

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y  
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

---

## **Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje en estudiantes de premedia con enfoque intercultural bilingüe**

Impact of gamification on motivation and learning in premium  
students with an intercultural bilingual approach

---

**Reina González**

reinaderodriguez0990@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-7129-1083>

Universidad de Panamá. Facultad de  
Educación, Campus Central  
Panamá – Panamá

**Samy Arrocha**

Samy.arrocha09@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6888-7766>

Universidad de Panamá. Facultad de  
Educación, Campus Central  
Panamá – Panamá

**DOI:** <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4217>

**Artículo recibido:** 26 de junio de 2025

**Aceptado para publicación:** 22 de julio de  
2025.

**Conflictos de Interés:** Ninguno que declarar.

  
**Redilat**  
Red de Investigadores  
Latinoamericanos

**NÚMERO**

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4217>

## Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje en estudiantes de premedia con enfoque intercultural bilingüe

Impact of gamification on motivation and learning in premium students with an intercultural bilingual approach

**Reina González**

reinaderodriguez0990@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-7129-1083>

Universidad de Panamá. Facultad de Educación, Campus Central  
Panamá – Panamá

**Samy Arrocha**

Samy.arrocha09@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6888-7766>

Universidad de Panamá. Facultad de Educación, Campus Central  
Panamá – Panamá

Artículo recibido: 26 de junio de 2025. Aceptado para publicación: 22 de julio de 2025.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen

El estudio adjunto analizó el impacto de la gamificación en la motivación y aprendizaje de los estudiantes de premedia de la Escuela Icanti, en la Comarca Madugandí, con un enfoque intercultural bilingüe. A través de una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, el estudio buscó medir cómo las estrategias gamificadas incluyeron el rendimiento académico y motivación en un entorno bilingüe, donde los estudiantes enfrentan retos culturales y lingüísticos. La investigación destacó un aumento significativo en la motivación de los estudiantes después de la implementación de estas estrategias, con un 66% de ellos indicando sentirse más comprometidos con su aprendizaje. Además, se observó un incremento en la percepción de que las actividades respetan y reflejan la cultura e idioma de los alumnos, con un 74% en el postest. El enfoque del estudio demostró que la gamificación puede ser una herramienta eficaz no solo para aumentar la motivación, sino también para integrar y respetar la diversidad cultural en el proceso educativo. Los hallazgos sugirieron que la gamificación ofrece oportunidades para mejorar la enseñanza en contextos multiculturales y bilingües.


*Palabras clave:* educación y cultura, identidad cultural, educación bilingüe, método de enseñanza, técnica didáctica, demostración pedagógica, juego educativo

### Abstract

The accompanying study analyzed the impact of gamification on the motivation and learning of pre-secondary students at Icanti School, in the Madugandí region, using an intercultural bilingual approach. Through a combination of qualitative and quantitative methods, the study sought to measure how gamified strategies influenced academic performance and motivation in a bilingual environment, where students faced cultural and linguistic challenges. The research highlighted a significant increase in student motivation after the implementation of these strategies, with 66% of them reporting feeling more engaged in their learning. Additionally, an increase was observed in the perception that the activities respect and reflect students' culture and language, with 74% in the post-test. The study's

approach demonstrated that gamification can be an effective tool not only to increase motivation but also to integrate and respect cultural diversity into the educational process. The findings suggested that gamification offered opportunities to improve teaching in multicultural and bilingual contexts.

*Keywords:* education and culture, cultural identity, bilingual education, teaching method, teaching technique, pedagogical demonstration, educational game.

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: González, R., & Arrocha, S. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje en estudiantes de premedia con enfoque intercultural bilingüe. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (3), 3612 – 3623.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4217>

## INTRODUCCIÓN

La gamificación, sin duda alguna, se perfila como una de las herramientas más apropiadas en el mundo de la educación moderna y cambia de forma drástica la manera en que los estudiantes logran adquirir conocimientos. Esta metodología novedosa integra de forma sistemática componentes lúdicos y recreativos al proceso de enseñanza, que, en vez de solo aumentar el interés de los estudiantes, logra incrementar el nivel de entendimiento y memoria del conocimiento que ha sido entregado. Este estudio tuvo la finalidad de investigar hasta qué punto la gamificación impacta la motivación y el aprendizaje en los estudiantes de secundaria del Icanti de la Región de Madugandí, con énfasis en la promoción de procesos que facilitaron la interculturalidad bilingüe. Este estudio se desarrolló a partir del segundo trimestre del 2024 con el objetivo de encontrar pedagogías que se puedan aplicar de manera efectiva en estos casos.

