



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS.**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TEMA: EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN EN LA  
UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE  
“SURUPUCYU”, COMUNIDAD “SURUPUKYU”, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN  
GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2023 –2024.**

**AUTORA:**

**JOHANA KATHERINE VILLARROEL PONCE.**

**TUTOR**

**LIC.LIANA FUENTES SEISDEDOS PhD.**

**TRABAJO DE INTREGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN ETNOGRAFÍA  
PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE.**

**2024**

## I. DEDICATORIA – MUNAYKUNA

Este proyecto dedico con amor a Dios, quien es el principio y fin de todas las cosas, le dedico este trabajo. En cada desafío encontrado, en cada logro alcanzado, Su presencia ha sido mi guía constante. Me ha fortalecido en los momentos de debilidad y me ha iluminado en los de incertidumbre.

A mi amado padre, que desde el cielo sigue siendo mi guía y mi luz: esta tesis es el fruto de los valores y la fortaleza que me inculcó. Me enseñó a ser fuerte en la ausencia, a perseverar ante la adversidad y a valorar el poder de la educación. Tu legado ha sido mi brújula en este viaje, y cada página escrita lleva impregnada la esencia de tus enseñanzas. Dedico este logro a tu memoria, con la esperanza de que esté lleno del orgullo y el amor que siempre me demostró. Tu espíritu vive en cada paso que doy hacia adelante, y este éxito es tan tuyo como mío.

Esta tesis no es solo el resultado de mi esfuerzo, sino también un testimonio de su amor incondicional y su gracia infinita. A él, toda mi gratitud y honor por ser la fuente de mi inspiración y el sostén de mi vida. Mi querida madre, Rita, cuyo apoyo moral y económico ha sido el faro que ha guiado este viaje académico; a mis hermanas, fieles compañeras de vida, que nunca dejaron de brindarme aliento y orientación en cada paso dado.

A mis invaluable amigos, Mike y Fabian, cuya amistad y bondad han sido pilares fundamentales en mi desarrollo personal y académico. Esta tesis es el fruto de un camino compartido, una celebración de los lazos que nos unen y el amor que nos sostiene. A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento y amor.

## II. AGRADECIMIENTO – YUPAYCHAY

Es un honor para mí dar mi agradecimiento a todas las personas cuyo apoyo incondicional ha sido esencial en mi recorrido académico.

A mi Madre querida, Rita Ponce pilar fundamental en mi vida, su fortaleza, amor y sacrificio han sido el farol de este camino lleno de desafíos y aprendizajes. Ella ha estado presente constantemente y su fe persistente en mis capacidades me han motivado a seguir adelante, sobre todo en los momentos difíciles.

A mis hermanas, Evelyn y Elizabeth cuyo ejemplo y guía han sido mi inspiración. Su apoyo incondicional y sus palabras de aliento me han mantenido enfocada. Son un verdadero ejemplo de perseverancia y dedicación y como no agradecer a mi sobrino, quien con su inocencia y corazón bondadoso me ha hecho ver la vida de manera diferente.

Por supuesto un agradecimiento sincero a la Universidad Estatal de Bolívar, el cual fue mi segundo hogar, que me acogió en sus instalaciones y me ofreció las herramientas necesarias para prepararme de manera eficaz de manera profesional y personal, Extiendo mi gratitud por la oportunidad de haber formado parte de este proceso. Cada profesor, cada clase, cada compañero han aportado a mi formación.

A mi tutora de tesis, Dra. Liana Fuentes PhD., cuya orientación y consejos valiosos han sido fundamentales en el desarrollo de mi proyecto. Su paciencia, conocimiento y apoyo fueron parte esencial para la culminación de esta etapa académica.

*A todos ustedes con cariño*

*Johana Katherine*

### III. CERTIFICACION DEL TUTOR

**Dra. Liana Fuentes Seisdedos, PhD**

#### **CERTIFICA:**

Que el informe final de Investigación titulado: EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SURUPUCYU”, COMUNIDAD “SURUPUKYU”, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2023 –2024. elaborado por la autora Johana Katherine Villarroel Ponce con C.I 0604065631 de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero 2024

**Dra. Liana Fuentes Seisdedos, PhD**

**TUTORA**

CC. 175485635-7

[lfuentes@ueb.edu.ec](mailto:lfuentes@ueb.edu.ec)

## IV. AUTORIA NOTARIADA



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



No. ESCRITURA

20240201003P01771

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

VILLARROEL PONCE JOHANA KATERINE

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-002-000013169

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día ocho de julio de dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señorita VILLARROEL PONCE JOHANA KATERINE, soltera, domiciliada en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo y de paso por este lugar, con celular número 0983360811, correo electrónico [jvillarroel@mailes.ueb.edu.ec](mailto:jvillarroel@mailes.ueb.edu.ec), por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento que dice: Declaro que el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: “EL IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU”. Previo la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

VILLARROEL PONCE JOHANA KATERINE  
 C.C.

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ  
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros **VILLARROEL PONCE JOHANA KATERINE** portador/res de la Cédula de Identidad No **0604065631**

en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **EL IMPACTO DE LA GAMIFICACION EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SURUPUCYU"**

modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos



(firma electrónica)

Johana Katherine Villarroel Ponce

C.I 0604065631

## V. INDICE – RIKUCHIY

<b>I. DEDICATORIA – MUNAYKUNA</b>	<b>II</b>
<b>II. AGRADECIMIENTO – YUPAYCHAY</b>	<b>III</b>
<b>III. CERTIFICACION DEL TUTOR</b>	<b>IV</b>
<b>IV. AUTORIA NOTARIADA</b>	<b>V</b>
<b>V. INDICE – RIKUCHIY</b>	<b>VII</b>
<b>a. INDICE DE GRÁFICOS</b>	<b>X</b>
<b>b. INDICE DE ILUSTRACIONES</b>	<b>X</b>
<b>c. INDICE DE ANEXOS</b>	<b>X</b>
<b>VI. RESUMEN</b>	<b>XI</b>
<b>VII. INTRODUCCIÓN – YAYKUCHIY</b>	<b>12</b>
<b>1. TEMA – YACHAYWA</b>	<b>15</b>
<b>2. ANTECEDENTES – RURASHKAYUYAYKUNA</b>	<b>16</b>
<b>3. PROBLEMA – LLAKIMANTA.</b>	<b>19</b>
3.1 Descripción del problema	19
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
<b>4. JUSTIFICACIÓN – IMAMANTACHIY</b>	<b>22</b>
<b>5. OBJETIVOS – PAKTAYKUNA</b>	<b>24</b>
5.1 OBJETIVO GENERAL – HATUN PAKTAY	24
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS – ÑALLA PAKTAYKUNA	24

<b>6. MARCO TEÓRICO – PAKTAYUYAYKUNA YACHAYYUYAK.</b>	<b>25</b>
6.1 Teoría Científica	25
6.2 MARCO LEGAL	31
6.3 TEORIA REFERENCIAL	35
<b>7. MARCO METODOLÓGICO – YACHAYÑAN</b>	<b>38</b>
7.1 Enfoque de la Investigación	38
7.2 Diseño o tipo de estudio:	38
7.3 Métodos	39
7.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:	39
7.4.1 Instrumentos	41
7.4.2 Universo y muestra:	41
7.4.3 Procesamiento de información	42
7.4.4 Recursos:	42
<b>8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – KUSKIYPASH</b>	
<b>TIKRARIMAYMANTA TUKUKKUNA.</b>	<b>43</b>
8.2. Resultados de datos cualitativos.	43
8.2.1. Resultados de encuestas a estudiantes.	43
8.2.2. Post Test dirigido a estudiantes	49
<b>9. CONCLUSIONES – TUKUNCHAYKUNA</b>	<b>54</b>
<b>10. RECOMENDACIONES – UMPAKUYKUNA</b>	<b>54</b>
<b>VIII. PROPUESTA</b>	<b>57</b>
<b>11. BIBLIOGRAFÍA – KAMUKUNAMANTA.</b>	<b>82</b>

**INDICE DE GRÁFICOS**

**Gráfico 1** Métodos de enseñanza utiliza tu profesor/a en clase.....44

**Gráfico 2** ¿Qué tan efectivo te resulta aprender jugando?.....46

**Gráfico 3** Te gustaría que se implementara un juego similar al Monopolio para aprender diferentes asignaturas .....47

**Gráfico 4** Crees que un juego similar al Monopolio te ayudaría a mejorar tu comprensión de las asignaturas de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y lengua y literatura? ....48

**Gráfico 5** ¿Cuánto disfrutaste participar del juego de trivias? .....49

**Gráfico 6** ¿Qué aspectos del juego encontraste más interesantes?.....51

**Gráfico 7** Desde que comenzaste a jugar, ¿has notado alguna mejora en tu memoria?.....52

**INDICE DE ILUSTRACIONES**

**Ilustración 1** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu" .....35

**Ilustración 2** Encuesta realizada a los estudiantes de la Institucion "Surupucyu" .....44

**Ilustración 3** Post Test dirigido a estudiantes .....49

**INDICE DE ANEXOS**

Anexo A1 Juego de Monopolio.....83

Anexo A2. Certificación de la aplicación de la propuesta en la UECIB .....84

Anexo A3. Aplicación del proyecto a estudiantes.....85

## **RESUMEN**

El presente proyecto se centra en investigar como la gamificación, es decir la aplicación de elementos de juego en entornos educativos, aporta al desarrollo cognitivo en los estudiantes de octavo año. El objetivo principal es comprobar si y cómo las estrategias lúdicas pueden contribuir en la mejora de habilidades como la resolución de problemas, la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad en edades adolescentes.

Se plantea integrar la gamificación en las cuatro materias básicas, empleando técnicas como sistemas de premiación, historias envolventes y retos alineados con el programa educativo. Se trabajará en conjunto con profesores para crear y adaptar estas prácticas de forma que enriquezcan el currículo ya establecido.

Los resultados de este estudio podrían aportar perspectivas significativas para los docentes y quienes diseñan políticas educativas acerca de la inclusión de elementos lúdicos al proceso de enseñanza aprendizaje, con el propósito de potenciar tanto el aprendizaje como el interés de los estudiantes.

Este proyecto además podría tener un efecto beneficioso en los métodos de enseñanza al proporcionar una opción novedosa y eficaz para el avance cognitivo de los alumnos. Tal iniciativa tiene la capacidad de transformar las estrategias de enseñanza, promoviendo un entorno educativo más interactivo y motivador en la educación básica a través de un juego interactivo de mesa y de estrategia inspirado en la mecánica clásica del Monopolio, pero con un enfoque académico, más adelante se detallará paso a paso la función de este.

## **INTRODUCCIÓN – YAYKUCHIY**

A lo largo de la historia, los educadores han trabajado arduamente para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en las aulas, ajustando sus métodos a las necesidades diversas de los estudiantes y al contexto tecnológico actual. Enfrentan retos socioeconómicos, culturales y políticos que afectan a la sociedad y ven en las crisis oportunidades de cambio y mejora.

Las prácticas educativas actuales se enfocan en la construcción conjunta del conocimiento entre estudiantes y docentes, un proceso que se ve enriquecido por el juego, como lo demuestran las teorías de Piaget. Este enfoque requiere educadores innovadores y creativos, que abandonen los métodos tradicionales para adaptarse a las nuevas realidades de la posmodernidad y con ello influir positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes.

De acuerdo a la (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2008), los juegos desempeñan un papel significativo en la enseñanza, actuando como una herramienta para fomentar el desarrollo de la personalidad. En línea con esta perspectiva, se reconoce que los juegos son efectivos para mejorar las habilidades sociales, así como el razonamiento lógico y crítico.

Se considera que el juego durante etapas claves no solo contribuye a fortalecer las interacciones interpersonales del individuo, sino que también lo prepara para afrontar con éxito sus actividades y desafíos futuros. La relevancia de este estudio se enraíza en la creciente necesidad de entender cómo las estrategias lúdicas pueden ser utilizadas para mejorar las habilidades cognitivas en etapas cruciales del desarrollo educativo.

Los estudiantes de octavo año, que generalmente se encuentran en un rango de edad de 12 a 14 años, están en una fase de transición crítica en su desarrollo cognitivo y académico (Piaget. J, 1978). Durante este periodo, los estudiantes comienzan a desarrollar habilidades de pensamiento abstracto y lógico, las cuales son fundamentales para su rendimiento académico y su crecimiento personal.

Este texto presenta el contexto y la justificación del estudio, con un enfoque multidisciplinario, el cual pretende contribuir al debate educativo actual y ofrecer perspectivas prácticas para educadores y diseñadores de programas educativos. Este estudio busca demostrar como la gamificación puede mejorar significativamente el aprendizaje y el desarrollo cognitivo durante una fase crítica de la educación.

Por ello, esta investigación radica en su contribución al entendimiento de como la gamificación puede ser una herramienta eficaz para el aprendizaje en materias clave, por ello se ha propuesto la creación de un juego de mesa, pues estos se caracterizan por su naturaleza interactiva y colaborativa, ofrecen un terreno fértil para el aprendizaje activo y participativo. Al adaptar un juego tan conocido y apreciado como el Monopolio.

Este proyecto busca capitalizar la familiaridad y el atractivo inherente del juego, mientras se introducen elementos educativos estructurados en forma de trivias. Dichas trivias están cuidadosamente diseñadas para abordar temáticas clave de las cuatro asignaturas básicas ya mencionadas, proporcionando un enfoque integral basado en el currículo de educación actualizado.

Al integrar trivias específicas a cada asignatura, se busca no solo potenciar la retención de conocimientos sino también desarrollar habilidades cognitivas esenciales, tales como el razonamiento crítico y la resolución de problemas.

Metodológicamente, esta investigación adopta un enfoque cualitativo para evaluar el impacto del juego de mesa en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, el objetivo es proporcionar un examen minucioso del efecto que tiene este juego de mesa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por ello, el presente proyecto busca proporcionar una evaluación detallada de como este enfoque interactivo puede potenciar habilidades esenciales, al contrastar los resultados obtenidos con los métodos convencionales. Mas adelante se detallará el funcionamiento y efectividad de esta herramienta pedagógica innovadora en el contexto educativo actual.

## **TEMA – YACHAYWA**

El impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”, comunidad “Surupukyu”, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico 2023 – 2024.

## **ANTECEDENTES – RURASHKAYUYAYKUNA**

Esta investigación se fundamentó en varias fuentes bibliográficas como; libros, artículos, tesis, periódicos, revistas, etc., información que aporó a explicar esta problemática:

La revisión sistemática sobre la gamificación en la educación destaca la importancia de esta metodología en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Se enfoca en analizar artículos que exploran diversas categorías como la formulación del problema, diseño de estudios, evidencia científica, y otros aspectos relevantes para evaluar la calidad y relevancia de los estudios sobre la gamificación. Los resultados muestran un impacto positivo de la gamificación en la motivación y el rendimiento escolar, subrayando la necesidad de un diseño cuidadoso que incluya objetivos pedagógicos claros, simulaciones precisas, y mecanismos de evaluación adecuados para asegurar que los juegos educativos sean efectivos y éticos (Lozada Carolina, 2016)

Es preciso mencionar a (Gabe Zichermann, 2011) en su estudio “Gamification by Design” y al teórico Karl M. Kapp en “The Gamification of Learning Instruction”, quienes abordan el tema de la gamificación enfocando elementos y técnicas de juegos para atraer a los usuarios y con ello desafiar su pensamiento para comprobar su potencial para resolver problemas.

Mientras que (Kapp K. M., 2012) centraliza la idea de la aplicación de estéticas de juego para estimular a la acción y facilitar el aprendizaje. En base a la obra mencionada “The Gamification of Learning Instruction”, el contenido del libro, además, propone incorporar los principios de la gamificación en el modelo curricular, acompañado de elementos como desafíos

y recompensas en las actividades de enseñanza - aprendizaje pues resulta beneficioso para la responsabilidad cognitiva, la retención y el descenso del abandono escolar.

Por su parte hay que considerar a (Salen, 2004), que en su artículo expresan a la gamificación y sus tres etapas evolutivas en la educación y enfocan, el diseño y desarrollo de juegos, con el propósito que estos sean interactivos y que satisfagan las necesidades educativas, esto implica la participación activa del docente asegurándose de adecuar y/o modificar juegos ya existentes para facilitar el aprendizaje del estudiante.

El autor resalta tres niveles para el desarrollo de actividades gamificadas, estos son: creación, modificación y análisis del juego, dicha estructura pretende asegurar que los juegos sean educativos e interactivos, además argumenta que el rol del docente es crucial en el momento de escoger actividades lúdicas que se alineen con las necesidades e intereses de los estudiantes.

