran (2021): Uso de herramientas digitales en la educación.	No depende de tecnología, sino de interacciones físicas.
Mecánica y diseño	Pascuas Rengifo et al. (2017): Usa mecánicas de juego en sistemas no lúdicos.	Cruz et al. (2020): Los juegos de mesa involucran decisiones culturales y contextos sociales.
Enfoque en competencias vs. contenidos	No enfatiza necesariamente en el desarrollo de competencias, sino en la dinámica del juego aplicada al aprendizaje.	Delgado Ramírez (2024): Prioriza competencias sobre los contenidos.

En cuanto a las semejanzas y el uso de estos recursos en la educación, diversos autores han destacado su impacto en el aprendizaje. Neira-González y Pulgarin Morán (2021) señalan que la gamificación ha sido integrada en el ámbito educativo mediante el uso de tecnología, mientras que Pascual y Fombona (2021) destacan que el aprendizaje basado en juegos de mesa también es una estrategia efectiva, aunque se desarrolla a través de actividades físicas. Ambas metodologías han demostrado tener efectos positivos en el aprendizaje, como lo evidenció el estudio de Sangucho y Freire Ailló (2020), que resalta la efectividad tanto de la gamificación

como del uso de juegos de mesa en entornos educativos. Sin embargo, Delgado (2024) advierte que la implementación de juegos de mesa en el currículo puede ser un proceso complejo, ya que requiere una planificación cuidadosa para garantizar el desarrollo de competencias en los estudiantes. Finalmente, una de las semejanzas más relevantes entre estos dos enfoques es su capacidad para fomentar la motivación y la participación en el aprendizaje. No obstante, mientras que la gamificación se enfoca en la implementación de recompensas y retos progresivos para incentivar el compromiso de los estudiantes, los juegos de mesa promueven interacciones sociales más profundas, favoreciendo el desarrollo de habilidades colaborativas, como se muestra en Figura 2.

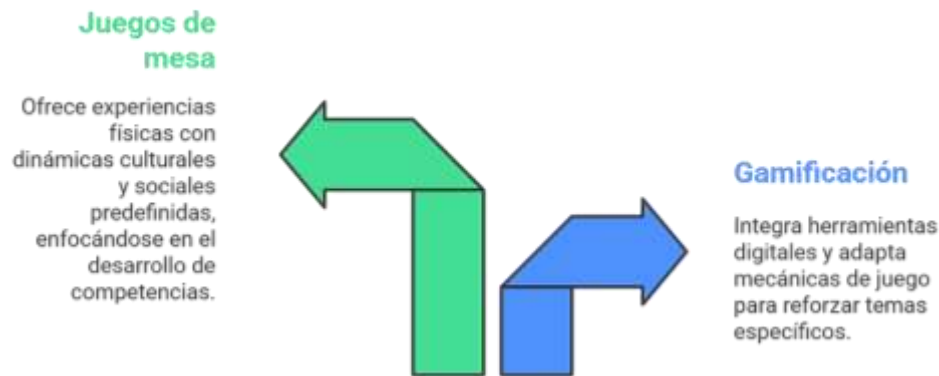
Figura 2.

Diferencias entre gamificación y juego de mesa



La utilización de juegos de mesa ofrece mayores experiencias físicas y de participación para la educación intercultural inclusiva en lugares o comunidades sin acceso a internet. Como se observa en la figura 3, los juegos de mesa aparentan mejores resultados y competencias narrativas que promueven el aprendizaje y participación colaborativa (Fonseca, 2020).

Figura 3.
Recurso para la educación intercultural inclusiva,



En el ámbito educativo y formativo, las estrategias lúdicas han cobrado una relevancia creciente como herramientas eficaces para fomentar el aprendizaje significativo, la motivación y la participación activa. Entre estas estrategias destacan la gamificación y los juegos de mesa, dos enfoques que, si bien comparten ciertos elementos comunes como la dinámica del juego, la retroalimentación inmediata y el compromiso del participante, difieren en sus fundamentos teóricos, aplicaciones prácticas y resultados esperados.

La gamificación y los juegos de mesa son estrategias lúdicas utilizadas para mejorar el aprendizaje y la motivación en diversos contextos educativos. Aunque comparten elementos como la participación activa y la retroalimentación, difieren en su aplicación y soporte (digital vs. analógico). La gamificación traslada elementos del juego a contextos no lúdicos, mientras que el juego de mesa promueve la interacción social directa. Este análisis comparativo examina sus similitudes, basa en aportes teóricos de diversos autores con el objetivo es comprender su efectividad en distintos escenarios pedagógicos.

Según la Tabla 2, las investigaciones revisadas en el ámbito de los juegos de mesa y la educación intercultural, enfocan su aplicación a asignaturas específicas, como es el caso del uso de juegos de mesa en la enseñanza de la geografía (López, 2022). La aplicación de estas estrategias varía según el nivel educativo, ya que las necesidades y características de los estudiantes de educación básica difieren de las del nivel bachillerato. Además, la utilidad del juego de mesa como estrategia de aprendizaje ha mostrado resultados positivos, tanto si se orienta hacia docentes como a estudiantes. Por su parte, la gamificación en contextos educativos requiere la intervención de especialistas para lograr una implementación eficaz y promover un aprendizaje crítico e inclusivo, fortalece competencias narrativas, habilidades colaborativas y otras dimensiones clave del desarrollo educativo (Fonseca, 2020).

Tabla 2

Base bibliográfica según tipos de Estudio y metodología

Autor /Año/	Título	Tipo de Estudio /Metodología
López, Arenas, Rosales-Veitia, J., & Arenas, L. B. (2022)	Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica	Estudio cuantitativo de tres fases: diagnóstico, apoyado en una investigación de campo de carácter descriptivo, estudio de factibilidad y diseño de la propuesta. Doce docentes de educación básica, usando cuestionario de opinión con dieciséis ítems, validado por juicio de expertos; su confiabilidad se determinó por el coeficiente de alfa de Cronbach en Geografía en una Unidad Educativa del estado Yaracuy, Venezuela.
Fonseca, V. (2020)	Gamificación para la Educación Intercultural	Este proyecto cualitativo de consulta y trabajo con expertos en diferentes saberes. Integra diferentes tipos de saber, actores, habilidades y competencias.
Aguirre García, I. (2021)	La mirada del profesorado ante los desafíos de la inclusión, la interculturalidad y la gamificación.	Se supone ser una metodología innovadora para dar un paso más allá del trabajo por proyectos, estrategia pedagógica ya asentada en la mayoría de las escuelas.
Cruz, Bello Baltazar, García-Barrios, BaqueroVargas, Acosta, & Estrada Lugo, E. (2020)	Juegos de mesa para la investigación participativa: una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana	Mediante una etnografía experimental se analizan las estrategias de los jugadores y cómo se conectan con las decisiones que cotidianamente toman las personas. Investigación participativa que condujo al diseño y uso de un juego de mesa con indígenas en la Amazonía colombiana.
Brito, Herrera, & Vizcaíno. (2022)	Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe	Esta investigación se realizó a través de una ficha de observación a estudiantes de la Unidad Educativa Leónidas Proaño II de la comunidad de Monjas en la parroquia Quinjeo. Se obtuvieron datos cuantitativos los mismos que fueron analizados por medio del programa SPSS.

Zambrano-Montes, Cedeño-Meza & Cedeño-Meza, (2021)	Educación intercultural y su aporte a la práctica de destrezas de socialización y convivencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Julia Inés Triviño de Casanova de la ciudad de Manta	Enfoque mixto, de tipo exploratorio; métodos teóricos de análisis, síntesis, inducción y deducción. Recolección de datos de fuentes primarias se recurrió a los estudiantes y docentes de la escuela Julia Triviño de la ciudad de Manta, Ecuador. Se aplicó encuestas mediante Google form. Se empleó métodos estadísticos y luego representados en tablas gráficas.
(Caballero et al., 2024)	Educación alimentaria nutricional a través del juego: una revisión sistemática	Revisión sistemática para organizar la evidencia científica relacionada con el uso del juego en la enseñanza de la nutrición y la alimentación en la educación formal y no formal.
Delgado-Fuentes, M. A. (2024)	El juego y el juguete como actividades culturales y sus implicaciones para la descolonización: una revisión histórica	Análisis histórico de la producción etnográfica sobre el juego y el juguete. Se realizó una revisión de la literatura, que siguiendo la metodología de la declaración PRISMA, identificó 68 estudios tanto en español como en inglés, francés y portugués que reportaron estudios etnográficos desde finales del siglo XIX. Análisis históricos anteriores clasificaron la producción de acuerdo con la aproximación filosófica que sustentó a dichos estudios

En el ámbito educativo, la gamificación y los juegos de mesa han demostrado ser herramientas valiosas, aunque presentan diferencias fundamentales en su diseño, objetivos y resultados. Al respecto, Aguirre García (2021) señala que la gamificación, al aplicarse en la educación, requiere la intervención de expertos de diversas disciplinas para desarrollar aspectos como el diseño del juego, los personajes, los niveles de dificultad, los colores y la temática. Además, enfatiza que su implementación exige una mirada crítica por parte del profesorado, especialmente en contextos de inclusión e interculturalidad, para garantizar su correcta aplicación y comprensión.

En esta línea, Cruz (2020) sostiene que la integración de la etnografía experimental en los juegos de mesa permite que la experiencia de aprendizaje sea más participativa. Sin embargo, advierte que esta estrategia debe ir acompañada de un diseño que refleje el contexto de comunidades indígenas. En su estudio sobre la comunidad indígena de la Amazonía colombiana, destaca cómo el uso de la temática "Chacra" en los juegos de mesa favorece la apropiación de conocimientos ancestrales y el fortalecimiento de la identidad cultural.

Por otro lado, Brito (2022) argumenta que la gamificación ha tenido un impacto positivo en la enseñanza del lenguaje kichwa dentro del marco de la educación intercultural bilingüe. Su investigación evidencia que los juegos de mesa no solo incrementan la motivación de los estudiantes, sino que también fomentan la interacción en el aula, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico e inclusivo. De manera complementaria, Zambrano-Montes (2021) subraya que, en el territorio ecuatoriano, específicamente en Manta, la educación intercultural enfrenta desafíos. Su estudio revela que, aunque los docentes poseen conocimientos sobre interculturalidad, los estudiantes carecen de comprensión sobre el tema, lo que limita la sociabilización y la convivencia dentro de las instituciones educativas.

Desde una perspectiva vinculada a la educación alimentaria y nutricional, Caballero (2024) realiza una revisión sistemática que evidencia cómo el uso de juegos de mesa en contextos educativos, tanto formales como no formales, genera excelentes resultados. Según sus hallazgos, la actividad lúdica se encuentra entre las estrategias favoritas de los participantes, lo que sugiere que la combinación de metodologías tradicionales con tecnologías digitales lo que amplía las oportunidades de enseñanza en estas áreas del conocimiento.