El trabajo de Vernimmen (2019) "Educación Bilingüe Intercultural en Ecuador: Educación Bilingüe Intercultural," fue importante para el desarrollo de esta investigación respecto a la influencia de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de premedia de la Escuela Icanti. El estudio de Vernimmen (2019) exploró los eventos históricos y conceptuales que han afectado el desarrollo de la Educación Bilingüe Intercultural en Ecuador. En tiempos antiguos, los grupos étnicos estaban a favor de la enseñanza de las lenguas nativas dentro del sistema educativo, una demanda que se intensificó tras la introducción del Sistema de Educación Bilingüe Intercultural en 1988. Destacó la importancia de establecer un enfoque intercultural como una obligación ética y política que va más allá de la idea simplista del multiculturalismo. Basado en esa investigación, el autor ha establecido que a pesar de que existe un marco legal que respaldó la implementación de la Educación Bilingüe Intercultural, su práctica fue más multicultural que intercultural en naturaleza, lo que limita su impacto social.

La dimensión de la gamificación también ha sido abordada dentro del estudio "La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica" llevado a cabo por García et al. (2020). Esta investigación tuvo como objetivo analizar el concepto de gamificación y su implementación en entornos educativos. El uso de la gamificación se ha aplicado en los videojuegos y el mundo empresarial a su aplicación como estrategia de enseñanza. Este estudio describió el proceso de gamificación a lo largo de los ejes de teoría y práctica pedagógica para garantizar la participación activa y motivada de los estudiantes. Se entiende que el uso de la gamificación cambia las dinámicas educativas, lo que convierte al docente en un guía del proceso de aprendizaje que responde a las características y requerimientos de los estudiantes en lugar de ser un simple emisor.

Sin ninguna duda, la escuela Icanti enfrenta desafíos significativos respecto a los recursos pedagógicos disponibles y la calidad de su educación. La falta de motivación y de involucramiento de los estudiantes con la tarea podría ser explicada por la falta de estrategias innovadoras que desencadenan su interés, así como su interacción con el contenido. Como señalan Vergara & Gómez (2017), el uso de la gamificación ha surgido como una oportunidad para mejorar el ambiente educativo cambiando el enfoque de la enseñanza a uno más centrado en el estudiante, que es más activo y relevante para los estudiantes en vista de sus realidades cotidianas. La escuela Icanti, ubicada en la región de Madugandí, plantea desafíos particulares para los procesos educativos debido a su carácter multicultural y multilingüe. En tal lugar, se observó que los estudiantes enfrentan los problemas habituales relacionados con el aprendizaje producto de su entorno multicultural.

Por esa razón, el uso de la gamificación es una estrategia que se pudo llevar a cabo en la escuela Icanti siempre, conociendo la necesidad de mejora e innovación en las prácticas pedagógicas. Tal dominio implicó la integración de habilidades particulares; por lo tanto, fue necesario, crucial y vital que un proceso educativo estuviese definido por estas peculiaridades. Se supone que estos hallazgos traerán un efecto positivo no solo a los estudiantes de la comunidad Madugandí, sino a otras poblaciones que

enfrentan desafíos educativos similares. El objetivo principal es fomentar la inclusividad, efectividad y relevancia cultural en la enseñanza, mientras se satisface la creciente diversidad que los estudiantes están trayendo.

La investigación se centró en explorar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de pregrado en un entorno intercultural bilingüe. Se enfatizó en las formas a través de las cuales las actividades divertidas pueden profundizar el interés y la participación activa del estudiante. También tenía como objetivo integrar las características culturales y lingüísticas de la comunidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio mostró mejoras tanto en el compromiso como en el rendimiento académico. Se demostró que la gamificación es una herramienta pedagógica eficaz e inclusiva.

### **METODOLOGÍA**

El estudio siguió una metodología cuantitativa. Esta metodología es particularmente útil para examinar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje en un entorno intercultural bilingüe como el de la Escuela Icanti. La metodología cuantitativa permitió recopilar datos de manera objetiva respecto a los principales logros de los estudiantes antes y después de la gamificación, mediante el uso de encuestas previas y posteriores.