De acuerdo a lo mencionado, cabe recalcar que estos juegos comerciales adaptados a fines educativos, fueron denominados como “*Serious Game*”, pues su finalidad va más allá del simple entretenimiento (Pere Cornellà, 2020). Actualmente estos juegos serios, son experiencias diseñadas a partir de la mecánica del juego y del pensamiento lúdico para educar a los usuarios con contenidos específicos educativos.

Ante esto es importante reconocer al artículo “*Gamificación y aprendizaje basada en juegos*” de la revista de “*Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*”, por tanto, que sus contenidos enfatizan el significado de “flow canal”, que es definido como un estado psicológico óptimo que da frutos al equilibrar la dificultad de una actividad con las habilidades del individuo. Este

equilibrio se sitúa entre dos extremos emocionales: la ansiedad y el aburrimiento. (Pere Cornellà, 2020, pág. 15)

"Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes" de Villacís Macías et al. (2022), aborda cómo la integración de tecnologías y gamificación en el aprendizaje basado en proyectos puede potenciar la participación activa de los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Destaca la importancia de metodologías innovadoras que permiten a los educandos ser protagonistas de su aprendizaje, generando soluciones creativas a problemas planteados. Este enfoque no solo incrementa la motivación y el interés, sino que también facilita la construcción autónoma del conocimiento.

El proyecto en la Unidad Educativa Mushuk Ayllu es un diseño de un entorno gamificado digital utilizando Minecraft Education Edition para potenciar el pensamiento lógico-matemático. Este enfoque incluyó una Investigación Acción Participativa en tres etapas: Diagnóstico, Programación y Aplicación, demostrando la necesidad de sumergir progresivamente a los estudiantes en la aventura gamificada (Valladares Chapa, 2021).

Gamificación en aulas bilingües de secundaria es una investigación acción dirigida a mejorar el aprendizaje de fechas históricas en inglés y la comunicación oral en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), utilizando la gamificación para generar actitudes positivas y facilitar el aprendizaje (Bernardo Jambrina, Gómez Vallecillo, & Vergara Rodríguez, 2021).

La gamificación emerge como una estrategia metodológica innovadora y efectiva en diversos contextos educativos, incluyendo la educación intercultural bilingüe. Los estudios

analizados demuestran su potencial para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. La integración de tecnologías, como Minecraft Education Edition, en el aprendizaje basado en proyectos, y su aplicación en la enseñanza de lenguas como el Kichwa, resaltan cómo la gamificación puede facilitar un aprendizaje más interactivo, significativo y culturalmente relevante. Este enfoque promueve no solo el desarrollo cognitivo sino también el respeto y la valoración de la diversidad cultural y lingüística en el aula.

### **3. PROBLEMA – LLAKIMANTA.**

#### **3.1 Descripción del problema**

El actual entorno educativo, el cual se determina por un constante cambio evolutivo y por la incorporación de nuevas tecnologías, la gamificación nace como un enfoque novedoso y con gran potencial, aunque aún no está completamente indagado, sobre todo en la educación básica. La mayoría de estudios ya existentes que abordan el tema de la gamificación se han concentrado en la educación superior o en contextos de aprendizaje informales, lo que deja una considerable laguna en lo que respecta a su impacto en estudiantes de octavo año.

Por ello este estudio pretende cubrir este vacío, a través de investigaciones aplicativas sobre el efecto de la gamificación en el desarrollo cognitivo en discentes de este nivel. A pesar de registrar su potencial para fortalecer la motivación y el compromiso de los alumnos, aún existe escasa documentación sobre su verdadera efectividad y como se podría aplicar específicamente en aulas de octavo año de educación básica.

Así mismo se debe esclarecer cómo instalar elementos clave de la gamificación, como las dinámicas de juego y los premios, para cumplir con los fines educativos en este proceso de

aprendizaje. Es necesario destacar que esta problemática reside en la necesidad de estrategias educativas con un enfoque interactivo, implementando el currículo de educación intercultural bilingüe en cuanto al subnivel superior de 8vo año de educación (PAI).

Por consiguiente, se ha realizado un diagnóstico dirigido a los estudiantes de octavo año de la unidad educativa intercultural bilingüe “Surupucyu” en el mismo se detectó problemáticas como:

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Surupucyu” ubicada en la comunidad Surupucyu, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, en dicha institución se seleccionó a los estudiantes de octavo año, ellos, son quienes dieron a conocer que desearían, que sus clases fuesen más participativas y que sobre todo se utilice el juego como método de enseñanza – aprendizaje, pues en sus aulas es muy escasa la iniciativa de divertirse y aprender a la vez.

Es por esto que, la actitud de los docentes es un punto clave para el desarrollo de esta investigación, ya que el profesorado debe estar preparado para implementar la gamificación y tener una actitud positiva y adaptarse al cambio, de lo contrario obstaculizaran la eficacia de este proyecto.

Además, debe existir un balance entre juego y educación para ello se debe tener en cuenta los objetivos educativos para que este no se convierta solo en una distracción, sino que más bien cumpla su verdadera función de herramienta educativa.

Así mismo los estudiantes poseen diferentes maneras de aprendizaje, es decir lo que funciona de manera óptima para algunos, para otros puede resultar frustrante. Por ello el juego

diseñado busca ser inclusivo y divertido pues está comprobado que un ambiente educativo agradable contribuye a que los alumnos superen el temor al error.

### **3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu?

#### **4. JUSTIFICACIÓN – IMAMANTACHIY**

Esta investigación permitió conocer la importancia de involucrar a la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la UECIB “Surupucyu”, tomando en cuenta las demandas de la realidad actual y el currículo de EIB, que requiere de una educación inclusiva y de mayor innovación en estrategias pedagógicas.

Una educación equitativa conlleva a que grupos lingüísticos y culturales minoritarios tengan acceso a un aprendizaje de calidad en su lengua materna, así mismo al hablar de inclusión refiere atender las necesidades individuales de cada estudiante contribuyendo a su éxito académico e integración social.

Por otra parte, la gamificación en la educación ha emergido como una herramienta pedagógica innovadora que combina elementos lúdicos con procesos educativos. Su creciente popularidad y adopción en contextos educativos se basan en la premisa de que los elementos de juego pueden mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Las Metodologías Tradicionales, en el nivel de educación básica, especialmente en el octavo año, los estudiantes a menudo enfrentan desafíos en términos de compromiso y motivación hacia el aprendizaje. Las metodologías tradicionales de enseñanza pueden no ser suficientemente estimulantes para captar y mantener el interés de los estudiantes en una variedad de materias. Por lo tanto, explorar métodos alternativos como la gamificación es esencial.

La creación de un juego de mesa con trivias que abarquen lenguaje, ciencias naturales, ciencias sociales y matemáticas, ofrece una oportunidad única para integrar diferentes áreas del conocimiento en un solo recurso educativo. Esta integración interdisciplinaria puede

proporcionar una experiencia de aprendizaje más holística y cohesiva, permitiendo a los estudiantes establecer conexiones entre diversas materias.

Los resultados de esta investigación podrían ofrecer perspectivas valiosas y prácticas recomendadas para educadores y diseñadores de currículo, contribuyendo así a mejorar las prácticas pedagógicas y enriquecer el proceso educativo en la educación básica.

## **5. OBJETIVOS – PAKTAYKUNA**

### **5.1 OBJETIVO GENERAL – HATUN PAKTAY**

Determinar el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de octavo año de educación de la unidad educativa intercultural bilingüe “Surupucyu”

### **5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS – ÑALLA PAKTAYKUNA**

**O.E.1** Investigar los efectos de la gamificación en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en el aula de clase.

**O.E.2** Desarrollar una propuesta de implementación como estrategia de gamificación adaptada al currículo de la educación intercultural bilingüe.

**O.E.3.** Medir el impacto de la gamificación en la interacción y colaboración entre estudiantes.

## **6. MARCO TEÓRICO – PAKTAYUYAYKUNA YACHAYYUYAK.**

### **6.1 Teoría Científica**

**6.1.1. *Qué es la gamificación:*** La gamificación implica la creación de vivencias educativas para que sean experimentadas como si fuesen un juego. Esta iniciativa suscita la creación de entornos de enseñanza en donde el docente desarrolle programas educativos completos, que inciten al estudiante a alcanzar nuevos conocimientos, mediante elementos lúdicos (Estebanell, 2017)

En este sentido, el teórico (Ripoll, 2014) define a la gamificación como la finalidad de influir en el ánimo de una persona para obtener una conducta determinada, dicho individuo debe irrumpir una posición central tanto como en la definición y el enfoque del autor de una iniciativa gamificada. Es decir, gamificar significa brindar vivencias de juego en un contexto no lúdico. Para que este hecho tenga éxito se valora el placer experimentado por el usuario del juego a lo largo de este.

**6.1.2. *Gamificación en la Educación:*** (Kapp, 2012), dice en su libro que la gamificación es la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Según este autor escribió que puede mejorar la motivación y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

**6.1.3. *Educación Intercultural Bilingüe:*** Según LA UNESCO describe que mientras la educación multicultural se centra en aprender sobre otras culturas para inculcar su aceptación o tolerancia, la educación intercultural bilingüe va más allá, ya que esta busca crear una convivencia activa y progresiva en sociedades diversas, fomentando el entendimiento, el dialogo

y el respeto entre grupos culturales distintos, con el fin de alcanzar una coexistencia sostenible y enriquecedora (UNESCO, 2006).

La UNESCO distingue entre educación multicultural y educación intercultural bilingüe. Mientras la primera se enfoca en el aprendizaje sobre otras culturas para promover la aceptación o tolerancia, la segunda profundiza en la creación de una convivencia activa y progresiva en entornos diversos. La educación intercultural bilingüe tiene como objetivo fomentar el entendimiento, el diálogo y el respeto entre diferentes grupos culturales, buscando lograr una coexistencia sostenible y mutuamente enriquecedora.

**6.1.4. Educación Inclusiva:** Esta anhela crear entornos de aprendizaje libres de todo tipo de barreras y que sean de accionar recíproco con la comunidad educativa, este enfoque valora la diversidad dentro del aula, reconociendo las diferencias individuales para otorgarles sentido. Sin embargo, aún existen desafíos de exclusión y discriminación entre estudiantes lo que limita el acceso a una educación de calidad y por consiguiente la inclusión social y laboral. (Ferreira, 2017).

**6.1.5. Gamificación y Estimulo Educativo:** La conexión existente entre la gamificación y el estímulo en el aprendizaje de los estudiantes es un aspecto ampliamente discutido en estudios académicos. Según la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci en el año 2000, crear ambientes que fomenten la autonomía, competencia y pertinencia puede incrementar significativamente la motivación interna de los discentes, un factor esencial en la aplicación de la gamificación en contextos educativos (Ryan, 2000).

**6.1.6. Retos y Limitaciones de la Gamificación:** Si bien la gamificación ofrece numerosas ventajas potenciales, no está exenta de dificultades. Cabe recalcar el riesgo de la gamificación, si no se implementa de manera efectiva, podría distraer de los verdaderos propósitos educativos, desviando la atención de los objetivos de enseñanza principales. El juego debe ser voluntario, debemos de confiar entonces en la teoría previa sobre el flujo (Csíkszentmihályi, 1990) la autonomía, el dominio y las experiencias generales de motivación intrínseca ya descritas por autores (Zimmerman, Experiencias de la gamificación en las aulas , 2004).

**6.1.7. Gamificación y Habilidades Cognitivas Superiores:** Se ha concluido que la gamificación puede fomentar habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico y la creatividad. Esto se debe a que los juegos retan a los estudiantes a pensar de manera innovadora y a emplear conocimientos de formas transformadoras y variadas.

**6.1.8. Motivación:** Un aspecto clave en la gamificación es el incentivo al aprendizaje, que representa uno de los retos más significativos para los educadores. La motivación se revela en la elección voluntaria de participar en una actividad e involucra tanto la cantidad de esfuerzo invertido como la perseverancia en dicha actividad (GARRIS y otros, 2002). Además, según (Soriano, 2001), la motivación no es tanto un estado permanente sino un proceso en constante cambio, donde los estados motivacionales de las personas varían, aumentando o disminuyendo con el tiempo.

Aplicaciones prácticas en la Educación: Ejemplificaciones de gamificación exitosas en la educación ilustran cómo este enfoque puede ser aplicado para mejorar el aprendizaje. Dichos

ejemplos ayudan a entender estrategias específicas que funcionan bien en diferentes contextos educativos.

#### **6.1.9. ¿Qué es el juego?**

Para (Huizinga, 1939) el juego es una actividad voluntaria que se lo realiza dentro de confines temporales y físicos específicos, estos están regidos de normas estrictamente necesarias, aunque son asumidas de manera voluntaria. Es una acción que posee un propósito y junto con este va acompañado de sentimientos de presión y emoción, y de la percepción de “existir de manera diferente” que en la existencia común.

Este mismo autor refiere al juego como el “círculo mágico”, pues promueve en el usuario la sensación de autonomía y, además, el juego permite el error para averiguar todas las posibilidades sin temor. Así mismo (Huizinga, 1939) resalta que la experiencia dentro de este espacio debe ser entretenida y que las restricciones de este círculo pueden ser tanto físicas como imaginarias, existiendo solamente durante la experiencia de juego.

**6.1.10. El juego como desarrollo intelectual** es preciso mencionar a Jean Piaget, quien confronta la noción de que el juego es una acción trivial sin significado, el juego posee una naturaleza significativa que integra al desarrollo del ser. Este se presenta como una gestión innata desde la infancia y que subsiste a lo largo de la vida, incluyendo la adultez (Piaget, ¿TIENE SENTIDO JUGAR EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE?, 1999).

Ante esto el autor sugiere que el juego es primordial para el desarrollo cognitivo y emocional durante todas las etapas de la vida, subraya su valor más allá de solo una recreación sino más bien como un medio de aprendizaje positivo para el desarrollo personal.

**6.1.11. El juego y su diversidad:** El autor Richard Bartle destaca que la diversidad del juego no solo abarca a los conocimientos y capacidades, sino, también la disposición del usuario puede favorecer a la creación de determinadas dinámicas. El teórico dedujo que los individuos se divierten de formas distintas con los juegos. (Bartle, 1996) sintetiza que los logros que buscan los jugadores encierran a el logro dentro de un contexto lúdico, alcanzando objetivos concretos del juego, así como la exploración para descubrir la mayor cantidad de elementos en el entorno.

**6.1.12. El Engagement:** (Pitzer, 2012) investigan el engagement desde una perspectiva psicológica, enfocándose en la autonomía, la pertenencia, y la competencia como factores clave que influyen en el compromiso del estudiante.

Los teóricos citados abordan el engagement en el contexto educativo desde una óptica psicológica, destacando tres componentes fundamentales: autonomía, pertenencia y competencia. Estos elementos son considerados esenciales para fomentar el compromiso de los estudiantes, sugiriendo que un entorno que promueva estas características puede mejorar significativamente su implicación y rendimiento académico.

**Engagement:** El concepto de "engagement" ha sido explorado y medido por varios autores y mediante distintos instrumentos, enfocándose en el compromiso académico de los estudiantes. (Bakker, 2015) desarrollaron el "Utrecht Work Engagement Questionnaire" (UWES), que ha sido el más utilizado, enfatizando la importancia de las dimensiones de vigor, dedicación y absorción. Este instrumento ha sido validado en múltiples idiomas y contextos, reflejando su eficacia y fiabilidad en el ámbito educativo.

El "engagement" en el contexto educativo se refiere al compromiso académico de los estudiantes y ha sido objeto de estudio y medición mediante diversos instrumentos. Uno de los más destacados es el "Utrecht Work Engagement Questionnaire" (UWES) de Schaufeli y Bakker (2004), reconocido por su amplia utilización y por enfatizar aspectos clave como el vigor, la dedicación y la absorción. Este cuestionario, validado en diferentes idiomas y contextos, se ha demostrado eficaz y fiable para evaluar el engagement en la educación, subrayando su relevancia en el rendimiento y bienestar académico.

**6.1.13. Teorías del Desarrollo Cognitivo:** El desarrollo cognitivo en la adolescencia fue estudiado en profundidad por teóricos tales como Piaget y Vygotsky. Piaget, (1952) la etapa de operaciones formales, en donde jóvenes aprenden actitudes de pensamiento abstracto (Piaget, cmaps public , 1952). Por otro lado, Vygotsky en 1978 subraya que el entorno social y cultural desempeñan un papel importante en el desarrollo cognitivo, y que el aprendizaje se basa en herramientas mediadoras (Vygotsky, El acceso a la cultura escrita, 1978).