En este sentido, Delgado y Fuentes (2024) realizan una revisión histórica en la que destacan la importancia del juego y el juguete como actividades culturales con implicaciones para la descolonización del pensamiento educativo. Para estos autores, la conceptualización teórica del juego va más allá de su mera aplicación didáctica, ya que permite repensar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva crítica.

Cabe destacar que los juegos de mesa no siempre han sido utilizados con fines exclusivamente educativos. De acuerdo con National Geographic (2022), en civilizaciones antiguas como la mesopotámica, estos juegos eran empleados para desarrollar habilidades matemáticas y de análisis, lo que demuestra su potencial como herramienta formativa desde tiempos remotos.

En el contexto actual, es fundamental que las instituciones educativas de la ruralidad incorporen estos recursos didácticos en sus prácticas pedagógicas. Su uso no solo contribuye a la enseñanza de conocimientos disciplinares, sino que también fortalece la identidad cultural, promueve la convivencia intercultural y favorece la inclusión de comunidades marginadas. Por lo tanto, la implementación de juegos de mesa en la educación intercultural debe ser considerada una estrategia clave para mejorar la calidad educativa en zonas rurales y diversificadas culturalmente.

Historia de los pueblos indígenas en la educación.

Movimientos indígenas alrededor de la historia lucharon por el acceso a la educación, Dolores Cacuango fue la primera mujer indígena en fundar la primera escuela bilingüe en 1946, junto a la Federación Ecuatoriana de indios (FEI), impulsada por el Partido Comunista, donde ella fue dirigente en 1944 (Ayala Mora, 2023). La educación intercultural bilingüe tuvo que atravesar diversos desafíos para que los conocimientos ancestrales se incluyesen en la pedagogía en comunidades. Las tensiones epistemológicas en la implementación de la educación bilingüe, ya que la perspectiva colonial no reconocía el conocimiento indígena como legítimo. (Arias-Ortega, K., & Quintriqueo, S.) El hecho de si el Estado debería interferir o no en la educación de comunidades indígenas, genero un debate y propicio un cambio para que la surgiera la Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe ya que la educación en comunidades antes se alineaba con su contexto histórico y social occidental.

Figura 4.
Movimientos indígenas y educación



La historia de los pueblos indígenas en la educación es una narrativa compleja y multifacética que abarca siglos de interacción, conflicto, resistencia y esfuerzos recientes para la revitalización cultural y lingüística. Los pueblos indígenas se han enfrentado a importantes desafíos a la hora de preservar y transmitir sus conocimientos, lenguas y culturas a través de sistemas educativos que han intentado asimilar o suprimir sus identidades. Entre 1960 y 1970 surgieron en algunos países programas de educación bilingüe e intercultural para atender sus demandas. Estos programas tienen como objetivo preservar y revitalizar las lenguas y culturas

indígenas, integrándolas en el currículo escolar. El movimiento global por los derechos indígenas, que cobró impulso a finales del siglo XX, ha sido crucial para promover una educación inclusiva y culturalmente respetuosa (Nagy, 2017).

Estudio de Caso comunidad Oyacachi

La comunidad rural Kichwa Oyacachi está ubicada en el cantón El Chaco, provincia de Napo en medio de la Reserva Ecológica Cayambe-Coca. Según los datos poblacionales y Demográficos del PDOT de Oyacachi realizado en el 2019, la comunidad cuenta con 705 habitantes, siendo el 97% indígena kichwa y el 3% mestizo. Según el trabajo de campo y encuestas 2019 de Consultoría y proyectos, el equipo técnico 2019. El mayor porcentaje educativo de la comunidad se concentra en jóvenes de 1ero a 3ero de bachillerato con el 31% (PDOT Oyacachi, 2019-2023).

La lengua materna de la comunidad es el Kichwa del oriente, cuenta con grandes cascadas y montañas, esta comunidad se identifica como tierra de agua, sus características culturales van desde ser descendientes cofán y del Tahuantinsuyo (Illescas, 2024), por otro lado, la convivencia comunera, su historia y leyendas lo hacen un pueblo mágico, reconocido por el Ministerio de Turismo.

Educación intercultural y la gamificación

Para Berrezueta, Gallegos y Lazo (2021), la educación intercultural es un enfoque pedagógico que reconoce, valora y respeta la diversidad cultural en el entorno educativo. Se centra en promover el entendimiento mutuo, la convivencia pacífica y el respeto entre personas de diferentes culturas. Este tipo de educación busca no solo enseñar sobre las diversas culturas, sino también integrar perspectivas y conocimientos de diferentes culturas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de la educación intercultural es fomentar una sociedad más inclusiva, equitativa y respetuosa, donde las diferencias culturales sean vistas como una riqueza y no como una barrera. Para lograr esto, se promueve el diálogo intercultural, se combaten los prejuicios y estereotipos, y se fomenta la construcción de identidades más complejas y diversas.

Desafíos y oportunidades de la educación intercultural

Según Nuñez y Casimiro (2020), los prejuicios culturales y la discriminación obstaculizan la implementación efectiva de la educación intercultural. Muchos docentes carecen de la capacitación necesaria para gestionar la diversidad cultural en el aula, lo que lleva a una falta de herramientas pedagógicas para la enseñanza inclusiva y el tratamiento de la identidad cultural. El desarrollo de planes de estudio verdaderamente interculturales es un desafío debido a las barreras del idioma, la falta de materiales educativos y los recursos inadecuados en las zonas rurales. Además, las políticas educativas claras y comprometidas a menudo no priorizan la interculturalidad en las agendas educativas nacionales.

La educación intercultural fortalece la identidad cultural de los estudiantes, promoviendo el enriquecimiento en cuanto el proceso educativo, revitaliza las lenguas y preserva el patrimonio cultural. Promueve el conocimiento global y es parte de la innovación pedagógica, permitiendo a los docentes desarrollar nuevos métodos y estrategias para un mejor aprendizaje y contribuir a una ciudadanía global (Nuñez y Casimiro, 2020).

La gamificación y estrategias de educación

La gamificación en educación junto con elementos y técnicas de juego mejoran la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque ha ganado popularidad por hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. Incorpora elementos de juegos como competencia, recompensas, niveles y desafíos en el entorno de aprendizaje, lo que ayuda a los estudiantes a mantenerse motivados, especialmente en tareas desafiantes (Cornejo, Agreda y Caguana, 2021). Los beneficios de la gamificación incluyen una mayor motivación, un sentimiento de logro y el desarrollo de competencias sociales.

Un sistema educativo estructurado con puntos y recompensas permite a los estudiantes progresar a su propio ritmo. Los docentes organizan concursos de participación individual o en equipo, como juegos de preguntas, preguntas y respuestas, y los estudiantes asumen roles específicos dentro del sistema. Los desafíos adaptados permiten que cada alumno progrese a su propio ritmo y mantenga la motivación.

Figura 5.
Gamificación y estrategias del juego



Juegos de mesa en educación intercultural

Los juegos de mesa son una herramienta importante en la educación intercultural, ya que facilitan el aprendizaje complejo, promueven el entendimiento entre diferentes culturas y fomentan habilidades sociales y cognitivas. Promueven el compromiso cultural, el aprendizaje experiencial y el pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes experimentar situaciones interculturales en un ambiente seguro. Estos juegos también fomentan el pensamiento crítico y la adaptación en contextos multiculturales, convirtiéndolos en una herramienta inclusiva que permite la participación de todos los estudiantes, independientemente de su origen cultural o nivel de habilidad (Vela y Aguirre, 2016).

El uso de juegos basados en historias y leyendas culturales no solo promueve la valoración del patrimonio cultural, sino que también ofrece una oportunidad única para integrar diversas

perspectivas culturales en el aula. Al adaptar juegos de mesa tradicionales de diferentes culturas, se fomenta un entorno inclusivo en el que se refleje la diversidad del grupo de estudiantes. Estos juegos, que requieren colaboración y trabajo en equipo, no solo promueven el entendimiento y respeto mutuo entre los jugadores, sino que también permiten a los educadores evaluar y reflexionar con los estudiantes sobre la cultura, emociones y cómo estas experiencias pueden aplicarse en su vida diaria.

Un ejemplo de la eficacia de estos métodos se observa en el “Juego de Chagras,” un juego de mesa diseñado para comunidades indígenas en la Amazonía colombiana. Mediante una etnografía participativa, este juego ha demostrado la importancia para la investigación participativa, se analizan como actuaciones culturales que revelan la situación de los actores a partir de sus decisiones en el juego, y los contextos sociales en los cuales están inmersos (Cruz, 2020).

Figura 7:
Juego de mesa



Políticas públicas implementadas en sectores indígenas y Orientaciones pedagógicas curriculares.

La Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación ha desarrollado 2 modelos de educación: METAFE Modelo Etnoeducativo Afroecuatoriano y MOSEIB (Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe). Para el estudio en la comunidad de Oyachachi nos enfocaremos en el MOSEIB.

Este modelo educativo tiene políticas, principios, objetivos de la EIB fue elaborado a favor de las nacionalidades y pueblos indígenas del Ecuador. Su lucha en el sistema educativo creyó pertinente que sus conocimientos y saberes reconocidos e incluidos en las actividades pedagógicas para la gestión educativa comunitaria. El propósito de este modelo es desarrollar herramientas curriculares que cuentan con pertinencia cultural y lingüística de los estudiantes en las instituciones educativas comunitarias interculturales bilingües (Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación, 2024).

Principios del MOSEIB

Los principios del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) se basan en el respeto y el cuidado de la madre naturaleza, considerando a la persona, la familia y la comunidad como actores principales de la educación. Este modelo reconoce que la formación de las personas es un proceso que perdura toda la vida. Asimismo, establece que la lengua de las nacionalidades es la lengua principal de la educación, mientras que el castellano se utiliza como lengua de relación intercultural. El currículo del MOSEIB integra el Plan de Estado, promueve una vida sustentable y fomenta el conocimiento de otras culturas. Además, las maestras y maestros en este sistema son profesionales capacitados que manejan una pluralidad de teorías y prácticas educativas.

Leyenda Chificha.