De este modo, Vygotsky y Piaget enfatizan el papel del entorno social y la cultura en el desarrollo cognitivo. Argumentó que el aprendizaje es un proceso social y que el conocimiento se construye a través de la interacción con otros. La idea de la "zona de desarrollo próximo" es central en su teoría, sugiriendo que el aprendizaje óptimo ocurre cuando los niños enfrentan tareas ligeramente por encima de su nivel actual de competencia, con el apoyo de un adulto o un compañero más capaz.

**6.1.14. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget:** Piaget propuso que el desarrollo cognitivo ocurre a través de una serie de etapas fijas: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Según Piaget, los niños pasan por estas etapas en

orden y su capacidad cognitiva se expande en cada una de ellas, permitiéndoles comprender el mundo de manera más compleja.

**6.1.15. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura:** el autor argumentó que el aprendizaje ocurre a través de la observación y la imitación de los demás. Su concepto de "modelado" sugiere que los niños aprenden conductas, actitudes y emociones a través de la observación de los comportamientos de los demás, especialmente aquellos considerados como modelos a seguir (Bandura, 2000).

Bandura propone que el aprendizaje se da principalmente a través de la observación e imitación de otros, un proceso denominado "modelado". Este concepto destaca que los niños adquieren conductas, actitudes y emociones imitando a aquellos a su alrededor, especialmente a los modelos de rol. Este enfoque subraya la importancia de las influencias sociales en el aprendizaje.

**6.1.16. Psicopedagogía:** Ausubel destacó la importancia del aprendizaje significativo, donde el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial con lo que ya se conoce, contrastándolo con el aprendizaje memorístico. (Ausubel, 1968)

Esta teoría refleja la evolución y el alcance de la psicopedagogía, mostrando cómo los principios psicológicos y pedagógicos se integran para mejorar la educación y el aprendizaje de las personas.

## **6.2 MARCO LEGAL**

Este estudio está fundamentado en los artículos descritos a continuación.

### **EN LA PUBLICACIÓN EDUCACIÓN Y DERECHOS CULTURALES DE LA UNESCO. DERECHO A LA EDUCACION ART. 26 / DERECHO A PARTICIPAR EN LA VIDA CULTURAL ART. 27**

La (UNESCO, 2021) refiere en su artículo número 26 a la educación como un derecho primordial gratuito que fortalece a los pueblos, permitiéndoles superar la pobreza y transformarse en individuos productivos para la sociedad. Además, decide la implementación de currículos educativos que fomenten el respeto por los derechos humanos. Así mismo en su artículo 27 se destaca el acceso a la cultura y la posibilidad de disfrutarla libremente garantizando el derecho a una vida cultural activa e igualitaria.

En este sentido, la UNESCO y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) buscan contribuir al desarrollo integral y al acatamiento de los valores universales por medio de la educación. Además, en su artículo 27 la (UNESCO, 2021) enfoca la necesidad de integrar los sectores educativos y cultura, un factor esencial para trabajar en el desarrollo sostenible y dignificar los modelos educativos, involucrando aspectos culturales fundamentales.

### **CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **DERECHOS. Sección Quinta. Educación**

Según la Constitución de Ecuador, en su artículo 29, informa que *“Garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural”* (Constitución de la República del Ecuador, 2008). De este modo, *“[...] madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas”* (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Es decir, que el Estado asegura tanto la libertad en la educación como el derecho a aprender en la lengua y contexto cultural propio de cada persona. Además, garantiza a los tutores el derecho de elegir un tipo de educación para sus hijos que se ajuste a sus propias creencias y distinciones pedagógicas.

Es preciso mencionar el artículo 343 de la Constitución, en esta sección. *“Establece un sistema de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura”*. (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

## **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

### **CAPITULO TERCERO: DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES**

La educación siempre ha tenido constantes innovaciones, el estado y los educadores deben replantear e innovar metodologías de enseñanza. Es esencial que el discente sea el protagonista de su aprendizaje, así mismo el docente debe ofrecer material adecuado que se

adapte a las necesidades de cada estudiante, para el desarrollo y ver una transformación efectiva en la sociedad. Así lo sustenta la constitución en su Art 7, literales a, c y f exponiendo los siguientes derechos:

*“Ser actores fundamentales en el proceso educativo” (LOEI, 2011) y con ello “ser tratados con justicia, dignidad, sin discriminación con respeto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas (LOEI, 2021)[...]”y para finalizar “recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades” (LOEI, 2011).*

## **CAPITULO UNICO: DEL AMBITO, PRINCIPIOS Y FINES**

### **ART 2 PRINCIPIOS LITERAL H, Q,U**

El papel fundamental del docente no se limita en proveer información, sino que debe crear ambientes convenientes para un aprendizaje eficaz, donde se involucre herramientas para favorecer al desarrollo de las capacidades humanas mediante la cultura, la comunicación, el acceso a indagar información y sus tecnologías para propiciar calidad e innovación educativa y científica. Por consiguiente, en la LOEI en el Art 2, numerales h, q y u que redactan lo siguiente:

*“El interaprendizaje y multiaprendizaje se registran como medios eficaces para potenciar las habilidades humanas a través de la cultura, el deporte, el acceso a información y la tecnología, la comunicación y el conocimiento para lograr el desarrollo tanto propio como colectivo” (LOEI, 2011).*

Por su parte en el literal q de esta ley enfatiza a la motivación, pues se fomenta la dedicación personal y el estímulo a aprender en los estudiantes, junto con el reconocimiento y la valoración del rol docente. Además de asegurar el respeto a los derechos del profesorado y ofrecer apoyo a sus labores, como un elemento fundamental para la calidad de educación. (LOEI, 2011)

Para finalizar, el literal u describe sobre la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos se consideran esenciales para incitar a la creatividad y así generar nuevos conocimientos. También promueve la investigación y la experimentación como medios clave para crear innovación en la educación y el avance en la formación científica. (LOEI, 2011)

### **6.3 TEORIA REFERENCIAL**

#### ***Ilustración 1***

Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu"



**Nota.** Infraestructura de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu" por Villarroel. 2023

**Antecedentes:**

**Tabla 1**

*Información de la Unidad Educativa Comunidad Intercultural Bilingüe “Surupucyu”.*

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SURUPUCYU”</b>
<b>Fuente de Información</b>	Rector de la unidad educativa Msc. Arturo Chimbo Cando
<b>Ubicación geográfica</b>	La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu” está ubicada en el recinto Surupukyu, parroquia Guanujo. Cantón Guaranda, provincia Bolívar, en el Km 13 vía Guaranda-Ambato, en las coordenadas: X.-17m0724547 Y.-9833793
<b>Extensión en km<sup>2</sup></b>	Su extensión es de 17.008m <sup>2</sup>
<b>Limites político administrativos</b>	Limita al norte con la comunidad de Lindero Loma y Pangua; al sur con la comunidad Manzanapamba; al este con la comunidad de Quinoa Corral y al Oeste con la comunidad Sinche Chico.
<b>Descripción de la Unidad Educativa</b>	<p>La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu” se instauró en la administración del Dr. Rodrigo Borja C., presidente del Ecuador en ese entonces, a través del Acuerdo Ministerial N.- 3458 el 2 de agosto de 1990. Originalmente se denominaba Colegio Intercultural Bilingüe “Sin Nombre” y operando en horario vespertino, consintió comenzar con el primer nivel del Ciclo básico. Durante este periodo, el Arq. Alfredo Vera A. se desempeñaba como Ministro de Educación y Cultura. La institución partió con una matrícula de 120 estudiantes distribuidos en 3 secciones de 40 cada una, empezando sus actividades en aulas adyacentes a la Escuela “Humberto Vacas Gómez”</p> <p>El 3 de septiembre del año de 1990, mediante el Acuerdo Ministerial N.- 4072 se oficializaría el nombre del Colegio Intercultural Bilingüe “Surupucyu”, basado en la localidad en donde se encuentra. Mas adelante, el 9 de junio de 1993, en referencia al Acuerdo Ministerial N.- 052 delega el funcionamiento del segundo y tercer nivel del ciclo básico, además establece tanto el ciclo diversificado con el bachillerato técnico como especialidad Técnico Agropecuario para el año académico 1993-1994, bajo el mandato del licenciado Gabriel</p>

---

Pazmiño Armijos, ministro de Educación y Cultura interino, con un total de 36 estudiantes.

Luego con el Acuerdo N.-23, emitido por el Lic. Luis Arango, director nacional de Educación Intercultural Bilingüe, se legaliza el segundo nivel del ciclo diversificado en el colegio "Surupucyu", con la especialidad en Agropecuario Popular para el año escolar 1994-1995, después de presentar la documentación solicitada. Recientemente mediante el Acuerdo Ministerial N° 020-12 del 25 de enero de 2012, firmada por la profesora Gloria Vidal Illingworth, ministra de Educación, entes educativos bajo su competencia, asignando de forma momentánea a la Unidad Educativa Intercultural "Surupucyu", un nombre temporal de ésta.

Consecutivamente, con la resolución N°. MINEDUC-CZ5-2016-00370'R, inscrita en Milagro el 27 de enero de 2016 y suscrita por Isabel Alexandra Jaramillo Granda, coordinadora zonal de educación- Zona 5, se insertó el programa de Bachillerato General Unificado en Ciencias, contando con 15 estudiantes.

**Número Total de** 224

**Estudiantes**

**Tipo de** Fiscal Sierra, Jornada Matutina

**Institución**

**Nivel de** Básica, Bachillerato

**Educación**

**Clima** Frío a templado 0 a 32° invierno y verano

**Altitud** Ondea entre 3403 m.s.n.m

---

**Datos del Rector de la Unidad Educativa** *Msc. SEGUNDO ARTURO CHIMBO CANDO*

Email: [arturo.chimbo@educacion.gob.ec](mailto:arturo.chimbo@educacion.gob.ec)

---

*Nota.* Información de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu" Villarroel. J. 2023

(Elaboración propia)

## **7. MARCO METODOLÓGICO – YACHAYÑAN**

### **a. Enfoque de la Investigación**

El enfoque de la presente investigación resulta ser cualitativo, pues está basado en entender cómo y por qué el tema de la gamificación afecta al desarrollo cognitivo, por ello la metodología cualitativa es el elemento dominante, ya que permite explorar de manera holística las percepciones, experiencias y habilidades cognitivas de los alumnos en el aula. Tuvo mucha utilidad para valorar progresos en el rendimiento académico antes y después de la experimentación del juego.

### **b. Diseño o tipo de estudio:**

El enfoque metodológico que se utilizó en el estudio, se fundamentó en determinar el desarrollo cognitivo a través de la gamificación en los estudiantes de octavo año de educación básica en la unidad educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu” por ello se integró a la investigación de acción y la investigación bibliográfica por lo que aporta a diferentes perspectivas y herramientas metodológicas que permiten abordar el tema de estudio de manera multidimensional y sobre todo comprensiva.

**Investigación Acción:** porque este estudio tiene como objetivo implementar la estrategia de la gamificación para examinar el impacto de ésta, a través de un juego diseñado. Es así que se incorpora a la investigación acción ya que esta busca soluciones prácticas y cambios significativos en el comportamiento o comprensiones de los involucrados en la investigación.

**Investigación Bibliográfica:** Para la investigación se acudió a fuentes informativas como; libros, sitios web, publicaciones, revistas, entre otros. Así mismo se incluyó fuentes a través de documentos legales y confiables.

### **c. Métodos**

**Método Inductivo:** La presente investigación parte de observaciones concretas para luego desarrollar hipótesis generales. Entonces se utiliza este método al recoger datos sobre la vivencia de los alumnos con el juego diseñado, sobre cómo fue su comportamiento o si se observó algún cambio en el desarrollo cognitivo en el aula

**Método Deductivo:** Este método empieza con una hipótesis general a lo particular, a través de este método se obtuvo conclusiones finales sobre la gamificación, que sugiere que los juegos contribuyen con aspectos del desarrollo cognitivo, la memoria, y razonamiento lógico. Por ello este método sustenta la investigación la cual se puso en práctica el enunciado, la comprobación y finalmente la aplicación.

**Método Etnográfico:** Se centra en la investigación minuciosa y la observación dentro de un grupo para percibir interacciones y creencias desde un aspecto interno. Al abordar el tema de investigación se enfoca en el entorno educativo y observar como la gamificación se integra en el entorno de la educación intercultural bilingüe, como afecta en su aprendizaje y en el desarrollo cognitivo.

### **Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:**

En el estudio se utilizó la técnica de observaciones participantes, análisis de contenido de las encuestas hacia los estudiantes. Además, se dieron discusiones y observaciones con los

docentes para descubrir las complejidades que se han presentado durante la aplicación del proyecto. La técnica mencionada como su nombre lo indica tiene el propósito de recoger información para enriquecer la investigación.

**Observación:** Esta técnica se refiere a observar atentamente la problemática, recoger información y anotarla para su posterior estudio. Por lo que es un factor primordial en el asunto de esta investigación porque permite la comprensión holística de los comportamientos, experiencias e interacciones de los alumnos en los momentos antes y después de su participación en el juego.

**Encuesta:** Es de suma importancia para llevar a cabo este proyecto pues a través de ella se logró evaluar a los estudiantes y descubrir la efectividad del juego como una herramienta de aprendizaje, además determinar cuan motivados están para participar en esta acción lúdica y su interés en el currículo de EIB. Esto es fundamental para entender el impacto subjetivo de la actividad sugerida en el desarrollo cognitivo.

Se aplicó encuestas a estudiantes y docentes que corresponden al octavo año de educación básica de la institución, quienes dieron sus opiniones acerca de la propuesta y efectividad del juego lo cual permitió obtener información escrita reveladora y mantener el diálogo con los actores educativos, las mismas encuestas se realizaron de manera estructural.

### **Recolección de Datos**

**Pre-Test:** Se realizó evaluaciones iniciales para valorar el nivel de interés por la estrategia educativa propuesta, en este caso el juego similar al Monopolio con trivias que abarcan temáticas de las cuatro asignaturas básicas, Lengua y literatura, Ciencias naturales, Ciencias Sociales y Matemáticas.

**Post-Test:** esencial para evaluar el desarrollo cognitivo y el conocimiento alcanzado posteriormente de participar en el juego.

**Revisión por Expertos:** Presentar los resultados preliminares a los docentes expertos en educación y gamificación para obtener feedback y asegurar la validez.

En la investigación se utilizaron los siguientes instrumentos, tales como:

### **Cuestionarios**

Es un material de investigación que contiene una serie de preguntas elaboradas para recoger información de los encuestados, a través de preguntas cerradas que proporcionaron el análisis estadístico, dichos datos sirvieron para analizar comportamientos y puntos de vista de los estudiantes de octavo año, y fueron recopilados de manera estructurada.

#### **Universo y muestra:**

**Tamaño de la Muestra:** 17 Estudiantes de octavo año. Y la participación de 4 docentes correspondientes a las 4 asignaturas básicas incorporadas.

### **Tabla 2**

*Representación poblacional de los encuestados de UECIB.*

<b>COMPOSICIÓN</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>TÉCNICA</b>
Octavo año EGB	17	Encuesta
Docentes de las 4 asignaturas elegidas.	4	Encuesta
<b>TOTAL</b>	21	

**Nota.** Información de la representación poblacional de los encuestados de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu" Villarroel. J. 2024 (Elaboración propia)

## **Procesamiento de información**

Para el procesamiento de la información se usó lo siguiente:

### **Memoria:**

En este marco la memoria cumplió un rol esencial. A través de la memoria sensorial se recopiló información detallada, que nos permitió incorporar conocimientos.

### **Computadoras:**

Por otra parte, el uso de computadoras fue esencial en este proceso debido a que la información recopilada se transcribió en ese medio, y de esta manera darle una secuencia al proyecto, Además se utilizó el programa ofimático Microsoft Office Profesional Plus 2019.

### **Recursos:**

Los diferentes recursos que se utilizaron en la investigación fueron los libros virtuales y físicos que se adquirieron en la biblioteca del UECIB y en repositorios digitales.

Por otra parte, copias e impresiones de archivos de documentos facilitados por la comunidad educativa. Recursos tecnológicos como computadoras para plasmar la información. Se utilizó el internet y unidades de almacenamiento para realizar indagaciones y obtener información. El tiempo, fue un factor importante.

### **Humanos**

Para la elaboración del proyecto se consideró los parámetros de investigación para la carrera de Educación Intercultural Bilingüe. Los que participaron en la ejecución fueron el docente tutor y los estudiantes investigadores. Mutuamente se planificó, ejecutó y emitió los resultados del tema

### **Materiales**

Se hizo uso de los siguientes materiales:

- Documentos bibliográficos tanto físicos como virtuales con información del tema investigado.

- Fichas bibliográficas, hemerográficas, de resumen, de cita de autor o de texto u otra que requiera el investigador para recopilar la información relevante.

- Recursos tecnológicos como laptop, impresora y servicio internet.

- Libreta, esferos y cuaderno para la escritura crítica y comprensiva

## **8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS – KUSKIYPASH TIKRARIMAYMANTA TUKUKKUNA.**

### **8.2. Resultados de datos cualitativos.**

#### **8.2.1. Resultados de encuestas a estudiantes.**

### **Ilustración 2**

*Encuesta realizada a los estudiantes de la Institución "Surupucyu"*



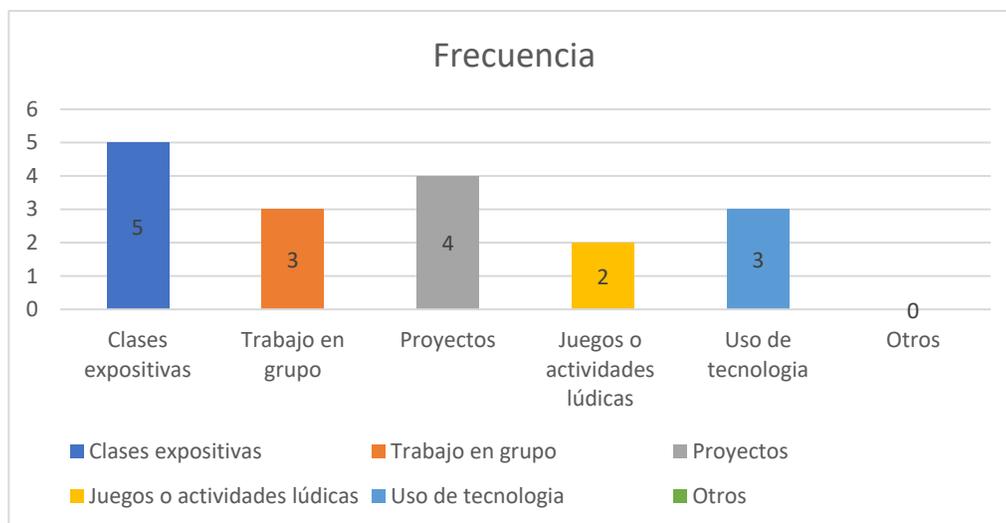
**Nota.** Esta ilustración nos indica la Aplicación de la encuesta pre y post a los estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu" por Villarroel, J. 2023

La encuesta se realizó a los estudiantes de octavo año con un total de 17 estudiantes. Para ello se procedió a formular cuatro preguntas cerradas y se obtuvo los siguientes resultados.

### **Encuesta de Evaluación del Juego de Trivias Educativo**

#### **¿Gráfico 1**

Métodos de enseñanza utiliza tu profesor/a en clase



*Nota. El gráfico indica los Métodos de enseñanza utiliza el profesor/a en clase según la percepción de los estudiantes, por Villarroel. J, 2024.*

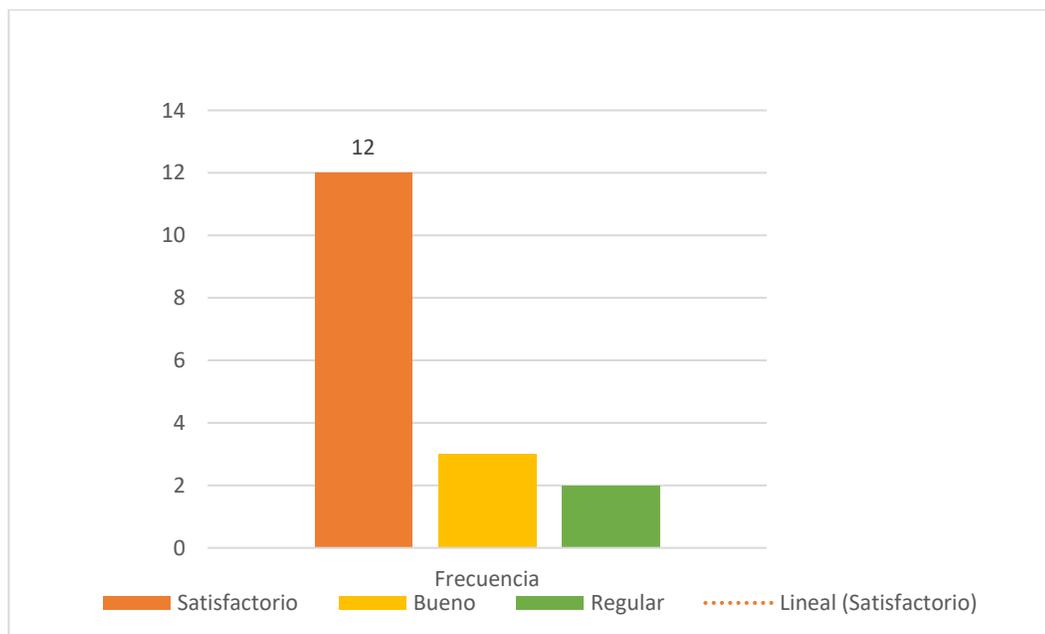
**Análisis e interpretación:** Se deduce que el 29% de los estudiantes de la clase de octavo año de educación han respondido que las clases suelen ser más de carácter magistral, también se refleja el 23% de los estudiantes que marcaron el literal c) que corresponde a proyectos. Por su parte los trabajos en grupo y el uso de la tecnología ocupan el 18% de frecuencia en el sentido de estrategias utilizadas dentro del aula de clase de octavo año.

Es decir, que, sería recomendable explorar estrategias para diversificar e incrementar el uso de metodologías activas de aprendizaje. Esto podría incluir capacitación para profesores en métodos pedagógicos innovadores, inversión en tecnología educativa, y el diseño de actividades de aprendizaje que fomenten la participación activa de los estudiantes.

Además, involucrar a los estudiantes en la planificación de su aprendizaje podría proporcionar ideas valiosas para ajustar las estrategias pedagógicas a sus necesidades e intereses.

## Gráfico 2

¿Qué tan efectivo te resulta aprender jugando?



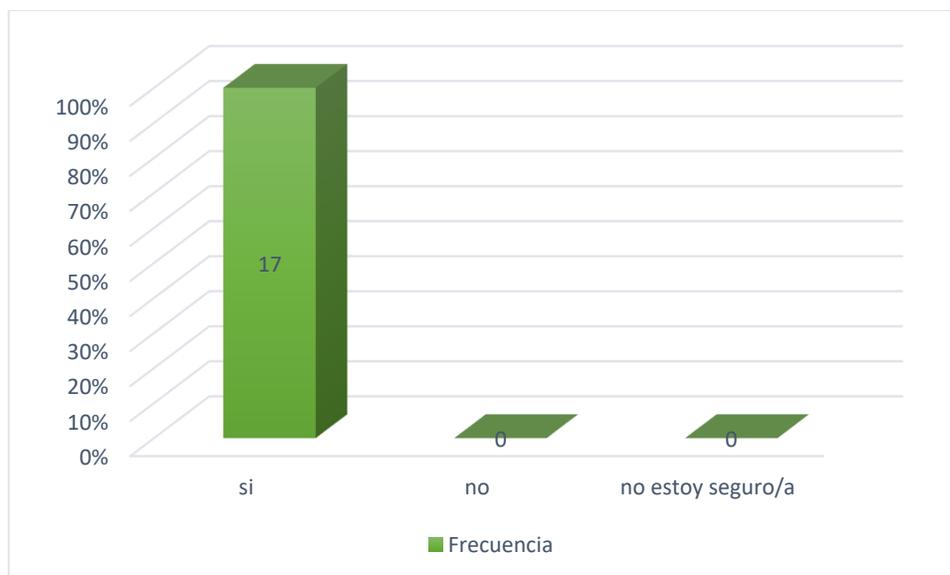
**Nota.** El gráfico indica la efectividad de aprender jugando según la percepción de los estudiantes, por Villarroel. J, 2024.

**Análisis e interpretación:** 12 estudiantes consideran que aprender jugando es "efectivo", 3 estudiantes califican el aprendizaje a través del juego como "bueno", y 2 estudiantes lo valoran como "regular".

La mayoría de los estudiantes (70.6%) considera que aprender jugando es efectivo. Esto sugiere una fuerte preferencia hacia métodos de enseñanza interactivos y lúdicos, resaltando la importancia de incorporar elementos de juego en el proceso educativo para mejorar el engagement y la comprensión de los contenidos.

### Gráfico 3

*Te gustaría que se implementara estrategias didácticas para aprender las diferentes asignaturas.*



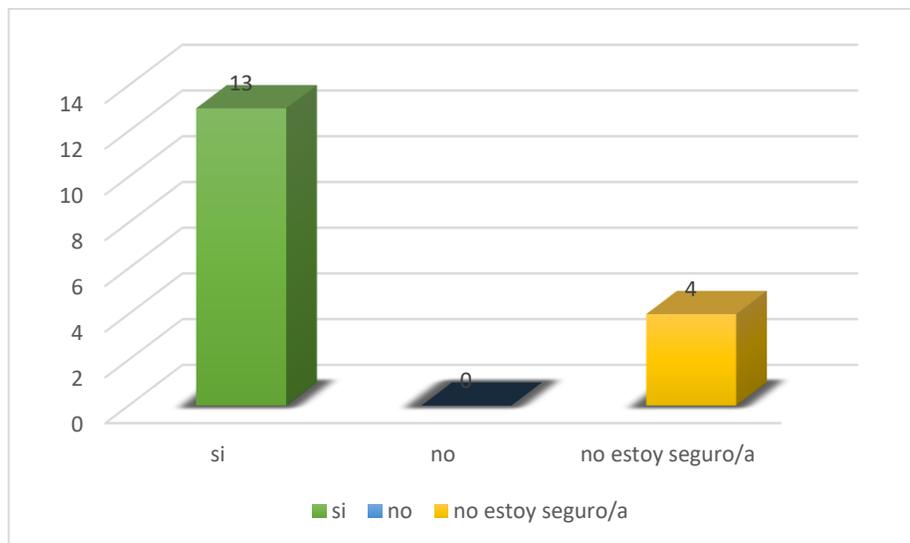
*Nota. El gráfico indica la respuesta de los estudiantes acerca de la implementación de un juego similar al Monopolio para aprender diferentes asignaturas según la percepción de los estudiantes, por Villarroel.J, 2024.*

**Análisis e interpretación:** El 100% de estudiantes muestran tener interés por aprender de manera didáctica, Este tipo de unanimidad en las respuestas ofrece una base sólida para llevar a cabo el proyecto de manera positiva.

El hecho de que los estudiantes vean con buenos ojos el aprendizaje dinámico indica una apertura hacia formas innovadoras de explorar y comprender los contenidos curriculares. Esto sugiere que la investigación planteada va a tener un fin triunfante, pues aprender de maneras más interactivas y prácticas puede facilitar una mejor retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades transversales.

#### Gráfico 4

¿Crees que un juego si se aplican estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje tu comprensión tendría un cambio positivo en cuanto a los contenidos de las asignaturas de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y lengua y literatura?



*Nota. El gráfico indica la respuesta de los estudiantes acerca de la implementación de estrategias innovadoras, si estas contribuirían a mejorar la comprensión de las asignaturas de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y lengua y literatura según la percepción de los estudiantes, por Villarroel.J, 2024.*

**Análisis e interpretación:** El interés positivo revela una tendencia favorable hacia la integración de estrategias innovadoras en el proceso educativo. Esto es consistente con la literatura existente que sugiere que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa.

Por otro lado, el 24% que refleja el resultado de la encuesta recalca la incertidumbre de unos cuantos alumnos referente a la estrategia, y hay que tomar en cuenta que la clave para una implementación exitosa de juegos como estrategias pedagógicas radica en el cuidadoso diseño,

la adaptabilidad a diversos estilos de aprendizaje y la inclusión de soporte educativo que aclare su valor y método de integración en el aprendizaje académico.

### **8.2.2. Post Test dirigido a estudiantes**

#### ***Ilustración 3***

*Post Test dirigido a estudiantes*



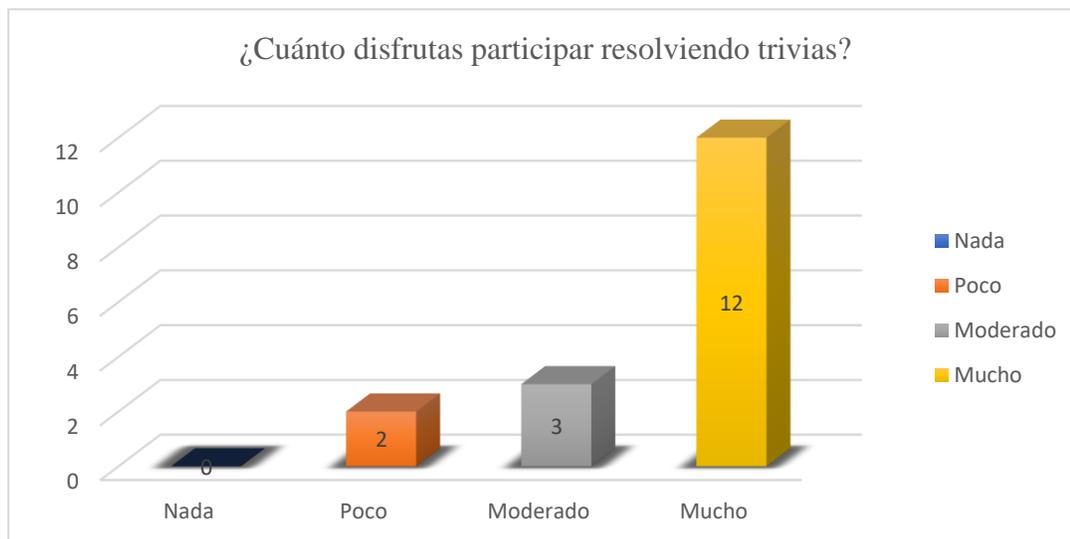
*Nota. La ilustración indica la aplicación del post test a los estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024.*

El cuestionario fue realizado con el fin de conocer el nivel de impacto conseguido, luego de la aplicación del monopolio como herramienta pedagógica.

**POST – TEST: PARA VERIFICAR RESULTADOS DE EL JUEGO (MONOPOLIO) APLICADO.**

**Gráfico 5 Pregunta N°1**

## ¿Cuánto disfrutas participar resolviendo trivias?



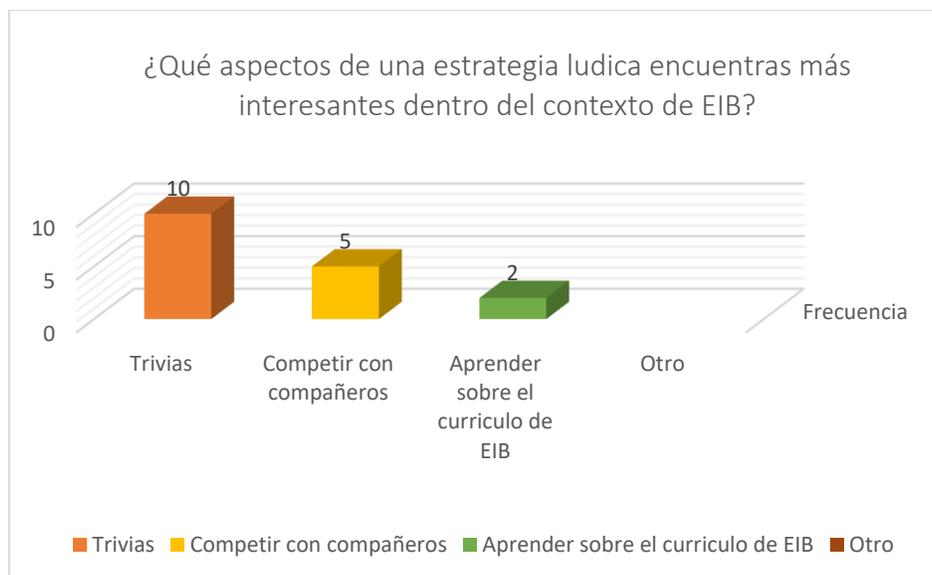
*Nota.* El gráfico indica la respuesta según la percepción de los estudiantes sobre si disfrutaron al participar resolviendo trivias ejecutado, por Villarroel, J. 2024.

**Análisis e interpretación:** El 90% de los estudiantes han expuesto que disfrutaban mucho de la experiencia, mientras que el 15% de encuestados han revelado que es moderado su interés por resolver trivias. Por consiguiente, el 10% de personas comentan que disfrutaban poco con esta actividad, y por último nadie ha respondido con la opción de no sentirse atraídos por esta acción lúdica.