De acuerdo con la ficha documental IM-15-04-53-000-20-016245, emitida por la Dirección de Inventario Patrimonial, la leyenda de “Chificha” se encuentra clasificada dentro del ámbito de tradiciones y expresiones orales, específicamente en el subámbito de leyendas, y forma parte del patrimonio cultural inmaterial de la comunidad de Oyacachi. Este relato ha sido transmitido oralmente por Nelson Parián, habitante de dicha comunidad (INPC, 2020), quien reconstruye la historia de un cazador que, en el páramo de Ukshayaku, se enfrenta a una entidad sobrenatural conocida como Chificha o el “Hombre Demonio”. La criatura devora al cazador, adopta su apariencia y se dirige al hogar de este con la intención de suplantarlo. No obstante, la esposa del cazador, al notar una segunda cara oculta en la nuca del impostor, descubre su verdadera identidad. Ante esta revelación, la mujer huye junto a sus hijos y, con el apoyo de la comunidad, consigue evadir al demonio. La narración concluye en el río Chalpi, donde el Chificha extingue las llamas que lo consumían, lo que da origen a la denominación del lugar como “La Chorrera del Diablo”. Esta leyenda no solo evidencia la riqueza simbólica del imaginario local, sino que también establece vínculos con la figura del Aya Huma, presente en las festividades del Raymi. Sin embargo, su transmisión intergeneracional enfrenta riesgos significativos debido a la creciente presencia de doctrinas religiosas cristianas-evangélicas en la comunidad. En la actualidad, esta leyenda se cuenta muy ocasionalmente en la comunidad. A pesar que esta leyenda es de origen de la comunidad de Oyacachi, también se registra una similitud en con la leyenda Chificha de Otavalo, más el relato es diferente y su contexto social, escenario y personajes son diferentes, con mensajes y valores sociales distintos.

METODOLOGÍA

Diseño de la Investigación

El presente estudio empleó un enfoque mixto, predominantemente cuantitativo, de tipo no experimental y transversal, con alcance descriptivo y correlacional. Se realizó en la comunidad Kichwa Oyacachi y tuvo como población a los estudiantes de bachillerato de primero, segundo y tercero de bachillerato BGU, de la Unidad Educativa “Padre Rafael Ferrer”. La recolección de datos se llevó a cabo mediante una encuesta estructurada con ítems en escala de Likert, aplicada a los estudiantes.

Las hipótesis que guiaron la investigación fueron: H1, que postula una relación negativa entre la educación convencional (variable independiente) y la valoración de la identidad cultural Kichwa y sus saberes ancestrales (variable dependiente); H2, que sugiere que las herramientas pedagógicas innovadoras, como los juegos de mesa, y la integración de la lengua Kichwa (variables independientes), fortalecerán la conexión entre la educación formal y la identidad cultural Kichwa, promoviendo la educación intercultural inclusiva (variable dependiente); y H3, que propone que el diseño y la aplicación de una propuesta específica de juego de mesa basado en la cultura y lengua Kichwa (variable independiente) contribuirá significativamente a la educación intercultural inclusiva y al fortalecimiento de la identidad cultural y lingüística (variable dependiente). El análisis de los resultados se centró en las frecuencias y promedios de las respuestas Likert para cada ítem, permitiendo cuantificar las percepciones de los estudiantes respecto a las variables en estudio.

Descripción de las variables de investigación:

- Educación convencional o formal impartida en español:

Variable independiente (en la H1) y Contextual. Es el sistema educativo tradicional que opera predominantemente en español, con un currículo que, según la percepción, no integra suficientemente la cultura y los saberes ancestrales de comunidades indígenas. En este estudio, se considera como el marco educativo existente que podría estar generando la "desconexión".

Medición: Se evaluará la percepción de los estudiantes sobre cómo este tipo de educación y su identidad cultural a través de ítems de Likert que exploren si se sienten desconectados, si sus saberes son valorados.

- Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales:

Variable Dependiente (en H1, H2, H3). Representa el sentido de pertenencia de los estudiantes a su cultura Kichwa, incluyendo el conocimiento, la valoración y la práctica de sus tradiciones, costumbres, lengua (Kichwa) y conocimientos transmitidos de generación en generación. Es un componente central que se busca preservar y fortalecer.

Medición: La percepción de los estudiantes, se medirá su grado de orgullo cultural, el conocimiento de su herencia, la importancia que le dan a sus tradiciones, y cómo sienten que la escuela contribuye o no, a fortalecer estos aspectos.

- Herramientas Pedagógicas Innovadoras / Juegos de Mesa Interculturales:

Variable independiente en H2 y H3 con el uso de metodologías y recursos didácticos no tradicionales que buscan hacer el aprendizaje más dinámico y relevante. Específicamente, los "juegos de mesa interculturales" son un tipo de herramienta que, por su naturaleza lúdica y su potencial para integrar contenidos culturales, se propone como un puente entre la educación formal y la cultura indígena. En la H3, se especifica aún más a "una propuesta de juego de mesa basado en la cultura y lengua Kichwa".

Medición: Percepción de los estudiantes sobre cómo el uso de juegos de mesa, si esta influye

en su motivación, comprensión, participación y conexión con su cultura dentro del contexto educativo.

- Integración de la Lengua Kichwa (en el proceso educativo):

Es una variable independiente (en H2 y H3). Se refiere a la inclusión activa y significativa del idioma Kichwa dentro de las prácticas pedagógicas y el currículo de la escuela, más allá de ser solo una materia. Se busca que el idioma sea un vehículo para el aprendizaje y un elemento de fortalecimiento cultural.

Medición: Se medirá la percepción de los estudiantes sobre la frecuencia de uso del Kichwa en el aula, su impacto en la comprensión de los temas culturales, y cómo contribuye a su sentido de identidad y valoración de su lengua materna (ítems de Likert).

- Educación Intercultural Inclusiva:

Es una variable dependiente (en H2 y H3) y el objetivo final del estudio. Se refiere a un modelo educativo que valora, respeta y reconoce la diversidad cultural y lingüística de todos los estudiantes, promoviendo la igualdad de oportunidades y la participación, y garantizando que los contenidos y metodologías sean culturalmente pertinentes para todos, especialmente para las comunidades indígenas.

Medición: Se evaluará la percepción de los estudiantes sobre si el ambiente escolar es inclusivo, si su cultura es respetada, si se sienten representados en los contenidos, y si la educación que reciben les permite comprender y valorar tanto su propia cultura como otras.

Finalmente, el análisis se realizó mediante estadística descriptiva y análisis de contenido, permitiendo una interpretación integral de los resultados y destacando el valor del juego de mesa como recurso educativo en contextos interculturales y rurales. El trabajo de campo de este estudio se estructuró en fases, desde una exploración inicial hasta la aplicación del juego en sesiones pedagógicas, siguiendo protocolos de actuación que incluyó la recolección sistemática de datos, según se muestra en Figura 8.

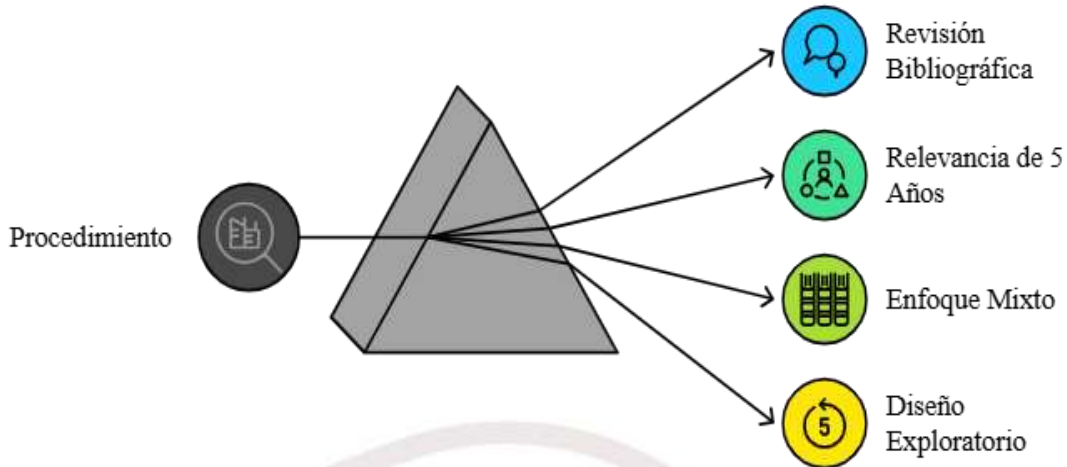
Figura 8.
Abstract Gráfico



Según la Figura 9, la investigación bibliográfica de fuentes primarias y secundaria basada en artículos científicos, sobre; Gamificación, juego de mesa e interculturalidad, con una ambigüedad máxima de 5 años, utilizando como método el análisis, así como la síntesis.

El estudio es carácter cualitativo como cuantitativo, se empieza documentando la educación intercultural, utilizando el proceso de inducción, recolección de datos. Por su intencionalidad es exploratorio, planteando al juego de mesa como elemento integrador en la educación intercultural con buenos resultados, no solo de aprendizaje sino de apropiación de las leyendas de tipo comunitario aplicando la personalización de manera experimental y aplicando e identificando su aceptación tanto a través de observación de campo como con datos cualitativos con encuestas.

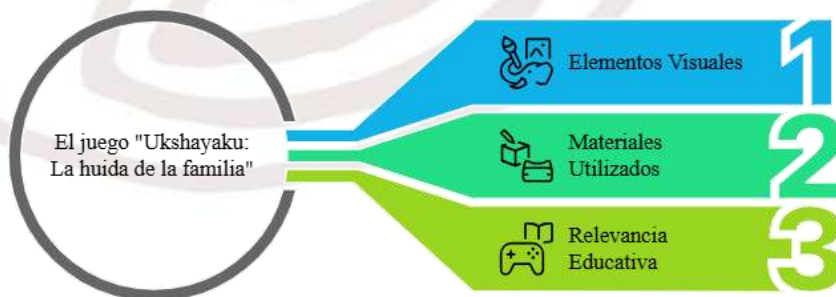
Figura 9.
Proceso del análisis de la información.



Métodos y herramientas para la propuesta

Los elementos para la personalización del juego de mesa en base al Parchis “Iza y Masapanta” se muestra en el **Figura 10. El juego “Ukshayaku”; La huida de la familia**, pero el proceso del mismo se refleja el trabajo que empezó con un esquema tomando el juego Parchis, diseñando los elementos visuales en base al diagrama del juego, se añadió desafíos y preguntas en base a la Leyenda Chificha, se diseñó en ilustrador la imagen personalizada y se añadió nombres de lugares y termino en Kichwa lo que le dio una relevancia educativa en el BGU de la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer.

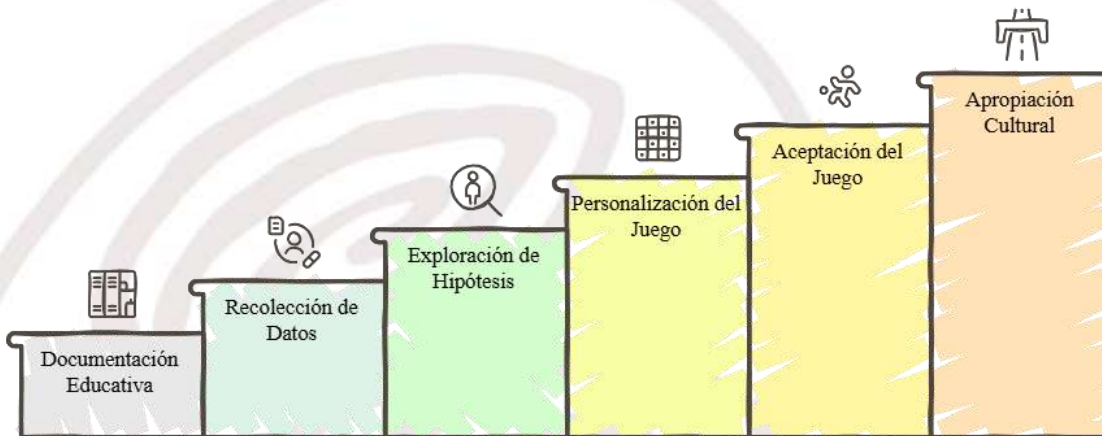
Figura 10.
El juego “Ukshayaku”



Herramientas de investigación

Las herramientas utilizadas en este estudio es la encuesta en escala de Likert en pre, post encuesta para identifica el carácter correlacional de la gamificación y el aprendizaje de la leyenda "Chificha" de la comunidad de Oyacachi. La aplicación del juego in situ y población del estudio fueron todo BGU de la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer, ya que al ser una institución ubicada en un sector rural y la única institución con la que cuenta la comunidad tiene un solo paralelo con un promedio de 8 a 13 estudiantes por lo que se resolvió hacer un censo, utilizando primero, segundo y tercero de bachillerato dando un total de 38 estudiantes. La implementación de esta propuesta educativa requiere no solo de sustento teórico e investigación sino de la capacidad de adaptar y pensar en el conocimiento educativo pueda ser digerido de manera atractiva.

Figura 11
Proceso del diseño y personalización del juego "Ukshayaku"



Diseño del juego

El juego de tipo experimental con enfoque cualitativo, se realizó a partir del esquema del juego de mesa Parchis, con la diferencia que este fue adaptado y personalizado para la edad, contexto cultural, e idioma (kichwa) y aplicada en la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer, con muestra-población de 37 estudiantes, y consistió de 3 fases: pre-test, donde se abordó el conocimiento de la leyenda así como el juego, la siguiente fase fue la aplicación del juego del juego personalizado de esta propuesta académica y la última fase post-test la apreciación de los estudiantes con la herramienta académica creada, así como su interés por su cultura y la innovación en la enseñanza en las aulas.

Para esta comunidad educativa creemos que los juegos de mesa involucran decisiones culturales y contextos sociales, de Cruz (2020) que además prioriza competencias sobre los contenidos, Delgado Ramírez (2024), y que este tipo de recursos en la pedagogía intercultural además de reforzar conocimientos, fomenta la participación, Pascual & Fombona (2021). Y su diseño pensado los colores, imágenes símbolos representativos y con valores importantes de la cultura

impresiones en lona, bajas de desafíos en cartulina, así como dados y fichas personajes como: comunidad, familia, Ukshayacu y Chificha.

Figura 12

Elementos metodológicos del juego de mesa titulado: "Ushayaku: La huida de la familia"



En el prototipo del juego se desconocía el impacto o el interés por lo que el diseño de estas encuestas a través de la elaboración de un cuestionario fue clave. En la observación de campo se pretendía observar y conectar lo que respondían con lo que comunicaban a través de lenguaje corporal, palabras y sobre todo su participación o rechazo hacia el juego para lo que los estudiantes de manera física, y para el análisis de estos datos se subieron los resultados a un google form, facilitando la medición eficaz de este estudio.

Figura 13

Segmentación de estudiantes por rango de edad

Correlations Post encuesta

			Aprendizaje	Gamificación
Kendall's tau_b	Aprendizaje	Correlation Coefficient	1,000	,492**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	38	38
	Gamificación	Correlation Coefficient	,492**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	38	38

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Esta correlación se confirmó tras la implementación del juego de mesa "Uskhayaku: La huida de la familia", evidenciando que la gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de la leyenda de Chificha. Los resultados obtenidos después de la intervención demostraron que la relación entre gamificación y aprendizaje se fortaleció de manera considerable, alcanzando un nivel de significancia estadística ($p < 0.01$). Esto valida la hipótesis planteada, al indicar que el uso de estrategias lúdicas no solo mejora la motivación e interacción de los estudiantes, sino que también potencia la comprensión y apropiación de contenidos culturales en el contexto de la educación intercultural.

RESULTADOS

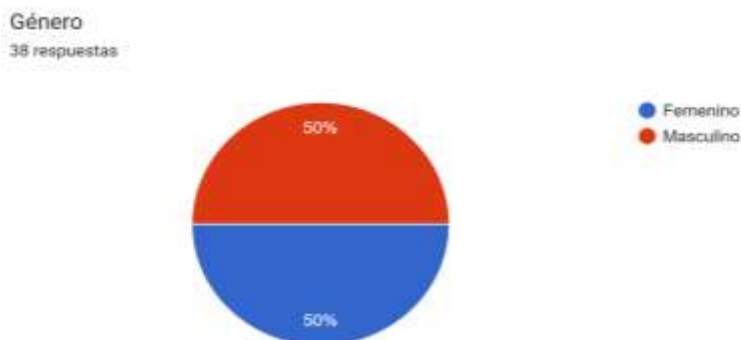
Utilizando preguntas estructuradas para identificar las edades, genero y sector de origen de los estudiantes participantes de la investigación de caso, expuestos en las figuras a continuación; la mayoría están entre los 15 y 16 años, existiendo el mismo número de mujeres que de hombres entre los 3 cursos estudiados. La mayoría viene de la ruralidad de la comunidad y no del centro poblado donde está la institución educativa.



Fuente: Encuesta a estudiantes BGU de la U.E. "Padre Rafael Ferrer" (2025).

La Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer cuenta con 38 estudiantes de BGU, y este estudio abarcó el primero, segundo y tercero de bachillerato. El 71.1% de los estudiantes tienen entre 15 y 16 años, constituyendo la mayoría, mientras que solo el 28.9% tiene entre 17 y 19 años. Tanto mujeres como hombres mostraron un alto interés en conocer el juego, con los estudiantes de segundo de bachillerato (15 y 16 años) siendo los más interesados..

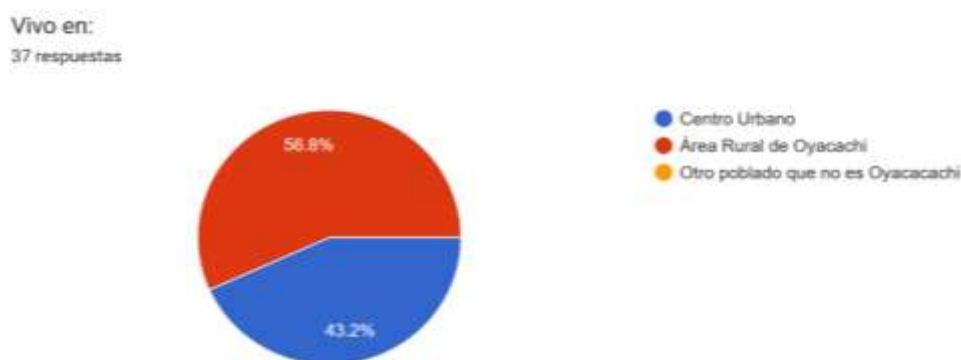
Figura 15
Segmentación de estudiantes por Género



Fuente: Encuesta a estudiantes BGU de la U.E. “Padre Rafael Ferrer” (2025).

El 50% de los estudiantes encuestados son hombres y el 50% mujeres, además, en cuanto a su lugar de nacimiento, si eran de la comunidad Oyacachi o de otro poblado aledaño todos los estudiantes, respondieron que son de la comunidad, lo que representa el 100%, es decir eran originarios y estudiaban en la misma comunidad.

Figura 16
Segmentación Sector



Fuente: Encuesta a estudiantes BGU de la U.E. “Padre Rafael Ferrer” (2025).

Respecto al sector de residencia, el 56.8% vive en el área rural de Oyacachi, lo que implica que estos estudiantes viajan entre 20 y 30 minutos desde el centro poblado urbano para asistir al colegio. El 43.2% proviene del centro urbano de la Comunidad de Oyacachi, y ningún estudiante procede de otro centro poblado.

El análisis de las percepciones de los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi, derivados de la aplicación de la pre-encuesta y post-encuesta, utilizando una escala de Likert, tanto en la fase previa como posterior a la aplicación del juego de mesa tipo Parchís a los estudiantes se presentan en función de las preguntas de investigación formuladas, buscando dar respuesta a las hipótesis planteadas.

Percepción Pre-Intervención (Pre-encuesta)

Respondiendo la RQ1, la pre-encuesta, utilizando la escala de Likert, reveló una tendencia generalizada entre los estudiantes hacia una percepción de desconexión o escasa integración entre la educación formal y sus elementos culturales y lingüísticos Kichwa. La Tabla 4 muestra que las percepciones iniciales sobre el conocimiento de la leyenda de Chificha, la valoración de la educación intercultural, el interés en juegos educativos y el sentido de pertenencia cultural, junto con los indicadores para observar el grado de acuerdo o desacuerdo de los estudiantes, resaltan la pertinencia de incluir elementos del patrimonio inmaterial local en propuestas pedagógicas innovadoras. Esto refuerza la necesidad de integrar leyendas locales en el currículo, como sugieren Cruz et al. (2020), quienes destacan la importancia de diseñar juegos de mesa que comprendan el contexto de las comunidades indígenas.

A continuación, se detallan los resultados y la justificación por la que la propuesta considera el juego de mesa personalizado, con contexto cultural Kichwa, como una herramienta importante en la educación intercultural inclusiva.