Este resultado indica que una gran mayoría de los estudiantes encuentran la experiencia del juego de trivias muy aceptable. Este alto nivel de disfrute sugiere que el implicar trivias en el proceso de enseñanza aprendizaje lograría captar el interés de los estudiantes y posiblemente en motivar su participación en la actividad de aprendizaje.

Sin embargo, también es crucial reconocer y abordar las necesidades de aquellos que encontraron la experiencia poco aceptada, para asegurar que las estrategias pedagógicas lúdicas sean efectivas y atractivas para todos los estudiantes.

**Gráfico 6 Pregunta N° 2**



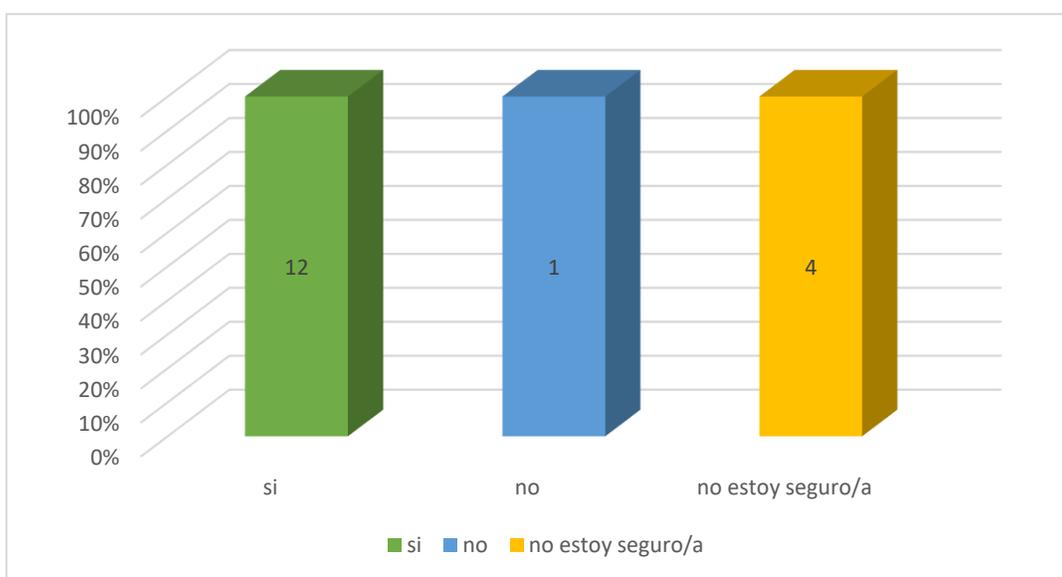
*Nota. El gráfico indica la respuesta según la percepción de los estudiantes las características que les parece interesante acerca de una actividad lúdica en el contexto de educación intercultural bilingüe, por Villarroel.J. 2024.*

**Análisis e interpretación:** los estudiantes tuvieron la opción de seleccionar entre trivias, competir con los compañeros, y aprender sobre el currículo, procederemos a desglosar y entender las preferencias expresadas por el grupo de estudiantes. Los datos reflejan que 10 alumnos eligieron "trivias", 5 prefirieron "competir con los compañeros", y 2 seleccionaron "aprender sobre el currículo".

Los resultados subrayan la diversidad de intereses y preferencias de aprendizaje entre los estudiantes. Mientras que la mayoría se inclina por el aspecto lúdico y desafiante de trivias, otros valoran la competencia y la oportunidad de aprender de manera más estructurada.

**Gráfico 7**

¿Crees que el accionar de resolver problemas, podría mejorar de algún modo tu rendimiento académico?



*Nota. El gráfico indica la respuesta según la percepción de los estudiantes la mejora de la memoria posterior a la aplicación del juego, por Villarroel, J. 2024.*

**Análisis e interpretación:** donde 12 personas respondieron afirmativamente, 4 no están seguras, y 1 persona indicó que no podría mejorar de ningún modo su rendimiento académico, es fundamental adoptar un enfoque que permita comprender las implicaciones de estas respuestas en el contexto lúdico y su potencial efecto en su rendimiento académico.

El 71% de los participantes que han notado una mejora en su memoria sugiere un impacto positivo significativo del juego en las habilidades cognitivas relacionadas con la memoria. Este resultado es indicativo del potencial del juego para actuar como una herramienta de estimulación cognitiva, posiblemente por requerir a los jugadores recordar información relevante durante el juego o por ejercitar la memoria a través de la repetición y la práctica.

## **9. CONCLUSIONES – TUKUNCHAYKUNA**

**Progreso en Habilidades Cognitivas:** Los estudiantes que participaron en el juego revelaron mejoras significativas en pruebas de memoria y razonamiento lógico en comparación con aquellos que no participaron. Esto indica que la gamificación puede ser un complemento efectivo a las metodologías de enseñanza tradicionales para promover el desarrollo cognitivo.

**Aumento de la Motivación y el Compromiso:** La gamificación incrementó notablemente el interés de los estudiantes en el currículo de educación intercultural bilingüe. La naturaleza competitiva y lúdica del juego fomentó una mayor participación y dedicación hacia el aprendizaje.

**Favorecimiento de la Educación Intercultural Bilingüe:** El juego facilitó una comprensión más profunda y apreciación del currículo intercultural bilingüe, permitiendo a los estudiantes explorar y valorar la diversidad cultural de una manera dinámica y participativa.

**Desarrollo de Habilidades Sociales:** Además de los beneficios cognitivos, la gamificación promovió el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y las habilidades sociales entre los estudiantes, ya que la dinámica del juego requería interacción y colaboración.

**Feedback Positivo de Estudiantes y Docentes:** Tanto estudiantes como docentes reportaron experiencias positivas con la implementación del juego, destacando su potencial como herramienta pedagógica innovadora y su efectividad en hacer el aprendizaje más atractivo y relevante.

## **10. RECOMENDACIONES – UMPAKUYKUNA**

Integración de la Gamificación en el Currículo

**Desarrollo Curricular:** Integrar formalmente la gamificación como parte del currículo de educación intercultural bilingüe, asegurando que se alinee con los objetivos de aprendizaje y competencias específicas a desarrollar.

**Capacitación Docente:** Ofrecer talleres y cursos de formación para docentes sobre el diseño y la implementación efectiva de actividades de gamificación, enfocándose en cómo estas pueden ser utilizadas para reforzar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

**Personalización:** Adaptar el juego para cubrir una gama más amplia de temas y habilidades cognitivas, permitiendo la personalización según las necesidades y el nivel de los estudiantes.

**Retroalimentación Constructiva:** Incorporar mecanismos de retroalimentación inmediata y constructiva dentro del juego para motivar a los estudiantes y guiar su proceso de aprendizaje.

**Evaluación Continua:** Establecer sistemas de evaluación para monitorear el impacto de la gamificación en el aprendizaje y desarrollo cognitivo, utilizando tanto medidas cuantitativas como cualitativas.

**Iteración del Diseño:** Basándose en la retroalimentación de estudiantes y docentes, iterar y mejorar el diseño del juego para maximizar su efectividad educativa y engagement.

**Dinámicas de Grupo:** Fomentar dinámicas de juego que promuevan la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas en grupo para desarrollar habilidades sociales junto con las cognitivas.

**Extensión Curricular:** Explorar la aplicación de juegos gamificados en otras áreas del currículo y para diferentes niveles educativos, para evaluar su disipación y efectividad en diversos contextos de aprendizaje.

**VI. PROPUESTA**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS.**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA:**

**MONOPOLIO INTERDISCIPLINARIO CULTURA Y RUTAS – SHUK  
KAWSAYLLATA RIKUNA, RINAPASH**

**AUTOR:**

**JOHANA KATHERINE VILLARROEL PONCE.**

**TUTOR**

**LIC. LIANA FUENTES SEISDEDOS PhD.**

**TRABAJO DE INTREGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN ETNOGRAFÍA  
PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE.**

**2024**

**PROPUESTA DE IMPLEMENTACION DE UN MONOPOLIO  
INTERDISCIPLINARIO CULTURA Y RUTAS – SHUK KAWSAYLLATA RIKUNA,  
RINAPASH, COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR CON EL  
DESARROLLO COGNITIVO DENTRO DE LA UECIB “SURUPUCYU”**

**1. INTRODUCCIÓN**

En la era digital actual, la gamificación se ha reconocido como una estrategia pedagógica procedente que puede optimizar la motivación y el compromiso de los escolares hacia el aprendizaje. Integrar compendios de juego en entornos educativos brinda una oportunidad única para atraer la atención de los estudiantes y proporcionar una comprensión recóndita de los contenidos curriculares.

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras constituye un desafío constante y una necesidad imperante en el ámbito educativo, especialmente en contextos de educación intercultural bilingüe donde la diversidad cultural y lingüística enriquece y complejiza el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, emerge como una herramienta pedagógica prometedora para fomentar la motivación, la participación activa y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

En este sentido, el diseño de un juego educativo basado en el modelo del Monopolio para integrar el currículo de educación intercultural bilingüe y las asignaturas de matemáticas, lengua y literatura, ciencias sociales y naturales, presenta una oportunidad única para explorar cómo la gamificación puede contribuir al desarrollo cognitivo y académico en entornos educativos multiculturales y multilingües.

Howard Gardner, en su teoría de las inteligencias múltiples, sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando se abordan múltiples formas de inteligencia, incluyendo la lógico-matemática, lingüística y naturalista, entre otras (Garden, 1978).

La adaptación de un juego de Monopolio al contexto educativo ofrece una plataforma versátil para involucrar estas inteligencias a través de actividades que requieren cálculo numérico, comprensión lectora, análisis crítico y conocimiento del mundo natural y social. Asimismo (Piaget, J, 1978), destacó la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo, principio que puede ser efectivamente incorporado en el juego mediante el trabajo en equipo y la negociación entre los participantes, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales en un marco de respeto por la diversidad cultural.

La inclusión de la educación intercultural bilingüe en el diseño del juego responde a la necesidad de reconocer y valorar la diversidad lingüística y cultural de los estudiantes, como plantean autores como (Cummins, 2000) quien enfatiza la importancia de estrategias educativas que afirmen la identidad cultural de los estudiantes y promuevan el bilingüismo como recurso pedagógico.

A través de la ejecución de este Monopolio educativo, se busca no solo reforzar el contenido académico de las asignaturas tradicionales, sino también fomentar el entendimiento intercultural y la competencia lingüística en dos idiomas, elementos clave en la formación de ciudadanos integrales capaces de navegar en un mundo cada vez más interconectado y diverso.

En conclusión, la propuesta de integrar un Monopolio como estrategia pedagógica en el currículo de educación intercultural bilingüe y en las asignaturas fundamentales representa un

enfoque innovador que se alinea con teorías educativas contemporáneas y responde a las demandas de una educación inclusiva, multilingüe y multicultural.

Este estudio busca contribuir al cuerpo de conocimiento sobre la gamificación en educación, explorando su potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes en un entorno educativo dinámico y diverso.

## **2. Objetivo General**

Evaluar el impacto de un juego educativo basado en trivias, inspirado en el Monopolio, en el desarrollo cognitivo de estudiantes de octavo año, abarcando las áreas de lengua y literatura, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales.

### **2.1 Objetivos Específicos**

Diseñar un juego educativo basado en trivias que incorpore contenidos curriculares de las cuatro áreas mencionadas.

Medir el impacto del juego en habilidades cognitivas específicas como la memoria, la atención, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Analizar la percepción de los estudiantes y docentes sobre la efectividad del juego como herramienta de aprendizaje.

Identificar las mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes en las asignaturas involucradas tras la implementación del juego.

### **3. DESARROLLO**

Un juego educativo basado en trivias y similar al Monopolio, pero enfocado en asignaturas como ciencias naturales, matemáticas, sociales y lenguaje, podría describirse de la siguiente manera:

**Título: MONOPOLIO CULTURA Y RUTAS – SHUK KAWSAYLLATA RIKUNA,  
RINAPASH**

#### **Descripción:**

Monopolio cultura y rutas, es un juego de mesa educativo y de estrategia, inspirado en la mecánica clásica del Monopolio, pero con un enfoque académico. Este juego está diseñado para estudiantes y entusiastas del aprendizaje, cubriendo temas de ciencias naturales, matemáticas, ciencias sociales y lenguaje.

#### **Objetivo del Juego:**

Los jugadores avanzan por un tablero que representa un camino de conocimiento, donde cada propiedad es una pregunta de una de las asignaturas mencionadas. El objetivo es acumular puntos de conocimiento, respondiendo correctamente a las preguntas de trivia. El ganador es el jugador que consigue la mayor cantidad de dinero o propiedades acumuladas al final del juego.

#### **Dinámica del Juego:**

**Tablero:** El tablero está dividido en cuatro zonas, cada una representando una asignatura, lengua y literatura, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales. Las propiedades en cada zona son preguntas de dificultad creciente.

**Preguntas de Trivia:** Las tarjetas de trivia abarcan preguntas de opción múltiple o respuestas cortas. Al caer en una propiedad, el jugador debe responder una pregunta de la asignatura correspondiente.

**Puntos:** Los jugadores ganan puntos de conocimiento y dinero acompañado de propiedades ficticias por cada respuesta correcta. Estos recursos pueden ser utilizados para obtener ventajas en el juego o para responder preguntas con mayor dificultad.

**Desafíos y Oportunidades:** Incluye tarjetas de “Desafío” y “Oportunidad” que pueden cambiar el curso del juego con eventos inesperados o pruebas especiales.

**Interacción Educativa:** El juego fomenta la interacción y el debate entre los jugadores, especialmente en preguntas de interpretación.

### **Componentes**

- Un tablero de juego
- Dados
- Tarjetas de Preguntas académicas, 'Fortuna' y 'Caja Comunal'
- Puntos de conocimiento y recursos educativos en forma de piezas o cartas.
- Tarjetas de trivia para cada asignatura (representadas por lugares históricos y turísticos de la Provincia Bolívar

## Escenarios del Juego:

Ilustración 1.

Área de Ciencias Naturales:

Ciencias Naturales								
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Bosque Protector Piedra Blanca</li> <li>Kamachaska</li> <li>Sacha</li> <li>Piedra Blanca</li> </ul> <p>\$200</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cantón San Miguel</li> <li>San Miguel Kiti</li> </ul> <p>\$180</p>	<p>Arca comunal Ayllu llaktapak wakichik</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rio Chimbo</li> <li>Chimbo Mayu</li> </ul> <p>\$180</p>	<p>Parada de Bolívar</p> <p>Bolívar</p> <p>Sayarikllapak</p>  <p>\$200</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Plaza Guanguliquin</li> <li>Guangulikin</li> <li>Raymipampa</li> </ul> <p>\$160</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El Monumento al Indio Guaranga</li> <li>Kasiki payta</li> <li>Lankllakama</li> <li>Guaranka</li> </ul> <p>\$140</p>	<p>Pagar la luz</p> <p>Sirma Achik</p> <p>Payllay</p>  <p>\$150</p>	<p>Museo del Carnaval de Guaranda.</p> <p>(LA GUITARRA)/</p> <p>Guarandamanta</p> <p>Challaraymipak</p> <p>Rikuraykuna</p> <p>\$140</p>

*Nota.* La ilustración muestra el juego diseñado similar al monopolio para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024.

**Bosque Protector Piedra Blanca:** Ubicado en la parroquia San Luís de Pambil. Refugio de biodiversidad, donde la naturaleza teje su magia inalterada.

**Cantón San Miguel:** Cantón de encantadora mezcla de historia y paisajes, hogar de patrimonio y comunidad.

**Río Chimbo:** Nace en los deshielos del Chimborazo, de la unión de los ríos Salinas y Llangama, y recorre la provincia de Bolívar. Río Chimbo serpenteante fuente de vida, espejo del cielo y la tierra en su viaje.

**Cooperativa de Buses Bolívar:** Viajes que tejen la trama de la comunidad, uniendo corazones y lugares.

**Plaza Guanguiliquin:** Conocida como plaza roja, ubicada en el centro de la ciudad de Guaranda, encuentro cultural en el corazón de Bolívar, donde el pasado y presente dialogan.

**Monumento Indio Guaranga:** Autoridad de la comarca y presidía las reuniones de la misma bajo el gigantesco árbol de Guarango. Monumento en homenaje pétreo a la historia y resistencia de los pueblos originarios.

**Museo del Carnaval Guaranda:** ubicado en la cima de una colina en Guaranda Ecuador. El edificio tiene la forma de una guitarra. Museo que irradia una explosión de color y alegría, custodio de la fiesta que une a todos.