Tabla 4.
Resultados de la encuesta de Likert Pre Encuesta

<i>Indicadores</i>		<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>
		Totalmente Desacuerdo 1	Desacuerdo 2	Neutral 3	Acuerdo 4	Totalmente Acuerdo 5
<i>Conocimiento sobre la leyenda de Chificha</i>						
1	La leyenda de Chificha la conozco desde muy niño porque en la escuela me la enseñaron.	5,26%	5,26%	42,1 %	26,3%	21,1%
2	Considero importante la leyenda de Chificha para mi cultura.	10,5%	21,1%	39,5 %	15,8%	13,2%
3	Me gustaría aprender más sobre la leyenda de Chificha en mis clases.	7,89%	18,4%	31,6 %	26,3%	15,8%
4	Considero que aprender sobre nuestras leyendas nos ayuda a valorar nuestras tradiciones.	2,63%	10,5%	18,4 %	42,1%	26,3%
<i>Opinión sobre la educación intercultural</i>						
5	Me gusta cuando en la escuela hablamos de nuestra cultura y tradiciones.	5,26%	13,2%	28,9 %	34,2%	18,4%
6	Las actividades que incluyen nuestras tradiciones hacen que me sienta orgulloso de mi cultura.	2,63%	5,26%	26,3 %	23,7%	42,1%
7	Creo que es importante que todos aprendamos sobre la cultura kichwa y sus tradiciones.	2,63%	5,26%	18,4 %	31,6%	42,1%
8	Considero que educación intercultural en las escuelas incluye la enseñanza del kichwa y las leyendas locales.	15,8%	15,8%	21,1 %	31,6%	15,8%
	Me gustan los juegos que se usan para aprender en clase.	10,5%	13,2%	28,9 %	31,6%	15,8%
<i>Interés en los juegos educativos y la gamificación</i>						

9	Creo que aprender jugando es más divertido y fácil que con métodos tradicionales.	2,63%	10,5%	26,3 %	34,2%	26,3%
	Me gustaría que los juegos educativos estuvieran basados en historias y leyendas de nuestra comunidad.	7,89%	7,89%	50%	44,7%	5,26%
1	La idea de jugar un juego basado en la leyenda de Chificha me parece interesante.	5,26%	10,5%	34,2 %	44,7%	5, 26%
Sentido de pertenencia y motivación						
1	Participar en actividades relacionadas con nuestra cultura me hace sentir más conectado con mi comunidad.	2,63%	2,63%	26,3 %	44,7%	23,7%
1	Creo que un juego basado en la leyenda de Chificha puede motivarme a aprender más sobre nuestra historia.	2,63%	7,89%	55,3 %	26,3%	7,89%
	Me gustaría compartir lo que aprendo sobre nuestra cultura con otras personas, como amigos o familiares.	0%	13,2%	28,9 %	34,2%	23,7%
	Pienso que este tipo de actividades puede ayudarme a valorar más mi patrimonio cultural.	2,63%	13,2%	21,1 %	42,1%	21.10%

Fuente: Encuesta a estudiantes BGU de la U.E. "Padre Rafael Ferrer" (2025).

Respecto a la valoración de su identidad cultural y saberes ancestrales dentro del currículo formal, un 31.6% de los participantes (10.5% "Totalmente en desacuerdo" y 21.1% "Desacuerdo") expresaron sentirse en desacuerdo con la idea de que la leyenda de Chificha es importante para su cultura. Por otro lado, un 39.5% manifestó neutralidad, lo que sugiere una falta de claridad o una percepción de pasividad por parte del sistema educativo en este aspecto. Estos hallazgos preliminares son cruciales, ya que evidencian que la percepción predominante es de una integración limitada de saberes ancestrales como la leyenda de Chificha, lo que respalda la hipótesis inicial de una "desconexión" significativa.

En cuanto a la inclusión del Kichwa y leyendas locales en la educación intercultural (Pregunta 8), el 31.6% de los estudiantes (15.8% "Totalmente en desacuerdo" y 15.8% "Desacuerdo") percibió que la enseñanza de su lengua materna y las leyendas locales no se incluía de forma adecuada en el concepto de educación intercultural dentro de las escuelas. Un hallazgo crítico para la RQU 1 y la H1 es la percepción sobre la deficiencia en la enseñanza del Kichwa y las leyendas locales. La neutralidad del 21.1% y el 15.8% de "Totalmente en desacuerdo" en la pregunta sobre si la educación intercultural incluye esta enseñanza, revela deficiencias en la implementación de una educación intercultural bilingüe efectiva. Esta situación coincide con las preocupaciones planteadas por Asipali Apintuy y Meza León (2020), quienes analizan las perspectivas de investigación en Educación Intercultural Bilingüe (EIB) y resaltan la necesidad de abordar estas carencias estructurales.

Sobre el conocimiento de la leyenda de Chificha (Pregunta 1), el 42.1% de los estudiantes se mostró neutral sobre si la conocían desde la escuela en su niñez. Sin embargo, el 47.4% (26.3% "Acuerdo" y 21.1% "Totalmente Acuerdo") manifestó interés en aprender más sobre esta leyenda en sus clases (Pregunta 3). Un significativo 68.4% (42.1% "Totalmente Acuerdo" y 26.3% "Acuerdo") consideró que aprender sobre sus leyendas contribuye a la valoración de sus tradiciones (Pregunta 4).

En relación con el gusto por hablar de cultura y tradiciones en la escuela (Pregunta 5), el 52.6% (34.2% "Acuerdo" y 18.4% "Totalmente Acuerdo") indicó que les agrada. El 65.8% (23.7% "Acuerdo" y 42.1% "Totalmente Acuerdo") se sintió orgulloso de su cultura cuando se incluyen actividades que incorporan sus tradiciones (Pregunta 6). Además, el 73.7% (31.6% "Acuerdo" y 42.1% "Totalmente Acuerdo") consideró importante que todos aprendan sobre la cultura Kichwa y sus tradiciones (Pregunta 7).

La alta aceptación inicial de los juegos educativos fue evidente, con un 60.5% (34.2% "Acuerdo" y 26.3% "Totalmente de Acuerdo") percibiendo que aprender jugando es más divertido y fácil que con métodos tradicionales (Pregunta 9). No obstante, la persistencia de un 26.3% de neutralidad indicaba la necesidad de mayor familiaridad con esta metodología. El interés en juegos basados en leyendas (Preguntas 10 y 11) fue notable, con el 44.7% en "Acuerdo" y el 5.26% en "Totalmente de acuerdo" en que les gustaría que los juegos educativos se basaran en historias y leyendas de su comunidad. Una proporción similar (44.7% en "Acuerdo" y 5.26% en "Totalmente de acuerdo") encontró interesante la idea de un juego basado en la leyenda de Chificha. La valoración de la conexión del aprendizaje con elementos culturales propios fue alta, lo que reforzaba la pertinencia de un enfoque que integrara leyendas y tradiciones en el currículo, un aspecto que Delgado-Fuentes (2024) aborda al analizar el juego como actividad cultural y su potencial descolonizador.

El sentido de conexión con la comunidad (Pregunta 12) se manifestó en un 68.4% (44.7% "Acuerdo" y 23.7% "Totalmente Acuerdo") que se sintió más conectado con su comunidad al participar en actividades culturales. Sin embargo, la neutralidad del 26.3% sugiere que una porción de los estudiantes requiere más oportunidades de participación cultural activa para internalizar esta conexión. La percepción de la gamificación como estrategia motivadora para el aprendizaje de la historia fue inicialmente limitada, con un 55.3% de neutralidad, indicando que la mayoría de los estudiantes no había explorado aún esta metodología. Finalmente, el interés en difundir y compartir conocimientos sobre la cultura fue notable, con un 57.9% (34.2% "Acuerdo" y 23.7% "Totalmente de Acuerdo") dispuesto a hacerlo, aunque la neutralidad del 28.9% denota la necesidad de generar más espacios y oportunidades para este intercambio.

En resumen, al abordar la RQ1, los datos de la pre-encuesta revelan que la percepción inicial de los estudiantes Kichwa Oyacachi es de una integración insuficiente de su identidad cultural y saberes ancestrales en la educación formal, lo cual valida la Hipótesis General (H1) en relación con la "desconexión" cultural. No obstante, se identifica un claro interés y deseo de los estudiantes por la revalorización e integración de su patrimonio cultural en el ámbito educativo. Esto subraya la importancia de lo afirmado por Zambrano-Montes et al. (2021), quienes destacan el aporte de la educación intercultural en el desarrollo de habilidades de socialización y convivencia.

Esta sección aborda las preguntas de investigación RQU 2 y RQU 3, centrándose en la Hipótesis Específica 2 (H2) y la Hipótesis Específica 3 (H3), respectivamente, explorando el impacto de las variables propuestas.

Tabla 5.
Resultados de la encuesta de Likert Post Encuesta

<i>Indicadores</i>		<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>	<i>%</i>
		Totalmente Desacuerdo 1	Desacuerdo 2	Neutral 3	Acuerdo 4	Totalmente Acuerdo 5
<i>Experiencia de aprendizaje sobre la leyenda de Chificha</i>						
1	El juego de mesa me ayudó a entender mejor la historia y el significado de la leyenda de Chificha.	5,26%	0%	36,8 %	44,7%	13,2%
2	Aprender sobre la leyenda a través del juego fue más interesante que métodos tradicionales.	2,63%	5,26%	23,7 %	50%	18,4%
3	Considero que la leyenda de Chificha es una parte valiosa de nuestra cultura después de jugar.	2,63%	10,5%	31,6 %	39,5%	15,8%
4	Me siento más motivado a aprender sobre otras leyendas y tradiciones de nuestra comunidad.	5,26%	7,89%	36,8 %	31,6%	18,4%
<i>Opinión sobre la educación intercultural</i>						
5	Me gustó la forma en que el Parchís fue adaptado para incluir elementos de la leyenda de Chificha.	7,89%	7,89%	18,4 %	42,1%	23,7%
6	Jugar Parchís me permitió reflexionar sobre la importancia de nuestras tradiciones.	0%	5,26%	39,5 %	39,5%	15,8%
7	Creo que el uso de juegos como este es una forma efectiva de aprender en el aula.	2,63%	7,89%	26,3 %	44,7%	18,4%
8	La dinámica del juego me ayudó a participar activamente y a aprender de manera colaborativa.	2,63%	7,89%	23,7 %	44,7%	21,1%
<i>Impacto en el sentido de pertenencia cultural</i>						
9	Participar en esta actividad me hizo sentir más conectado con mi cultura y mi comunidad.	2,63%	10,5%	28,9 %	50%	7,89%
	Creo que el juego ayudó a resaltar la importancia de preservar nuestras leyendas y tradiciones.	0%	7,89%	26,3 %	47,4%	18,4%
1	Siento que ahora puedo explicar la leyenda de Chificha a otras personas con mayor confianza.	2,63%	13,2%	36,8 %	42,1%	5,26%
1	Las actividades como esta promueven el respeto y la valoración de nuestra herencia cultural.	0%	2,63%	34,2 %	52,6%	10,5%
<i>Opinión general y áreas de mejora</i>						
1	La dinámica del juego fue entretenida y fácil de entender.	0%	2,63%	21,1 %	50%	26,3%
1	Me gustaría que se realicen más actividades similares con otras leyendas o historias de nuestra cultura.	0%	5,26%	15,8 %	52,6%	26,3%
	Creo que se pueden mejorar algunos aspectos del juego para hacerlo aún más interesante y educativo.	0%	5,26%	23,7 %	52,6%	18,4%
	Recomendaría esta experiencia a otros estudiantes como una forma de aprender sobre nuestra cultura.	2,63%	0%	15,8 %	39,5%	42,1%

Fuente: Encuesta a estudiantes BGU de la U.E. “Padre Rafael Ferrer” (2025).

Impacto del Juego de Mesa Intercultural (Post-encuesta)

En relación con la RQU 2 y la H2, los resultados confirman que las "Herramientas Pedagógicas Innovadoras y los Juegos de Mesa Interculturales", junto con la integración de la leyenda de Chificha, influyeron positivamente en el fortalecimiento de la conexión cultural. Un 57.9% de los participantes (44.7% Acuerdo y 13.2% Totalmente de Acuerdo) afirmó que el juego de mesa les ayudó a entender mejor la historia y el significado de la leyenda de Chificha (Pregunta 1). Este dato es fundamental, ya que demuestra la capacidad del juego para actuar como un vehículo efectivo en la transmisión y comprensión de los "Saberes Ancestrales". El 68.4% (50% Acuerdo y 18.4% Totalmente de Acuerdo) que encontró el aprendizaje más interesante que los métodos tradicionales (Pregunta 2) corrobora lo expuesto por Brito et al. (2022) sobre el impacto de la gamificación en la motivación y la interacción, y lo sugerido por Fonseca (2020) sobre su valor para la educación intercultural, aunque nuestra investigación se diferencia al aplicar un juego de mesa específico con una leyenda local.

La consolidación de la leyenda de Chificha como una parte valiosa de su cultura por un 55.3% (39.5% Acuerdo y 15.8% Totalmente de Acuerdo) afirmándolo después de jugar (Pregunta 3) demuestra un fortalecimiento directo de la "Identidad Cultural Kichwa", validando la H2. Además, un 50% (31.6% Acuerdo y 18.4% Totalmente de Acuerdo) se sintió más motivado a aprender sobre otras leyendas y tradiciones de su comunidad (Pregunta 4), indicando un efecto expansivo del interés cultural. La adaptación del juego de Parchís para incluir elementos de la leyenda de Chificha fue altamente valorada por un 65.8% (42.1% Acuerdo y 23.7% Totalmente de Acuerdo) (Pregunta 5), lo que refuerza la pertinencia del diseño. Asimismo, un 55.3% (39.5% Acuerdo y 15.8% Totalmente de Acuerdo) indicó que jugar Parchís les permitió reflexionar sobre la importancia de sus tradiciones (Pregunta 6), destacando la capacidad del juego para fomentar la reflexión cultural.

Respecto a la RQU 3 y la H3, la evidencia de la post-encuesta es concluyente en cuanto a la contribución del juego a una "Educación Intercultural Inclusiva" y al fortalecimiento de la "Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales".

- La eficacia de los juegos como herramienta de aprendizaje en el aula fue respaldada por un 63.1% (44.7% Acuerdo y 18.4% Totalmente de Acuerdo) de los estudiantes (Pregunta 7), lo que legitima su integración en el currículo convencional, como lo sugieren Delgado Ramírez (2024) para el aprendizaje basado en juegos.
- La dinámica del juego fue percibida como promotora de participación activa y aprendizaje colaborativo por un 65.8% (44.7% Acuerdo y 21.1% Totalmente de Acuerdo) (Pregunta 8), destacando su contribución al desarrollo de habilidades socio-cognitivas, un aspecto también analizado por Zambrano-Montes et al. (2021) en relación con la educación intercultural y las habilidades sociales.
- El sentido de conexión con la cultura y la comunidad se vio notablemente fortalecido, con un 57.9% (50% Acuerdo y 7.89% Totalmente de Acuerdo) de los estudiantes sintiéndose más conectados tras la actividad (Pregunta 9). Este impacto directo en la "Identidad Cultural Kichwa" es crucial para la H3.

- Un contundente 65.8% (47.4% Acuerdo y 18.4% Totalmente de Acuerdo) consideró que el juego ayudó a resaltar la importancia de preservar sus leyendas y tradiciones (Pregunta 10), y un 63.1% (52.6% Acuerdo y 10.5% Totalmente de Acuerdo) afirmó que actividades como esta promueven el respeto y la valoración de su herencia cultural (Pregunta 12). Esto valida la contribución del juego a una "Educación Intercultural Inclusiva".
- La confianza para explicar la leyenda de Chificha a otras personas se incrementó en un 47.4% (42.1% Acuerdo y 5.26% Totalmente de Acuerdo) de los estudiantes (Pregunta 11), lo que implica un empoderamiento en la difusión cultural y lingüística, un aspecto vital para el "Fortalecimiento de la Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales".
- La demanda por más actividades similares es abrumadora: un 78.9% (52.6% Acuerdo y 26.3% Totalmente de Acuerdo) expresó su deseo de que se realicen más juegos basados en otras leyendas o historias de su cultura (Pregunta 14). Esta alta aceptación y demanda es un fuerte indicador de la receptividad hacia la integración de elementos culturales en el aprendizaje, alineándose con la importancia de mantener vivas las lenguas indígenas (UNESCO, 2021) y el enfoque de la EIB (Asipali Apintuy & Meza León, 2020; Chávez, 2024).
- Finalmente, la dinámica del juego fue considerada "entretenida y fácil de entender" por un 76.3% (50% Acuerdo y 26.3% Totalmente de Acuerdo) (Pregunta 13), y un 81.6% (39.5% Acuerdo y 42.1% Totalmente de Acuerdo) recomendaría la experiencia (Pregunta 16), lo que valida su usabilidad y efectividad general. Si bien un 71% (52.6% Acuerdo y 18.4% Totalmente de Acuerdo) sugirió mejoras (Pregunta 15), esta retroalimentación constructiva resalta la oportunidad para el diseño iterativo y colaborativo, donde los estudiantes sean socios activos en la creación de experiencias de aprendizaje significativas. Esto se alinea con la perspectiva de Cruz et al. (2020) sobre el uso de juegos de mesa en la investigación participativa en comunidades indígenas, aunque en nuestro caso se enfoca directamente en la enseñanza.

En síntesis, la post-encuesta confirma que el diseño y la aplicación del juego de mesa basado en la cultura y lengua Kichwa, integrado en el currículo, contribuye significativamente a la promoción de una "Educación Intercultural Inclusiva" y al fortalecimiento de la "Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales", así como la identidad lingüística de los estudiantes de la comunidad Kichwa Oyacachi. Este estudio proporciona evidencia empírica de que las "Herramientas Pedagógicas Innovadoras" son vitales para cerrar la brecha entre la educación formal y la riqueza cultural indígena, validando plenamente las H2 y H3. La presente investigación se distingue de la literatura existente al enfocarse específicamente en el empleo de leyendas locales y la aplicación de juegos de mesa como herramienta pedagógica central para este fin, aportando una contribución original y necesaria al campo de la educación intercultural.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La discusión de los resultados de esta investigación se estructura en dos fases, pre y post-intervención, interrelacionando los hallazgos empíricos con el sustento teórico de autores

relevantes entre 2020 y 2025. Se busca así validar las hipótesis planteadas y posicionar la contribución de este estudio en el campo de la educación intercultural y la gamificación.

Los resultados de la pre-encuesta fueron cruciales para establecer la percepción inicial de los estudiantes Kichwa Oyacachi respecto a la conexión entre la educación formal y la valoración de su identidad cultural y saberes ancestrales (RQU 1). Estos hallazgos son consistentes con la Hipótesis General (H1), que postula una incidencia negativa de la educación convencional en la valoración y el fortalecimiento de la identidad cultural Kichwa. En esta fase se validó la H1, confirmando la existencia de una "desconexión" entre la educación formal y la identidad cultural Kichwa de los estudiantes. Estos datos establecieron el punto de partida para la intervención y la posterior evaluación de su impacto, sentando una base para la integración de "Herramientas Pedagógicas Innovadoras" y el "Fortalecimiento de la Identidad Cultural Kichwa y Saberes Ancestrales".

Diversos autores han resaltado la relevancia de la gamificación y el juego en contextos educativos interculturales, particularmente en comunidades rurales e indígenas. Aguirre García (2021) y Fonseca (2020), por ejemplo, coinciden en que la gamificación representa una herramienta poderosa para enfrentar los retos de inclusión y diversidad en el aula. Fonseca, en particular, enfatiza su utilidad para promover la educación intercultural, aunque sin centrarse en juegos de mesa específicos ni en elementos culturales como las leyendas. Esta limitación marca una diferencia clave con la propuesta actual, que incorpora de forma directa una narrativa local (la leyenda de Chificha) como núcleo pedagógico, resaltando la importancia del contexto y la cultura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 6

Comparativa de autores (2020-2025)

Autor/Teoría	Enfoque	Similitud con la Investigación	Diferencia con la Investigación
Aguirre García, I. (2021)	Inclusión, interculturalidad y gamificación	Reconoce los desafíos de integrar estos elementos en la educación.	No se enfoca específicamente en el uso de leyendas locales.
Arroyo, M. L. C., y Jiménez, P. D. A. G. (2022)	Etnoeducación y aprendizaje cooperativo	Propone metodologías cooperativas basadas en tradiciones culturales (minga).	Se centra en la etnoeducación y no exclusivamente en la gamificación.
Asipali Apintuy, A. B., & Meza Leon, M. K. (2020)	Educación Intercultural Bilingüe (EIB)	Analiza las perspectivas de investigación en EIB y creencias causales.	No aborda directamente la gamificación como herramienta pedagógica.