Ilustración 2

Área de Lengua y Literatura

Lengua y Literatura								
•El Arenal Arenal	Ruta del pájaro azul Ankas pishkupak ñakuk	Impuesto sobre la renta Hucha hawapi mamakullki	•Cantón Echeandía Echeandía Kiti	Parada de Candido Rada Candido Rada Sayarikllapak	Fortuna Charikyuk ?	Plaza del Carnaval Challaraymi Pamba	Arca comunal Ayllu llaktapak wakichik	•Parque Libertador Pukllaraykuk Libertador
\$120	\$100	Pagar payllay \$100	\$100	\$200		\$60		\$40

*Nota.* La ilustración muestra el juego diseñado similar al monopolio para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024

**Arenal:** Gran reserva desértica ubicada en la base del volcán Chimborazo. Paisaje lunar en la Tierra, mosaico de formas y colores bajo el sol.

**Ruta del Pájaro Azul:** Sendero mágico que invita a descubrir las aves y la naturaleza en su esplendor.

**Cantón Echeandía:** Ubicado en la provincia de Bolívar, Echeandía oasis de verdor y tranquilidad, cuna de tradiciones y naturaleza

**Plaza de Parada de Bus Cándido Rada:** Punto de partida hacia aventuras, conectando sueños y destinos.

**Plaza del Carnaval:** Plaza emblemática de encuentro y celebración festiva, musical de lugareños y foráneos que visitan la ciudad de los eternos carnavales durante el mes de febrero

**Parque Libertador:** Refugio verde de libertad y recuerdos, donde cada paso cuenta una historia.

Ilustración 3

Área de Matemáticas

Matemáticas								
•Valle de las Catedrales Catedrales Pukrumanta \$400	Impuesto Lujoso Huchu Aknupuk Cobrar manuchaskiy \$100	•Laguna Cocha Colorada Cocha Colorada Kuchaku \$350	Fortuna Charikyuk ?	Parada de San Pedrito San Pedrito Sayarikllapak \$200	•Cuevas De Tiagua Tiagua Machikunamanta \$320	Arca comunal Ayllu llaktapak wakichik	•Cascada de Ishpingo Ishpingo Pakchamanta \$300	•Chocolatería de Salinas Salinas Mishki hatuna ukumanta \$300

*Nota.* La ilustración muestra el juego diseñado similar al monopolio para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024.

**Valle de las Catedrales:** Majestuosidad natural de formaciones rocosas, que inspiran paz y asombro.

**Laguna Cocha Colorada:** un lugar turístico del cantón Guaranda, espejo de aguas tintadas, refugio de paz y misterio andino.

**Cooperativa de Buses San Pedrito:** Conduciendo a través de la belleza de Bolívar, en cada ruta una historia.

**Cuevas de Tiagua / Tiagua Machikunamanta:** ubicada al sur de la parroquia de Salinas, cantón Guaranda. Son dos grandes bloques paralelos de rocas que corren en sentido norte-sur, separadas por un pequeño valle intermedio por donde se efectúan los recorridos.

**Cascada Ishpingo:** Ubicada en la provincia de Bolívar, representa un velo de agua danzante entre rocas y verdor, melodía natural que encanta.

**Chocolatería de Salinas/ Salinas Mishki hatuna ukumanta:** fábrica de turismo comunitario y empresarial, Dulce corazón de entidad, donde el cacao se transforma en arte.

Ilustración 4

Área de Ciencias Sociales

Ciencias Sociales							
•Iglesia Catedral Catedral Apunchikwasi	Pagar el agua Chuyaklla Yaku Payllay	•Bosque de Polylepis Polylepis Sachamanta	•Minas de Sal en Salinas de Guaranda Kachichakra Salinas Guarandamanta	Parada de Universidad Universidad Sayarikllapak	•Volcán Chimborazo Chimborazo Awila	•Catón Caluma Caluma Kiti	Fortuna Charikyuk
\$280	\$150	\$260	\$260	\$200	\$240	\$220	•Parque 9 de octubre Pukllaryukuk
							\$220

Nota. La ilustración muestra el juego diseñado similar al monopolio para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024

**Iglesia Catedral:** Ubicada en el centro de la ciudad de Guaranda, monumento de fe y arquitectura, guardián de la espiritualidad y el arte.

**Bosque de Polylepís / Polylepís Sachamanta** ubicado al noroeste de la ciudad del El Ángel. Santuario ancestral, donde el tiempo se detiene entre árboles milenarios.

**Minas de Sal Salinas:** Se tomó su nombre de las minas de agua salada que pueden hallarse al cruzar el río que la atraviesa. Salinas de Guaranda, legado de tradición y trabajo.

**Nevado Chimborazo:** Cima más alta de Ecuador, techo andino que toca los cielos.

**Cantón Caluma:** Mosaico de paisajes y culturas, esencia viva del espíritu de Bolívar. **Mirador**

**Laguna Las Cochas:** Ubicada a 15 minutos de la ciudad de Guaranda, en la provincia de Bolívar, denota tranquilidad acuática enmarcada por la majestuosidad verde, oasis de serenidad.

**Parque 9 de octubre:** Oasis urbano de encuentros, donde la naturaleza y la historia se abrazan.

**Talalag/ Talalag Rikuk:** Ventana al infinito, donde los horizontes se expanden y el alma se eleva.

**Mirador San Bartolo/ San Bartolo Rikuk:** Cumbre de sueños, ofreciendo panoramas que cortan la respiración.

### **Preguntas del juego**

En el área de Lengua literatura (color morado - tablero), corresponden las siguientes preguntas, que estarán contempladas en las tarjetas de trivias como se muestra a continuación:

Ilustración 4

Tarjetas Trivias del área de Lengua y Literatura

<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Qué es una jerga? ¿Imatatak shuk jerga?</p> <p><b>A)</b> Un tipo de comida típica de Ecuador. <b>B)</b> Un baile popular en las fiestas. <b>C)</b> Un lenguaje especial que usan ciertos grupos de personas. <b>D)</b> Un juego tradicional ecuatoriano</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Por qué se considera a la pintura rupestre una “escritura embrionaria”? ¿Imamantatak rikchakamay ukupika killkaypa wiñay kawsay’ shina rikurin?</p> <p><b>A)</b> Porque solo se usaban colores rojo y negro. <b>B)</b> Porque representaba los primeros intentos de comunicar ideas y contar historias. <b>C)</b> Porque se pintaba en cuevas y rocas solamente. <b>D)</b> Porque las pinturas solo muestran animales y cazadores.</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Cuál es la lengua oficial del Ecuador?/ ¿Imashina kapan Ecuador mamallaktapa kashka shimika?</p> <p><b>Opciones:</b>      <b>A)</b> Inglés                          <b>B)</b> Kichwa                          <b>C)</b> Castellano                          <b>D)</b> Francés</p>
<p>(Si aciertas avanza dos casilleros sin pagar nada, si no aciertas paga inmediatamente \$10 a cada jugador, o ve a la cárcel).</p>	<p>(Toma tres cartas de Arca Comunal. Usa una de inmediato. Descarta el resto. Ponlas al final del montón). (Aciertes o no)</p>	<p>(Si aciertas, la próxima vez que debas una renta, el dueño de la propiedad debe pagarte a ti esa renta en su lugar. Si no aciertas escoge una tarjeta de arca comunal que corresponda la adivinanzas léela en voz alta y haz participar a tus compañeros, si alguien adivina se gana un bono de \$10).</p>

Nota: Ejemplo de tarjetas de conformaran en el juego el área de Lengua y Literatura el, por

Villarroel.J, 2024

Tabla 3

Otras preguntas con sus retos y/o bonificaciones del área de Lengua y Literatura

Área	Pregunta y Respuesta	Retos y/o bonificaciones
LENGUA Y LITERATURA	<p>Identifica el sujeto en la siguiente oración: / Kay rimaypi rikuchina runata: El rápido zorro marrón salta sobre el perro perezoso <i>Resp: Zorro- Añas</i> <i>Dato – Atiklla:</i> el sujeto es la persona, animal o cosa que realiza la acción del verbo.</p>	<p>(Recibe \$40 si aciertas, si no paga \$40 dólares al integrante que posea menos propiedades).</p>
	<p>¿Cuál es la lengua oficial del Ecuador? / ¿Imashina kapan Ecuador mamallaktapa kashka shimika? Opciones: A. Inglés B. Kichwa C. Castellano D. Francés Respuesta correcta: C</p>	<p>(Si aciertas, la próxima vez que debas una renta, el dueño de la propiedad debe pagarte a ti esa renta en su lugar. Si no aciertas escoge una tarjeta de arca comunal que corresponda a adivinanzas léela en voz alta y haz participar a tus compañeros, si alguien adivina se gana un bono de \$10).</p>

<p>¿Qué es una jerga? ¿Imatatak shuk jerga?</p> <p>A. Un tipo de comida típica de Ecuador.          B. Un baile popular en las fiestas.          C. Un lenguaje especial que usan ciertos grupos de personas.          D. Un juego tradicional ecuatoriano.</p> <p>Respuesta correcta: C</p>	<p>(Si aciertas avanza dos casilleros sin pagar nada, si no aciertas paga inmediatamente \$10 a cada jugador, o ve a la cárcel).</p>
<p>¿Menciona las formas de comunicación que conoces? / ¿Imashina willaykunata riksinki? Willachiy</p> <p>Opciones:</p> <p>A. Solo hablar y escribir.          B. Hablar, escribir, señas y dibujos.          C. Solo usar señas de humo.          D. Solo usar el teléfono.</p> <p>Respuesta correcta: B</p>	<p>-(Si aciertas cobra el doble de renta la próxima vez que alguien caiga en tu propiedad o guárdala para más adelante, si no aciertas la próxima persona que te deba pagar una renta te dará solo la mitad de esta)</p>
<p>¿Por qué se considera a la pintura rupestre una “escritura embrionaria”?</p> <p>Opciones:</p> <p>A. Porque solo se usaban colores rojo y negro.          B. Porque representaba los primeros intentos de comunicar ideas y contar historias.          C. Porque se pintaba en cuevas y rocas solamente.          D. Porque las pinturas solo muestran animales y cazadores.</p> <p>Respuesta correcta: B</p>	<p>(Toma tres cartas de Arca Comunal. Usa una de inmediato. Descarta el resto. Ponlas al final del montón). (Acierdes o no)</p>
<p>¿Qué es la escritura cuneiforme sumeria? / ¿Imatak sumerio cuneiforme killkay?</p> <p>Opciones:</p> <p>A. Un sistema de escritura antiguo hecho con cuñas en arcilla.          B. Una forma de cocinar en Sumeria.          C. Un tipo de danza antigua.          D. Un juego sumerio con piedras y palos.</p> <p>Respuesta correcta: A</p>	<p>(Si aciertas viaja gratis a la salida en donde cobraras 200 al pasar, si no aciertas retrocede un casillero)</p>

	<p>¿Cuáles son los tipos de tramas o secuencias textuales? / ¿Imashinami kan willaykunapak rikchakuna chaypak killka tapuykuna?</p> <p>Opciones:</p> <p>A. Salado, dulce, amargo y ácido.</p> <p>B. Narrativa, expositiva, argumentativa y conversacional.</p> <p>C. descriptiva, oral, diálogo y exposición.</p> <p>D. teórica, narración, practica y retrato.</p> <p>Respuesta correcta: B</p>	<p>(Si aciertas, es tu cumpleaños. Cada jugador te da \$10. Si fallas provocas sumergirte hacia el hecho histórico como es, los terremotos ocurridos en 1674 y 1775 en la provincia de Bolívar, lo que requiere que los jugadores paguen \$10 dólares cada uno para "solucionar").</p>
--	--	--

Nota: Preguntas que conformaran en el juego el área de Lengua y Literatura el, por Villarroel.J,

2024

En el área de **Estudios Sociales** (Tablero color rosado), corresponden las siguientes preguntas, que estarán contempladas en las tarjetas de trivias como se muestra a continuación:

### Ilustración 5

#### Tarjetas de trivias del Área de Estudios Sociales

<p><b>Pregunta/Tapuy :</b> ¿Qué pueblos y nacionalidades habitan en la Región Costa? ¿Maykan llaktakuna shinallatak nacionalidades Costa Markapi tiyan?</p> <p>A. Chachi, Awá, Tsáchila y Épera</p> <p>B. Cofanes, Shuar, Kichwa y pueblo Manta</p> <p>C. Kichwa, Chachi, Puruhá y Tsáchila</p> <p>D. Cofán, Secoya, Siona, Huaorani, Shuar.</p> <p>(Si aciertas recibe un bonus de \$40 adicionales. Si no aciertas pierde \$40)</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Quiénes eran los nómadas? ¿Pikunami karkanku ñawpak purikuna?</p> <p><b>Opciones:</b></p> <p>A) Personas que construan pirámides.</p> <p>B) Personas que se quedaban en un lugar para siempre.</p> <p>C) Personas que inventaron la rueda.</p> <p>D) Personas que viajaban de lugar en lugar sin un hogar fijo</p> <p>(Si aciertas te llevas un bonus gratis para no pagar uno de los servicios básicos la próxima vez que caigas en uno. Si no aciertas toma una tarjeta de arca comunal que pertenezca a adivinanzas lee una en voz alta para tus compañeros y hazlos participar, el que acierte la respuesta de la adivinanza se lleva \$25)</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> Une los antecesores del hombre con sus características/ Tandanakuy runakunapak ñawpaqkunata paykunapak kikinkunawan</p> <p>1. Homo habilis a) Controlaron el fuego.</p> <p>2. Homo erectus b) Desarrollan lenguaje de pocas palabras.</p> <p>3. Homo sapiens c) No habla, aunque emite sonidos.</p> <p>d) Inventaron anzuelos para pescar.</p> <p>A) 1a, 2b, 3c B) 1b, 2a, 3d C) 1c, 2a, 3b D) 1d, 2c, 3a</p> <p>(Si aciertas viaja gratis a la salida en donde cobraras 200 al pasar. Si no aciertas vé a la cárcel. No pases por la salida, no cobres \$200).</p>
---	--	---

Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego del área de Estudios Sociales, por Villarroel.J,

2024

### Tabla 4

#### Otras preguntas con sus retos y/o bonificaciones del área de Estudios Sociales

Área	Pregunta y Respuesta	Retos y/o bonificaciones
	A qué región del Ecuador se la denomina como región litoral / Ecuador mamallaktapi, ¿maykan suyuta chayachinkuna chaypak litoral suyu kan?	(Si aciertas cobra \$20 dólares del banco, si no aciertas tienes una penitencia acordada por los demás jugadores y el juez).