Brito, M. Z., Herrera, D. G. G., & Vizcaíno, C. G. (2022)	Gamificación y enseñanza del Michi	Utiliza la gamificación para la enseñanza de lenguas indígenas.	Se enfoca específicamente en el kichwa y no en leyendas locales.
Caro, B. C., y Ríos, D. H. (2024)	Juego tradicional y desarrollo cognitivo	Destaca el potencial del juego tradicional en el desarrollo cognitivo.	No se centra en la interculturalidad ni en leyendas específicas.
Chávez, O. (2024)	Interculturalidad y bilingüismo en la formación docente	Examina las políticas y prácticas de EIB en la formación docente.	No se enfoca en la gamificación ni en el uso de juegos de mesa.
Cruz, P. D. L., et al. (2020)	Juegos de mesa en investigación participativa	Utiliza juegos de mesa para la investigación participativa en comunidades indígenas.	Se enfoca en la investigación y no directamente en la enseñanza.
Delgado Ramírez, M. D. L. Á. (2024)	Aprendizaje basado en juegos en primaria	Propone el uso de juegos en el aula para la educación primaria.	No se centra en la educación intercultural ni en leyendas locales.
Delgado-Fuentes, M. A. (2024)	Juego y juguete como actividades culturales	Analiza el juego como actividad cultural y su potencial descolonizador.	Ofrece una perspectiva teórica más amplia sobre el juego.
Diego Caballero, A. J., et al. (2024)	Educación alimentaria nutricional a través del juego	Revisa el uso del juego en la educación alimentaria nutricional.	Se enfoca en un área temática diferente (nutrición).
Fonseca, V. (2020)	Gamificación para la Educación Intercultural	Propone la gamificación como herramienta para la interculturalidad.	No se centra en el uso de juegos de mesa específicos ni en leyendas.
Freire, E. E., & Leyva, N. V. L. (2020)	Educación intercultural en Ecuador	Realiza una revisión sistemática de la educación intercultural.	No se centra en la gamificación ni en el uso de juegos.
López, Á. M., et al. (2022)	Estrategias didácticas para la enseñanza de Geografía	Propone estrategias didácticas para la enseñanza de Geografía.	Se enfoca en una disciplina específica y no en la interculturalidad.
UNESCO (2021)	Lenguas indígenas en América Latina y el Caribe	Enfatiza la importancia de mantener vivas las lenguas indígenas.	No se centra en metodologías pedagógicas específicas.

Zambrano-Montes, L., et al. (2021)	Educación intercultural y habilidades sociales	Analiza el aporte de la educación intercultural a las habilidades sociales.	No se enfoca en la gamificación ni en el uso de juegos.
------------------------------------	--	---	---

Por su parte, autores como Arroyo y Jiménez (2022), así como Asipali Apintuy y Meza León (2020), adoptan enfoques etnoeducativos y de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), priorizando metodologías que parten de prácticas ancestrales como la minga. Estos estudios destacan la pertinencia cultural de las estrategias educativas, coincidiendo con la propuesta investigativa al subrayar la necesidad de conectar el aprendizaje formal con los saberes ancestrales. Sin embargo, a diferencia de ellos, la propuesta basada en el juego de mesa pone un fuerte énfasis en la gamificación como una vía para revitalizar la identidad cultural kichwa, lo que la convierte en una herramienta lúdica más específica y estructurada para el aula.

En investigaciones como las de Brito et al. (2022) o Cruz et al. (2020), se evidencian esfuerzos por integrar juegos y lenguas indígenas en contextos educativos. Brito y colegas aplican la gamificación a la enseñanza del kichwa, mientras que Cruz et al. recurren a juegos de mesa para fomentar procesos participativos. Si bien estas investigaciones presentan puntos de coincidencia con el estudio actual, como el interés por la lengua y cultura indígenas, la propuesta de investigación se distingue por su enfoque en la leyenda como medio de transmisión cultural y por su aplicación directa al currículo escolar, especialmente en la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer, situada en un entorno rural de la comunidad kichwa Oyacachi.

Finalmente, la propuesta investigativa se presenta como una contribución original y necesaria dentro del ámbito de la educación intercultural, al ofrecer una estrategia pedagógica concreta basada en un juego de mesa que integra elementos culturales propios. Este enfoque innovador responde a la urgencia de cerrar la brecha entre la educación formal, tradicionalmente occidentalizada, y la cosmovisión indígena, al mismo tiempo que fortalece las habilidades cognitivas y el sentido de pertenencia de los estudiantes (Caro & Ríos, 2024). De esta forma, se plantea una educación más inclusiva y significativa, centrada en el respeto por el patrimonio cultural y adaptada a las necesidades reales de comunidades rurales como la de la Unidad Educativa Padre Rafael Ferrer.

PROPUESTA

Juego De Mesa: USKHAYAKU: LA HUIDA DE LA FAMILIA

La propuesta de desarrollar el juego de mesa "**USKHAYAKU: LA HUIDA DE LA FAMILIA**" se presenta como una táctica pedagógica para potenciar el conocimiento de la leyenda de Chificha en el marco de la educación intercultural en la comunidad kichwa Oyacachi. Se optó por el formato de un juego de mesa inspirado en el Parchís, ya que facilita la enseñanza de la historia a través de la interacción, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones estratégicas, además de incorporar aspectos culturales relevantes. El término "USKHAYAKU" alude a la desesperada fuga de la familia en la leyenda, fortaleciendo el concepto de supervivencia frente al riesgo que representa Chificha.

El juego muestra esta narrativa: los participantes deben desplazarse estratégicamente por el tablero para prevenir ser "devorados" por Chificha, lo que añade un elemento de emoción y aprendizaje simbólico.

Por otro lado, se eligió implementar la leyenda de Chificha como fundamento del juego, ya que este ser diabólico devoraba a aquellos que no pudieron huir a tiempo. En el juego, esta estrategia implica que si los jugadores no consiguen entrar a su color (área segura), corren el peligro de ser "comidos" por Chificha, en función del azar y las elecciones realizadas en cada turno. Así, la estructura del juego fortalece la trama original y brinda a los jugadores la oportunidad de vivir de forma divertida la tensión y el sentido de la leyenda.

En la Figura 17, se puede visualizar como los personajes están representados en el tablero de juego a través de ilustraciones, permitiendo a los jugadores identificarse con ellos y sumergirse en la historia.



Figura 17
Personajes principales.

Diseño del Tablero y Dinámica del Juego

La construcción del tablero se basó en los componentes de la leyenda y la región de Oyacachi, incluyendo elementos visuales como cascadas y montañas, que simbolizan el ambiente natural de la comunidad. Adicionalmente, se recurrió a símbolos y patrones tradicionales de la cultura kichwa para fortalecer su identidad. El diseño del juego se fundamentó en el Parchís, modificándolo para representar la búsqueda de Chificha y la urgencia de llegar a un área segura.

Figura 18

Diseño del tablero de la propuesta Iza y Masapanta

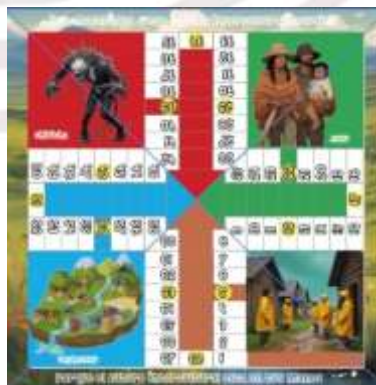


Tabla 7.
Elementos visuales, simbólicos y mecánicos del juego basado en la leyenda de Chificha

Categoría	Elemento	Descripción
Elementos Visuales y Simbólicos	Logotipo	Representa a una mujer con su bebé, destacando la protección, valentía y resiliencia de la madre protagonista.
	Colores	Cada color tiene un significado cultural kichwa: Rojo: lucha y peligro (Chificha). Celeste: agua y espiritualidad. Verde: tierra y selva. Café: madre tierra y entorno natural.
	Tipografía	Fuentes Cheri y Bolyfat, elegidas por su estilo llamativo y accesible, coherente con el carácter lúdico del juego.
Personajes Principales	La Mujer	Protagonista que huye para proteger a su hijo.
	El Cazador	Esposo valiente que representa la lucha por la supervivencia.
	Chificha	Antagonista demoníaco que persigue y devora.
	La Comunidad	Simboliza la solidaridad y la transmisión oral de la leyenda. (Visualización en el Gráfico 14)
Diseño del Tablero	Ambientación	Inspirado en la geografía de Oyacachi, incluye cascadas, montañas y patrones culturales kichwas.
	Estética	El diseño refuerza la identidad cultural con elementos visuales autóctonos. (Ver Gráfico 15)
Mecánica del Juego	Elección de personaje	Cada jugador escoge un personaje y color asociado.
	Narración inicial	El jugador explica el valor o antivalor que representa su personaje.
	Inicio del juego	Para salir de base, se debe lanzar un 5 y mencionar un conflicto del personaje.
	Avance	Se avanza según el número del dado.

	Casillas especiales	Casilla roja: pregunta cultural (si falla, retrocede 2 espacios). Dado 6: repite turno si menciona dos lugares de la leyenda.
	Interacción	Dos fichas del mismo color en una casilla bloquean el paso. Jugadores que no logren ingresar a tiempo corren el riesgo de ser atrapados por Chificha.
Materiales y Producción	Tablero	Impreso en lona de 40 cm x 40 cm, permitiendo su fácil manipulación y visualización.
	Fichas	Diseñadas con materiales locales, representando a los personajes clave de la historia.
	Dados	Se fabricaron 6 dados de 3 cm cada uno.
	Cartillas de Preguntas	Con contenido sobre valores comunitarios, tradiciones y elementos de la leyenda.

Valores y Objetivos Educativos

El propósito principal del juego es incentivar el conocimiento de la leyenda de Chificha a través de la gamificación, impulsando valores educativos y culturales. Mediante este enfoque, se pretende destacar la relevancia de la gamificación en la educación intercultural, robustecer la identidad cultural kichwa en los alumnos y fomentar el aprendizaje activo a través de la interacción y la táctica. Además, el juego promueve el trabajo colaborativo y la toma de decisiones en escenarios lúdicos, posibilitando que los jugadores adquieran destrezas sociales mientras se adentran en la abundancia de su tradición oral.

Por lo tanto, el juego "USKHAYAKU: "LA HUIDA DE LA FAMILIA" es un proyecto revolucionario que fusiona la tradición oral con la gamificación con el fin de potenciar el aprendizaje en entornos interculturales. Al incorporar componentes visuales, simbólicos y narrativos de la leyenda de Chificha, se facilita a los alumnos no solo el aprendizaje de la historia, sino también la reflexión sobre sus valores y tradiciones de forma activa y relevante. Además, su sistema de persecución potencia la tensión de la trama original, permitiendo a los jugadores vivir de cerca el sentimiento de escape y riesgo que distingue a la leyenda. Por lo tanto, el juego se transforma en un recurso educativo potente para reforzar la identidad cultural kichwa y optimizar la instrucción de las leyendas antiguas en el salón de clases.

CONCLUSIONES

El 60,6% de trabajos es hecho en castellano, vienen de personas ajenas a las culturas indígenas el que profesores en instituciones interculturales se involucren en este tipo de investigaciones es esencial Freire y Leyva (2020), como afirma Altman existe fisuras en la convivencia multicultural y las relaciones interculturales y el estudiante adquiere el conocimiento de la sociedad dominante. Por lo que es imperante que el esfuerzo de profesionales en educación tome el trabajo investigativo en esta área como un aporte a la educación intercultural

Si bien la gamificación y juegos de mesa son recursos de aprendizaje que se ha ido implementando en los últimos años en la educación intercultural, no todos pueden ver el valor de este instrumento, ya que, si bien puede ser aplicada en cualquier materia, el detalle y el diseño importan. Al personalizar un juego se debe tomar en cuenta el nivel de dificultad y desarrollo cognitivo para el nicho de estudio.

Si bien la Comunidad Kichwa Oyacachi es una comunidad netamente indígena cuenta con una sola institución educativa que abarca escuela y colegio, pero su institución no es intercultural, porque maneja un currículo occidentalizado, donde la prioridad es cumplir con la malla requerida por el Ministerio de educación. Y en nuestro país es aparentemente nuevo la implementación de la secretaria de Educación Intercultural Bilingüe.

A pesar de que se utilizó un juego aparentemente conocido como es el parchis, la mayor parte de los alumnos no sabían que era y cuáles eran las reglas del juego, lo que nos llevó como

investigadoras a enseñar las reglas del juego y facilitar ciertas reglas, pero el resultado fue que participaron más con la implementación del juego, incremento el interés por la leyenda, los personajes, los valores y antivalores, así como el sentido de identidad.

El juego de mesa si bien es una actividad de la que los profesores pueden implementar para fomentar la participación, análisis y memoria, se debe asegurar que los estudiantes conozcan del juego a personalizar, no se recomienda crear un juego nuevo a menos que haya meses de planificación y desarrollo. Tomando en cuenta que se debe analizar los detalles desde el color, nombre, nivel de dificultad, personajes, entre otros aspectos importantes, por otro lado, se requiere de prototipos y pruebas de aplicación.

Al implementar el juego como investigadoras no contábamos con el conocimiento del idioma kichwa sin embargo al querer pronunciar términos o lugares que tienen su connotación kichwa los alumnos nos corregían y pedíamos que nos enseñaran a pronunciar correctamente lo que promovía una inclusión y valoración de su idioma, por lo que del juego fue un éxito en cuanto a la participación y vínculo profesor-estudiante. El juego de mesa los profesores deben trabajar la temática antes de la aplicación, basándose que durante el estudio se evidenció que a pesar del conocimiento de la mayoría de los estudiantes sobre la Leyenda Chificha, tendía a cambiar la por el hecho que el de boca a boca cambian detalles de la historia, dando a la situación es esencial poderles brindar la leyenda que facilita la Ficha del INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural) y para los desafíos dentro del parchis, valernos de información, terminología, y recursos documentados, a los que los estudiantes no estuvieron familiarizados.

Por tanto, se recomienda no solo tomar tiempo para hacer una inducción al tema en clases, sino que a través de las clases y sus recursos didácticos mejorar el aprendizaje. Y es que el juego de mesa es un excelente recurso en el cual el trabajo en equipo a pesar de que se contaba con 4 diferentes personajes y escenarios, los estudiantes participaban en equipo.

En conclusión, el juego de mesa basado en la leyenda de Chificha emerge como una estrategia didáctica altamente prometedora para la educación intercultural, evidenciando un notable potencial para la motivación estudiantil y el fortalecimiento del sentido de pertenencia cultural. La respuesta mayormente positiva de los estudiantes, de acuerdo en su utilidad y solo un 13,2% totalmente de acuerdo, subraya su capacidad para transformar la educación intercultural, en sintonía con las ideas de Aguirre García (2021) sobre la visión del profesorado ante los desafíos de inclusión y gamificación. El interés generado por la leyenda (50%) y la motivación incrementada (36,8%) validan la relevancia de conectar el currículo con el patrimonio cultural local, como lo sugieren Cruz et al. (2020) y Brito et al. (2022).

Si bien la aceptación de la adaptación del parchis y el impacto en el sentido de pertenencia son significativos, la neutralidad en algunas valoraciones y el desacuerdo minoritario resaltan la necesidad de un diseño iterativo y colaborativo que profundice la conexión cultural y la reflexión crítica. A pesar de las limitaciones del estudio en un contexto rural específico, la opinión general positiva (50% lo encontró fácil y entretenido) y el alto interés en futuras actividades (52,6%) confirman que la gamificación es una herramienta poderosa en la educación (Diego Caballero et al., 2024), impulsando la investigación y el desarrollo de juegos que se adapten a las necesidades de los estudiantes y fomenten una reflexión crítica sobre su patrimonio cultural.

Referencias

1. Aguirre García, I. (2021). *La mirada del profesorado ante los desafíos de la inclusión, la interculturalidad y la gamificación*.
2. Albes, C., Aretxaga, L., Etxebarria, I., Galende, I., Santamaría, A., Uriarte, B. y Vigo, P. (2013). *Orientaciones educativas. Alumnado con altas capacidades intelectuales*. <https://lc.cx/3yEl21>
3. Álvarez, C., Araya, Y., Herrera, D. y Murillo, K. (2009). *La estrategia de grupos heterogéneos en el nivel de educación inicial implementada por el ministerio de educación básica de Costa Rica*. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 9(1), 1-29. <https://lc.cx/fSmS8a>
4. Arroyo, M. L. C., y Jiménez, P. D. A. G. (2022). *El aprendizaje cooperativo desde la minga: una propuesta de etnoeducación en la institución educativa de yurumanguí pacífico colombiano*.
5. Asipali Apintuy, A. B., & Meza Leon, M. K. (2020). *La Educación Intercultural Bilingüe en el Perú en relación con las creencias y atribuciones causales: perspectivas de investigación*.
6. Baque-Reyes, G. y Portilla-Faican, G. I. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje*. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://n9.cl/i3ce4>
7. Bautista-Vallejo, J.M. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Universidad de Huelva. https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf
8. Bernal, M. C. y Martínez, M. S. (2009). *Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje*. *Revista Panamericana De Pedagogía*, 1(14). <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i14.1790>
9. Bosco Global. (2021). *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos*. <https://lc.cx/CyTC2V>
10. Bou, S., Carretero, C., Castro, P., Echániz, A. y Hassi, L. (2022). *Aprendizaje basado en retos*. *Cuadernos de pedagogía ignaciana universitaria*. <https://acortar.link/uaEuJs>
11. CEIP Ribera del Marco. (2022). *Creación del espacio ABJ. Aprendizaje Basado en Juegos*. <https://lc.cx/rxlvW>
12. Cervera, N. (2022). *¿Eres el profe que te hubiera gustado tener?* Plataforma Editorial.
13. Chicaiza, R. X. L., Guerrero, L. P. M., Albarracín, E. E. G., & Sandoval, A. V. C. (2023). *Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente*. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 320-337.
14. Coello, J. N., Jiménez, M. L., Huilcapi, N. M., y Romero, R. I. (2023). *La educación del Siglo XXI, retos y realidades. Diagnóstico en una escuela de educación básica*. *Revista Científica*.
15. Cornellá, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*.
16. Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego*. Destino.
17. Cruz, P. D. L., Bello Baltazar, E., García-Barríos, L. E., Baquero Vargas, M. P., Acosta, L. E., & Estrada Lugo, E. (2020). *Juegos de mesa para la investigación participativa: una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la*

chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana. Revista de Estudios Sociales, (72), 33-46.

18. Cubillos, J. (2010). *Aprendizaje basado en proyectos, del paradigma a los resultados. Investigación, Tecnología y Ciencia, 1(4), 60-66.* <https://lc.cx/t0Knet>
19. Dahalan, F., Alias, N., & Nizam, M. S. (2023). *Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. Education and Information Technologies, 29.* <https://lc.cx/pNkPMp>
20. Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, 80, de 15 de mayo de 2023. <https://n9.cl/Oz3uu5>
21. Delgado Ramírez, M. D. L. Á. (2024). *El juego en el aula: Propuesta didáctica para incluir el aprendizaje basado en juegos en las aulas de educación primaria* (Bachelor's thesis).
22. Delgado-Fuentes, M. A. (2024). *El juego y el juguete como actividades culturales y sus implicaciones para la descolonización: una revisión histórica. Revista latinoamericana de estudios educativos, 54(2), 255-277.*
23. Diego Caballero, A. J., Sol Telis, M., Consuelo Eckertd, M., Florencia Becerra, M., Chirino, C., France Gänswein, V., ... & de los Santos, A. (2024). *Educación alimentaria nutricional a través del juego: una revisión sistemática. Actualización en Nutrición, 25(1).*
24. Escarbajal, A., y Martínez, G. (2023). *Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. International Journal of New Education, 11, 5-25.* <https://n9.cl/7bc8o>
25. Fernández, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias. Educatio siglo XXI, 24, 35-56.* <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>
26. Ferran, T. (2015). *Gamificación: motivar jugando.* Editorial UOC.
27. Fonseca, V. (2020). *Umbrales: Gamificación para la Educación Intercultural. EDU REVIEW. International Education and Learning Review, 8(1), 57-72.*
28. Freire, E. E., & Leyva, N. V. L. (2020). *Educación intercultural en el Ecuador: Una revisión sistemática. Revista de Ciencias Sociales, 26(2), 275-288.*
29. Gagné, R. M. (1969). *Reviewed Work(s): Educational Psychology: A Cognitive View by David P. Ausubel. American Educational Research Journal, 6(2), 287-290.*
30. García, S., Estrada, R. y Macarulla, A. (2022). *Aprendizaje basado en proyectos. Cuadernos de pedagogía ignaciana universitaria.* <https://n9.cl/hbbpo>
31. Garoz Puerta, I. (2005). *El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 5(19), 238-269.* <https://n9.cl/mal36>
32. González-Gil, F., Martín-Pastor, E. y Poy, R. (2019). *Educación inclusiva: barreras y facilitadores para su desarrollo. Análisis de la percepción del profesorado. Profesorado: Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 23(1), 243-263.* <https://lc.cx/zGr-kd>
33. Grande de Prado, M. y Abella, V. (2010). *Los juegos de rol en el aula. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 56-84.* https://lc.cx/H_bYv3

34. Guerrero, I. (2023a). *Diseñando un Escape Room en primaria*.
35. López, Á. M., Arenas, A., Rosales-Veitia, J., & Arenas, L. B. (2022). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica*. *Revista Andina de Educación*, 6(1).
36. Mundo Recursivo. (s.f.). *Revista Mundo Recursivo*, 6(1), 119-138.
<https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/189>
37. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021, mayo 20). *¿Cómo mantener vivas las lenguas indígenas de América Latina y el Caribe?* UNESCO. <https://www.unesco.org>
38. UNICEF Ecuador. (2024). *La interculturalidad en la educación. Avances y desafíos*. <https://www.unicef.org/ecuador/informes/la-interculturalidad-en-la-educacion-avances-y-desafios>
39. Zambrano-Montes, L., Cedeño-Meza, S. M., & Cedeño-Meza, J. M. (2021). *Educación intercultural y su aporte a la práctica de destrezas de socialización y convivencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Julia Inés Triviño de Casanova de la ciudad de Manta*