<b>ESTUDIOS SOCIALES</b>	<p>Llena los espacios con las palabras que den sentido al contexto: (kay paktaypi rimanakunata charichun)</p> <p>Durante la época de oro de Atenas se construyó el _____, la ciudad se convirtió en un centro artístico y cultural bajo el gobierno de _____; sin embargo, la guerra del Peloponeso enfrentada contra _____ hizo que Atenas pierda su hegemonía sobre el y surja una nueva figura como la de Alejandro Magno en Macedonia.</p> <p>a) Templo - Aristóteles - Macedonia - mar  b) Partenón - Pericles - Esparta - Mediterráneo  c) Edificio - Sófocles - Persia - golfo  d) Teatro - Esquilo - Macedonia - pueblo</p> <p>Respuesta correcta es: B</p>	<p>((Si aciertas toma una propiedad sin dueño, si no aciertas toma un descanso adicional, lo que te permite robar una tarjeta Fortuna adicional).</p>
	<p>¿Cómo estaba organizado el Tahuantinsuyo, el gran Imperio de los Incas? ¿Imaynatatak Tahuantinsuyo hatun Inkakunapak Imperio organizadoka karka?</p> <p>A. Cada familia tenía una actividad destinada para realizar, ellos seguían reglas comunes del Rey Inca.  B. Existía una democracia donde todos los incas votaban por sus líderes.  C. El imperio estaba dividido en cuatro regiones, cada una gobernada por líderes locales bajo el mando del Sapa Inca.  D. Reyes elegidos dirigían el imperio a través de mensajes en las cosechas.</p> <p>Respuesta correcta: C</p>	<p>(Si aciertas avanza inmediatamente dos espacios del tablero, sin pagar nada, si no aciertas paga una multa de \$10 a cada jugador. Tienes la oportunidad de cambiar de pregunta o pagar la multa)</p>

Nota: Ejemplo de preguntas que conformaran el juego del área de Estudios Sociales, por

Villarroel.J, 2024

En el área de **Ciencias Naturales (color verde – tablero)**, corresponden las siguientes preguntas, que estarán contempladas en las tarjetas de trivias como se muestra a continuación:

### Ilustración 6

## Tarjetas trivias del área de Ciencias Naturales

<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Cuáles son las reservas más importantes del Ecuador?/ ¿Maykunatak kanmi Ecuador mamallaktapak ashtawan sumak llaktakuna?</p> <p>A. Cayambe Coca, Cotopaxi, Galápagos, Llanganates, Machalilla, Podocarpus, Sangay, Sumaco, Yasuni, Yacuri y El Cajas.          B. Yasuni, Cuyabeno, Salinas, Galápagos, Mitad del mundo, planetario, Río Amazonas y Podocarpus.          C. Río Nilo, Parque Nacional Machalilla, Vasijas de barro, Baños de agua santa, El oro, petróleo, banano y cacao.          D. Zoológico Amazónico Animal Rescue Centre, Reserva Ecológica El Ángel, Reserva faunística Cuyabeno, Parque la Carolina, Reserva los Illinazas, Cascada cabello de Ángel y las Islas Galápagos</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> ¿Cómo contribuyen las prácticas agrícolas tradicionales de los pueblos indígenas del Ecuador a la conservación de la biodiversidad?</p> <p>A. Utilizando técnicas de monocultivo intensivo para aumentar la producción.          B. Aplicando pesticidas y fertilizantes químicos para proteger los cultivos.          C. Manteniendo variedades de cultivos nativos y utilizando técnicas de policultivo.          D. Importando semillas modificadas genéticamente para mejorar los cultivos.</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> En que partes de la tierra se forman con mayor frecuencia los volcanes ¿Maypi allpapi ashtawan sinchiyashka urkukuna rikurin?".</p> <p>A) Los volcanes se originan con mayor frecuencia en el fondo del mar.          B) Los volcanes se originan tanto en los límites divergentes como en los límites convergentes de las placas.          C) Se forman en los relieves, tanto terrestres como marinos.          D) Se forman de manera frecuente en los bordes del planeta Tierra.</p>
<p>(Si aciertas puedes elegir una propiedad sin dueño y quedártela o saldar una hipoteca que tengas ahora o mas adelante elije entre una de las dos opciones, si fallas debes elegir una carta de arca comunal y realizar el desafío que haya en ella cúmplelo y dale los dados al siguiente jugador).</p>	<p>(Si aciertas puedes recuperar una propiedad que hayas hipotecado, si no es así guarda esta tarjeta para más adelante o puedes intercambiarla con la de un compañero. Si fallas debes cumplir una penitencia impuesta por los demás jugadores de la mesa y el juez o docente).</p>	<p>(Si aciertas recibe un bono de \$80 del banco, si fallas debes pagar una penitencia académica impuesta por tu docente o por el juez de la mesa)</p>

Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Ciencias Naturales, por

Villarroel.J, 2024

**Tabla 5**

*Otras preguntas con sus retos y/o bonificaciones del área de Ciencias Naturales*

Área	Pregunta y Respuesta	Retos y/o bonificaciones
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIENCIAS NATURALES</p>	<p>¿Cuál es el proceso por el cual las plantas convierten la luz solar en energía?"/ ¿Imatatak yachay ukupi yurakuna inti kanchayta kallpapi tikrachin?</p> <p>a) Respiración            b) Fotosíntesis            c) Digestión            d) Transpiración</p> <p>Respuesta correcta: B</p>	<p>(Si aciertas reclama un bono (\$20) gratis del banco. Puedes escoger entre pagar una multa o responder una pregunta adicional para evitarla.).</p>
	<p>¿Cuáles son algunos recursos naturales que se encuentran en distintas zonas de Ecuador? ¿Maykuna kanku</p>	<p>(Si aciertas reclama un viaje avanzando dos</p>

<p>Ecuador mamallaktapi kawsaykunapak kaykuna, shuktak zonakunapi tarik?"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Chocolate, queso y banano</li> <li>flores, plátano y madera</li> <li>Petróleo, banano, y cacao</li> <li>madera, arena y petróleo</li> </ol> <p>Respuesta correcta: C</p>	<p>casillas, si no aciertas pierdes un turno mientras realizas estudios adicionales para mejorar.</p>
<p>¿Cómo utilizaban los pueblos indígenas del Ecuador las plantas locales para fines medicinales? / ¿Imaynatatak Ecuador mamallaktapi kichwa runakuna yurakunata uywaykunapi alli yuyaykunata charirkakuna?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>La utilizan para decoración ritual en ceremonias religiosas, y aplicaciones medicinales únicamente en los jefes comuneros.</li> <li>Como condimentos en la cocina, mejorando el sabor de los alimentos considerando sus propiedades medicinales en los niños y ancianos.</li> <li>En la elaboración de medicinas tradicionales para tratar enfermedades físicas y espirituales, utilizando el conocimiento ancestral.</li> <li>Exportando la mayoría de las plantas a otras regiones para su estudio científico, sin usarlas localmente.</li> </ol> <p>Respuesta correcta: C</p>	<p>(Si aciertas puedes viajar dos propiedades más adelante sin pagar rentas, si fallas debes leer una leyenda corta para tus compañeros)</p>
<p>En que partes de la tierra se forman con mayor frecuencia los volcanes / ¿Maypi allpapi ashtawan sinchiyashka urkukuna rikurin?"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los volcanes se originan con mayor frecuencia en el fondo del mar.</li> <li>Los volcanes se originan tanto en los límites divergentes como en los límites convergentes de las placas.</li> <li>Se forman en los relieves, tanto terrestres como marinos.</li> <li>Se forman de manera frecuente en los bordes del planeta Tierra.</li> </ol> <p>Respuesta Correcta: B</p>	<p>(Si aciertas toma \$50 dólares del banco, si fallas retrocede dos casillas de la ruta del tablero)</p>
<p>¿Cuáles son los principios de la cosmovisión andina relacionados con la conservación de la naturaleza? / ¿Imashinami kan andes runakunapak yuyaykawsay ukupika allpa mama kawsayta amachaypak kamaykuna? Opciones:</p>	<p>(Si aciertas recibe un bono de \$80 del banco, si fallas debes pagar una penitencia académica impuesta por tu docente o por el juez de la mesa)</p>

	<p>a) Fomentar el Buen vivir y la explotación intensiva de los recursos naturales para el desarrollo económico.</p> <p>b) Competencia entre las comunidades por los recursos naturales como medio de supervivencia.</p> <p>c) Armonía con la naturaleza, reciprocidad, y respeto por la Pachamama (Madre Tierra).</p> <p>d) Priorización del crecimiento rural sobre la conservación de espacios naturales.</p> <p>Respuesta correcta: C.</p>	
	<p>¿Cuáles son las reservas más importantes del Ecuador? / ¿Maykunatak kanmi Ecuador mamallaktapak ashtawan sumak llaktakuna?</p> <p>a) Cayambe Coca, Cotopaxi, Galápagos, Llanganates, Machalilla, Podocarpus, Sangay, Sumaco, Yasuní, Yacuri y El Cajas.</p> <p>b) Yasuní, Cuyabeno, Salinas, Galápagos, Mitad del mundo, planetario, Rio Amazonas y Podocarpus.</p> <p>c) Rio Nilo, Parque Nacional Machalilla, Vasijas de barro, Baños de agua santa, El oro, petróleo, banano y cacao.</p> <p>d) Zoológico Amazónico Animal Rescue Centre, Reserva Ecológica El Ángel, Reserva faunística Cuyabeno, Parque la Carolina, Reserva los Illinazas, Cascada cabello de Ángel y las Islas Galápagos.</p> <p>Respuesta Correcta: A.</p>	<p>Si aciertas puedes elegir una propiedad sin dueño y quedártela de manera gratuita, si fallas debes elegir una carta de arca comunal y realizar el desafío que haya en ella).</p>

**Nota:** Nota: Ejemplo preguntas que conformaran el juego en el área de Matemáticas, por

Villarroel.J, 2024

## Área de Matemáticas

### Ilustración 7

#### Tarjetas trivias del área de Matemáticas

<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> Si <math>x+3=11</math>, ¿Cuál es el valor de <math>x</math>? / ¿Maykanmi kaypa kashkata X?</p> <p style="text-align: center;"> <b>A) 8</b>  <b>B) 14</b>  <b>C) 4</b>  <b>D) 7</b> </p> <p style="font-size: small; color: white;">(Si aciertas la pregunta, podrás recuperar una propiedad que hayas hipotecado. Si no conoces la respuesta, guarda esta tarjeta para usarla más adelante o intercámbiala con un compañero. Si fallas en tu respuesta, deberás cumplir una penitencia impuesta por los demás jugadores de la mesa y el juez o docente)</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> En tu pizarra o en una hoja a la mano representa cada pareja de números enteros en la recta numérica. Luego, escribe el signo mayor (&gt;) o menor que (&lt;), según sea el caso/ Imaykuna yupaykunata kikinpa yachachik pizarranpi chaymanta utka kimirishka pankapi rikch'arichiy. Chaymanta, ashtawan hatun (&gt;), icha ashtawan uchilla (&lt;) nishkata killkay, kaykunapak awanikunata rikuchik</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>a. <math>-3</math> <input type="text"/> <math>1</math></p> </div> <div> <p><b>1) a. <math>(-3) &lt; (1)</math> b. <math>(4) &gt; (-6)</math></b></p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>b. <math>4</math> <input type="text"/> <math>-6</math></p> </div> <div> <p><b>2) a. <math>(-3) &gt; (1)</math> b. <math>(4) &gt; (-6)</math></b></p> <p><b>3) a. <math>(-3) &lt; (1)</math> b. <math>(4) &lt; (-6)</math></b></p> </div> </div> <p style="font-size: small; color: white;">(Si aciertas recibes inmunidad frente a el próximo castigo o penitencia que les toque, si fallas el docente o juez debe dar una breve explicación del tema, puede consultarla)</p>	<p><b>Pregunta/ Tapuy :</b> Si <math>x+3=11</math>, ¿Cuál es el valor de <math>x</math>? / ¿Maykanmi kaypa kashkata X?</p> <p style="text-align: center;"> <b>A) 8</b>  <b>B) 14</b>  <b>C) 4</b>  <b>D) 7</b> </p> <p style="font-size: small; color: white;">(Si aciertas la pregunta, podrás recuperar una propiedad que hayas hipotecado. Si no conoces la respuesta, guarda esta tarjeta para usarla más adelante o intercámbiala con un compañero. Si fallas en tu respuesta, deberás cumplir una penitencia impuesta por los demás jugadores de la mesa y el juez o docente)</p>
---	--	---

Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Matemáticas, por Villarroel.J,

2024

**Tabla 6**

*Otras preguntas con sus retos y/o bonificaciones del área de Matemáticas*

Área	Pregunta y Respuesta	Retos y/o bonificaciones
MATEMÁTICAS	<p>¿Qué número representa el numeral romano "XLII"? / ¿Maykan yupayatak rikuchin roman yupaykuna 'XLII'?</p> <p>Opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 24</li> <li>b. 42</li> <li>c. 52</li> <li>d. 32</li> </ul> <p>Respuesta correcta: B) 42</p>	<p>(Si aciertas ganas un comodín para cambiar de pregunta, puedes utilizarla al instante o cuando lo requieras, si fallas debes resolver un problema extra relacionado con el tema de estudio en ese momento).</p>
	<p>¿Qué es la estadística? ¿Imatak estadística?"</p> <p>Opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Una rama de las matemáticas que estudia los videojuegos.</li> <li>b) El estudio de cómo dibujar gráficos y mapas.</li> <li>c) Una ciencia que se ocupa de recoger, analizar e interpretar datos.</li> <li>d) La historia de los números y cómo se crearon.</li> </ul> <p>Respuesta correcta: C) Una ciencia que se ocupa de recoger, analizar e interpretar datos.</p>	<p>(Si aciertas puedes solicitar una pista al maestro para una pregunta futura, si fallas el jugador asume el papel de moderador o maestro, haciendo una pregunta de las tarjetas de adivinanzas a otros jugadores).</p>
	<p>Llakimanta – Problema: Julio y Manuel juegan en el mismo equipo de fútbol. El sábado pasado Julio marcó 3 goles más que Manuel, pero entre ambos marcaron menos de 9 goles.</p> <p>¿Cuántos goles pudo haber marcado Manuel? / Julio shinallatak Manuelka chayllatak mikuy llankaypi pukllak kankuna. Ñawpa sabadupi Julio kimsa tantanakuykunata ashtawan Manuelmanta rurarka, icha ishkaykunapakka pichka tantanakuykunamanta ashtawan mana tiyarkachu. ¿Maykankuna tantanakuykunata Manuel rurashka karka?</p>	<p>(Si aciertas recibes inmunidad frente a el próximo castigo o penitencia que les toque, si fallas el docente o juez debe dar una breve explicación del tema, puede consultarla).</p>

	<p><b>Respuesta correcta:</b> La solución de la inecuación muestra que Manuel pudo haber marcado menos de 3 goles, es decir, <math>&lt;3m &lt; 3</math>. Por lo tanto, Manuel pudo haber marcado 0, 1, o 2 goles.</p>	
	<p>Problema/ Llakimanta: Si 5 lápices cuestan 10 dólares, ¿cuánto costarán 15 lápices? / Ari chusku rurankuna chunka dólares kashka, ¿maykankuna dólareska chunka pichka rurankuna kashka karka?</p> <p>Opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 15 dólares</li> <li>b. 20 dólares</li> <li>c. 30 dólares</li> <li>d. 25 dólares</li> </ul> <p>Respuesta correcta: C) 30 dólares</p>	<p>(Si aciertas puedes viajar hasta la salida y cobrar el bono al pasar (\$200). Si fallas ve de inmediato a la cárcel pierdes dos turnos, (puedes aplicar pagar la multa o elegir una de las opciones para salir de la cárcel en el segundo turno perdido).</p>

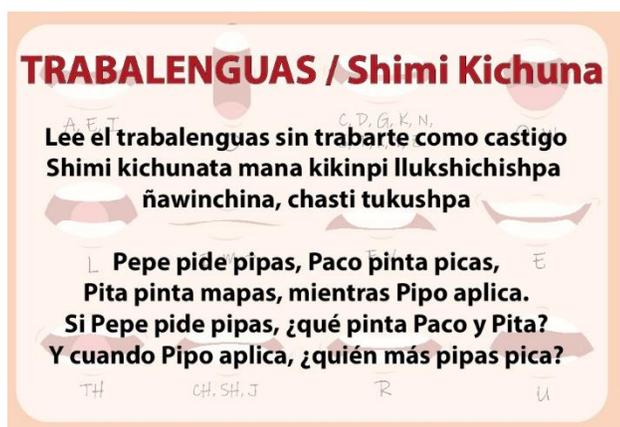
Nota: Ejemplo de otras preguntas que conformaran el juego en el área de Matemáticas, por

Villarroel.J, 2024

### Área de desafíos académicos. (Arca Comunal)

#### Ilustración 8

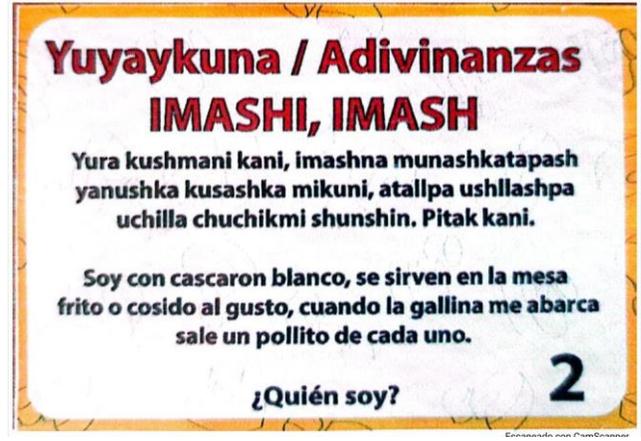
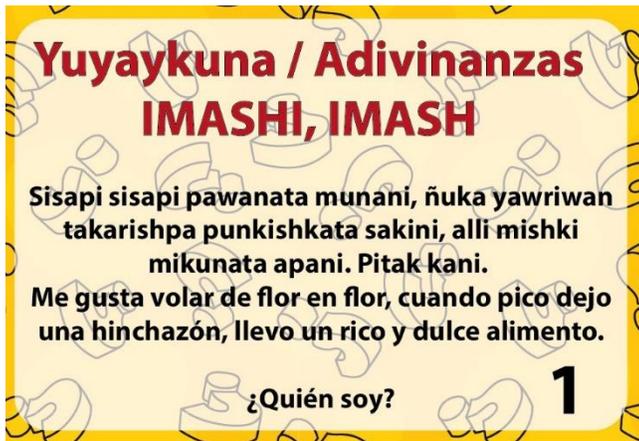
*Tarjetas de Trabalenguas*



Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Desafíos, por Villarroel.J, 2024

#### Ilustración 9

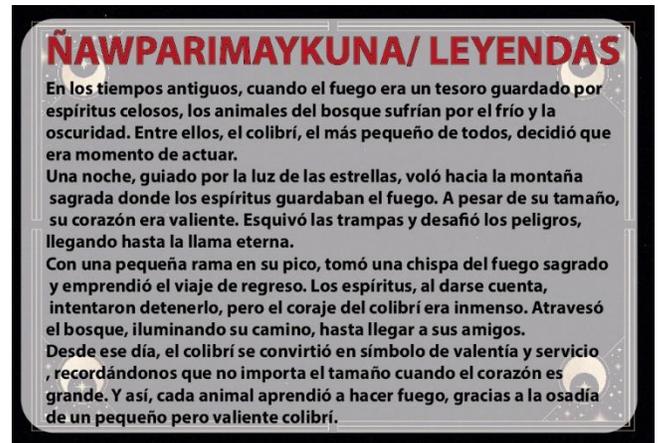
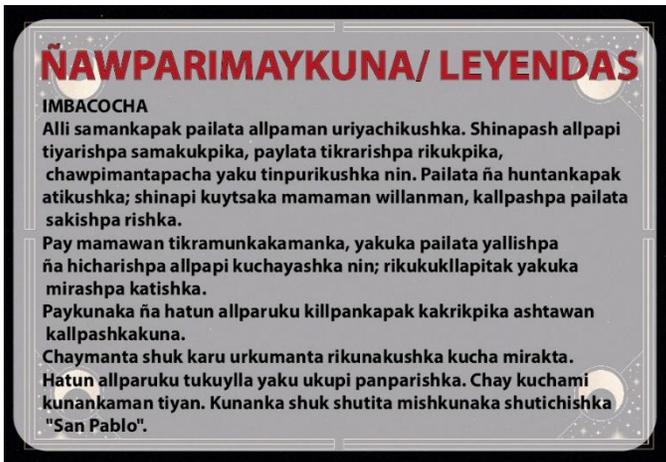
*Tarjetas de Adivinanzas:*



Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Desafíos, por Villarroel.J, 2024

**Ilustración 10**

*Tarjetas de Leyendas:*



Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Desafíos, por Villarroel.J, 2024

**Ilustración 11**

*Tarjetas de Títulos de Propiedad del Juego Monopolio Cultura y Rutas.*

**TÍTULO DE PROPIEDAD**  
**Yachayshipipak Llipi**

• **El Monumento al Indio Guaranga**  
Kasiki payta Lankllakama Guaranka

 RENTA \$40 

 RENTA CON GRUPO DE COLOR \$70

**HIPOTECA \$70**

Monumento Indio Guaranga: Autoridad de la comarca y presidía las reuniones de la misma bajo el gigantesco árbol de Guarango. Monumento en homenaje pétreo ala historia y resistencia de los pueblos originarios.

**TÍTULO DE PROPIEDAD**  
**Yachayshipipak Llipi**

• **Volcán Chimborazo**  
Chimborazo Awila

 RENTA \$75 

 RENTA CON GRUPO DE COLOR \$100

**HIPOTECA \$120**

Nevado Chimborazo: Cima más alta de Ecuador, techo andino que toca los cielos.

**TÍTULO DE PROPIEDAD**  
**Yachayshipipak Llipi**

• **Chocolatería de Salinas**  
Salinas Mishki hatuna ukumanta

 RENTA \$100 

 RENTA CON GRUPO DE COLOR \$120

**HIPOTECA \$150**

Chocolatería de Salinas: fábrica de turismo comunitario y empresarial, Dulce corazón de entidad, donde el cacao se transforma en arte

Nota: Ejemplo de tarjetas que conformaran el juego en el área de Desafíos, por Villarroel.J, 2024.

**Edad y Jugadores:**

Adecuado para estudiantes de educación básica media y superior, el juego está diseñado para 2 - 6 jugadores y ofrece una forma divertida y competitiva de repasar y aprender sobre diferentes áreas del conocimiento.

**Reglas:**

**Paradas de bus:** cuando caigas en una casilla de bus, puedes comprar o subastarla, esta subasta empieza con la cantidad de \$10 y cualquiera puede incrementar la oferta el precio de la compra está en \$200 dólares, sin embargo, en la subasta puedes venderlo por más o menos dinero. La

subasta da por finalizada cuando ningún jugador quiera aumentar la oferta. Si nadie quiere comprarla, no pasa nada, y el título de propiedad se queda en el banco.

Si compras 1 estación y alguna persona cae en esta casilla deberá pagarte de arriendo \$25 dólares, si tienes dos estaciones el alquiler es de \$50 dólares, si tienes 3 estaciones se pagará un valor de \$100 y por último si compras las 4 estaciones te deberán pagar un alquiler de \$200 dólares.

**Hipoteca:** Si un estudiante necesita "hipotecar" una propiedad debido a la falta de dinero del juego, puede hacerlo el valor de la hipoteca se encuentra en cada tarjeta de título de propiedad.

**Propiedades con dueño:** Cuando caigas en una propiedad de otro jugador, este debe pedirte que pagues la renta mostrada en la tarjeta de Título de la propiedad. Si lo hace, debes pagarle. Si no te pide que le pagues antes de que el siguiente jugador haya tirado los dados ¡ no tienes que pagarle!

Obtén todas las propiedades del mismo grupo de color: Cuando poseas todas las propiedades de un grupo de color respectivo a las asignaturas.

**¡La renta de esas propiedades vale el doble!**

Casillas de Acción

**Salida:** Cuando caigas o pases por la casilla de SALIDA, cobra \$200 del banco.

**Arca Comunal:** Toma una tarjeta de arriba del montón correspondiente. Si la tarjeta indica que se haga algo inmediatamente, léela en voz alta y haz lo que dice. Si no, puedes conservar la tarjeta hasta estar preparado para usarla. Devuelve la tarjeta a la parte inferior del montón cuando hayas terminado.

**Fortuna:** Cuando caigas en una casilla de Fortuna, toma una de las tarjetas de Fortuna color naranja. Luego puedes guardar la tarjeta hasta que decidas utilizarla, tras utilizarla colócala en la parte inferior del montón.

Solo puedes tener una tarjeta de Fortuna a la vez. Si caes en una casilla de fortuna y ya tienes una tarjeta de fortuna, puedes descartar la que tienes y elegir otra del centro del tablero.

**Parada Libre:** Canta mientras esperas tu próxima parada, elije una carta de arca comunal y ponle un son a la letra de la tarjeta de canciones, Los demás jugadores actúan como jurado y otorgan puntos basados en la pronunciación, el esfuerzo, y la expresividad. Si lo haces bien llévate \$10.

**De visita nada más:** No te preocupes. Solo coloca tu ficha en sección de visita nada más.

**Ve a la cárcel:** ¡mueve tu ficha a la casilla de cárcel! No puedes cobrar \$200 al pasar por la salida, mientras estés en la cárcel puedes cobrar rentas, participar en subastas, pero no tendrás derecho a turnos de lanzar los dados ni avanzar.

### **¿Como salgo de la Cárcel?**

Tienes 3 opciones:

Paga \$50 al inicio de tu siguiente turno, luego tira los dados y mueve como siempre. Usa una tarjeta de sal de la cárcel gratis al inicio de tu siguiente turno, si tienes una (o compra una a otro jugador). Coloca la tarjeta en la parte inferior del montón correspondiente.

Saca dobles en tu siguiente turno. Si lo haces, ¡eres libre! Usa el numero obtenido en los dados para moverte, y aquí finaliza tu turno. Puedes intentar sacar dobles durante tres turnos. Si después

de haber esperado durante tres turnos no has conseguido sacar dobles, paga \$50, tira de nuevo y mueve tu ficha.

**Pago de Luz y Pago de Agua:** si un jugador cae en una casilla de servicios básicos como la compañía de electricidad o el agua, el alquiler que debe pagar se encuentra marcado en cada tarjeta de servicio de luz y agua, si el propietario tiene una de estas. Si algún jugador posee ambas propiedades, el total se multiplica por dos. Es importante que el propietario solicite el alquiler antes de que el siguiente jugador tire los dados, de lo contrario, el jugador no está obligado a pagar.

### **Beneficios Educativos:**

Monopolio cultura y rutas no solo origina la adquisición de conocimientos en varias disciplinas, sino que también desarrolla habilidades esenciales como el pensamiento estratégico, la toma de decisiones, y la habilidad para trabajar en equipo. Este juego es una herramienta positiva para docentes y padres que indagan una manera entretenida y educativa de reforzar el aprendizaje en áreas importantes del currículo escolar.

## **11. BIBLIOGRAFÍA – KAMUKUNAMANTA.**

*Bakker, S., & Schaufeli, W. B. (2015). Medición del Engagement Académico en Estudiantes Universitarios. Redalyc, 2(40), 22. <https://doi.org/1135-3848>*

*Bandura, A. (2000). Aportes de las teorías de Bandura y Vygotsky. Redalyc, 3(9), 31. <https://doi.org/1316-4910>*

*Bartle, R. (1996). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. En M. E. Pere Cornellà, Diversidad (p. 15). Girona: ISSN.*

*Constitución de la República del Ecuador. (2008). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito: Imprenta del Gobierno.*

*Csíkzentmihályi, M. (1990). Experiencias de la Gamificación en las aulas. Barcelona, España: InCom-UAB Publicacions.*

*Cummins, J. (2000). Language Power and Pedagogy: Bilingual Children in the Crossfire. Multilingual Matters.*

*Estebanell, M., & Anguera, C. (2017). Gamificación. En M. E. Pere Cornellà, Gamificación y aprendizaje basado en juegos (p. 12). Groninga: ISSN.*

*Gabe Zichermann, & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. O'Reilly Media.*

*Garden, H. (1978). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books.*

*GARRIS, R., AHLERS, R., & DRISKELL, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & Gaming, 33(4), 441-467.*

*Huizinga, J. (1939). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Groningen: Wolters-Noordhoff.*

*Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.*

*LOEI. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito: Imprenta del Gobierno.*

*Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). Derecho a la educación y participación en la vida cultural. UNESCO. <https://es.unesco.org/themes/educacion/derechos-humanos>*

*Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children. International Universities Press.*

*Piaget, J. (1978). The Role of Action in the Development of Thinking. In W. Overton & J. Gallagher (Eds.), Knowledge and Development (Vol. 1). Plenum Press.*

*Piaget, J. (1999). Play, dreams and imitation in childhood. Routledge.*

*Pitzer, E. A. (2012). Developmental Dynamics. ISBN.*

*Ripoll, P. (2014). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Girona: ISNN.*

*Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68-78.*

*Soriano, F. (2001). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. Redalyc.*

*UNESCO. (2006). Guidelines on Intercultural Education. UNESCO.*

*Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.*

*Zimmerman, S., & Gómez, Y. (2004). Experiencias de la gamificación en las aulas. Barcelona: InCom-UAB Publicacions.*

## 12. ANEXOS – WANKURISHKA YACHAYKUNA

### Anexo A Juego de Monopolio

Ilustración 8

Juego diseñado en lengua Kichwa y castellano

 <p>Parada Libre Sarayitilla K'it'it'apik</p>	<p>\$220</p> <p>Parque 9 de octubre Pukllayit'apik</p>	 <p>Fortuna Charikyuk</p>	<p>\$220</p> <p>*Cajón Caluma Kiti</p>	<p>\$240</p> <p>*Volcán Chimborazo Anilla</p>	<p>\$200</p> <p>Parada de Universidad Sayarikllapak</p>	<p>\$260</p> <p>*Guandamanta Salinas Kachibaza</p>	<p>\$260</p> <p>*Bosque de Polylepis Sachamanta</p>	<p>\$150</p> <p>Chaykilla Yaku Payllay</p>	<p>\$280</p> <p>*Catedral Apunshikwasí</p>	 <p>Wiskatraykun La cara a se va a</p>						
<p>\$200</p> <p>*Bosque Protector Piedra Blanca Kamachusa Piedra Blanca</p>	<p>\$180</p> <p>*Cajón San Miguel Kiti</p>	 <p>Arca comunal Ayllu wakichik</p>	<p>\$180</p> <p>*Ilo Chimbo Chimo Mayu</p>	<p>\$200</p> <p>Parada de Bolívar Sayarikllapak</p>	<p>\$160</p> <p>*Plaza Guandulín Hoyasampa</p>	<p>\$140</p> <p>*El Monumento al Indio Guareña Kasall paylla Guareña</p>	<p>\$150</p> <p>Parque la Luz Puyllay</p>	<p>\$140</p> <p>*Museo del Carnaval de Guareña Uta gup'it'apik/ Challayimpak Rikuykuna</p>	<p>\$100</p> <p>*Chocolleria de Salinas Salinas Ukumanta</p>	<p>\$300</p> <p>*Cajada de Ishpingo Pachamama</p>	 <p>Arca comunal Ayllu wakichik</p>	<p>\$320</p> <p>*Cuevas De Tiagua Pachamama</p>	<p>\$200</p> <p>Parada de San Pedro Sayarikllapak</p>	<p>\$350</p> <p>*Laguna Cocha Colorado Cocha Colorado Ruchalla</p>	<p>\$100</p> <p>Impuesto Lujoso Huchu Akurpak Cajon manchayki</p>	<p>\$400</p> <p>*Valle de las Catedrales Pachamama</p>
 <p>Rikutakri</p>	<p>\$120</p> <p>*El Arenal Arenal</p>	<p>\$100</p> <p>Ruta del pájaro azul Ankas pishkukupak Itakuk</p>	<p>\$100</p> <p>Impuesto sobre la renta Hucha hawapi mamakullki</p>	<p>\$200</p> <p>*Cajón Echeandía Echeandía Kiti</p>	<p>\$60</p> <p>Parada de Candido Rada Candido Rada Sayarikllapak</p>	<p>\$40</p> <p>Fortuna Charikyuk</p>	<p>\$40</p> <p>Plaza del Carnaval Challaraymi Pamba</p>	<p>\$40</p> <p>Arca comunal Ayllu llaktapak wakichik</p>	<p>\$40</p> <p>*Parque Libertador Pukllaraykuk Libertador</p>	<p>\$400</p> <p>*Catedral Apunshikwasí</p>	<p>\$100</p> <p>*Cajada de Ishpingo Pachamama</p>	<p>\$200</p> <p>Parada de San Pedro Sayarikllapak</p>	<p>\$350</p> <p>*Laguna Cocha Colorado Cocha Colorado Ruchalla</p>	<p>\$100</p> <p>Impuesto Lujoso Huchu Akurpak Cajon manchayki</p>	<p>\$400</p> <p>*Valle de las Catedrales Pachamama</p>	

Nota. La ilustración muestra el juego diseñado similar al monopolio para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarrol.J, 2024.

Anexo A2. Certificación de la aplicación de la propuesta en la UECIB



UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE  
"SURUPUCYU"

Acuerdo Ministerial 3458 de 01 de agosto de 1.990 y Resolución No MINECUC-CZ5-2016-00370-R  
Km. 13 Vía Ambato. Correo Electrónico: colesuru@hotmail.com

Comunidad: Surupucyu

Parroquia: Guanujo

Cantón: Guaranda

Prov. Bolívar- Ecuador

EL SUSCRITO RECTOR ENCARGADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SURUPUCYU"; CODIGO AMIE 02B00120, DISTRITO 02D01, EN DEBIDA Y LEGA FORMA;

C E R T I F I C O

Que la Srta. **JOHANA KATHERINE VILLARROEL PONCE** portadora de la cedula de ciudadanía No **0604065631** ha realizado el trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación con los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en esta Unidad Educativa durante el año lectivo 2023 – 2024 con el tema " EL IMPACTO DE LA GAMIFICIÓN EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UECIB "SURUPUCYU", PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023 – 2024", demostrando ser una profesional responsable, capaz de ejercer sus derechos y contraer obligaciones, lo que le hace acreedora del aprecio, estima y consideración del entorno educativo.

Es todo en cuanto puedo Certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

MSc. **SEGUNDO ARTURO CHIMBO CANDO**  
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SURUPUCYU"  
0201089679  
arturo.chimbo@educacion.gob.ec



Anexo A3. Aplicación del juego Monopolio Cultura y Rutas.



*Nota.* Las ilustraciones muestran la aplicación del juego académico propuesto para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Surupucyu", por Villarroel.J, 2024.