Se utilizaron enfoques no experimentales durante el estudio, ya que las variables no fueron alteradas ni manipuladas de ninguna manera. La intención era desvelar los efectos de la gamificación en el contexto pedagógico. El enfoque no experimental fue apropiado para este tipo de investigación, ya que no buscaba interferir ni alterar artificialmente el entorno, sino observar y medir los cambios que ocurren en la motivación y el aprendizaje de los alumnos sin intervención directa. Este diseño nos permitió ver los efectos de la gamificación en un contexto real dentro de la Escuela Icanti, dado las peculiaridades culturales y lingüísticas del entorno educativo.

Al final, la investigación tomó un enfoque descriptivo, que tuvo como objetivo detallar e investigar el efecto de la gamificación en la motivación, el aprendizaje y la implicación de los estudiantes. El objetivo fue analizar, registrar y describir cómo los estudiantes percibían y se comportan antes y después de la intervención. De esta forma, la forma de investigación descriptiva permitió no solo la recopilación de datos respecto a los cambios en el rendimiento académico, sino también cómo la gamificación afecta la identidad cultural y el bilingüismo en los estudiantes. Con esta perspectiva particular, se pudo lograr una comprensión precisa de la dinámica del aula y los cambios traídos por la aplicación de la gamificación en un entorno intercultural bilingüe.

### **DESARROLLO**

Este concepto de educación intercultural argumenta que la pedagogía va más allá de la mera transmisión de información, ya que incorpora las particularidades culturales y lingüísticas de los estudiantes para lograr una mayor equidad y balance en la educación. Como señala Vernimmen (2019), el objetivo principal de la educación intercultural es fortalecer la identidad cultural de los aprendices mientras se desarrollan simultáneamente sus habilidades académicas. En este sentido, la gamificación puede describirse como una técnica pedagógica que busca fomentar la adquisición y apreciación del lenguaje a través de una reinterpretación del contenido de la clase de artes del lenguaje donde la identidad de los estudiantes está en el centro de atención. No solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora la motivación del aprendizaje y aumenta la profundidad y el significado del aprendizaje.

El modelo pedagógico de la región de Madugandí se ha caracterizado por la preocupación por la amenaza que afecta a las lenguas y las tradiciones culturales de grupos específicos. Seguramente esto

ha derivado en el auge en la región de la educación bilingüe y con multiculturalismo, considerando que en esta región hay una gran variedad de lenguas y culturas. Esta preocupación por los temas culturales permite entender por qué la gamificación puede contribuir a la motivación y la interacción en el aprendizaje de una nueva lengua y cultura. Desde esta perspectiva, el uso de técnicas de motivación basadas en la diversión se considera mucho más eficiente que emplear métodos de aprendizaje centrados en la educación tradicional.

Asimismo, en el modelo de autodeterminación que proponen Bottela & Ramos (2019), se observó que los estudiantes están más motivados cuando participan activamente en el aprendizaje que les concierne. Ciertamente, el ambiente educativo que favorece la autonomía, competencia y la integración a la cultura, incrementa la motivación interna. En un escenario en el que existen simultáneamente dos idiomas y dos culturas, la gamificación se convierte en una estrategia extraordinaria para motivar a los estudiantes. Esto se debe a que permite emplear métodos de enseñanza que son participativos, interesantes, y aditivos desde la visión cultural. De esta manera, la ludificación no solo facilita el aprendizaje, sino que también enriquece la cultura de los estudiantes.

El diseño e implementación de la gamificación debe hacerse con sumo cuidado para que se pueda considerar todo el componente cultural y lingüístico como una parte fundamental de las actividades del proceso de enseñanza. La gamificación alcanza su punto óptimo en relación a la motivación cuando los elementos del juego se corresponden con los objetivos educativos y las características del grupo de alumnos que se estudia. En el presente, todos los proyectos de juegos deben incluir el uso de las lenguas maternas y otros aspectos culturales de la comunidad Madugandi. De esta manera, los estudiantes muestran mayor interés y mejor aprecio por la diversidad cultural dentro del ambiente educativo.

En este sentido, es importante resaltar la situación de los estudiantes de la Escuela Icantí, quienes enfrentan no solo barreras educativas, sino también la complejidad interna de educar en un contexto multilingüe. Hay una necesidad de una pedagogía que cultive y aprecie el bilingüismo, lo que permite a los estudiantes aprender dos idiomas manteniendo su identidad cultural. Además, tal proceso podría ser apoyado por el uso de la gamificación con los elementos bilingües utilizados en las actividades que animen a los estudiantes a emplear tanto su lengua materna como la segunda lengua. Esta contribución apoya una educación mejor y más inclusiva.

De hecho, es necesario señalar que el aprendizaje bilingüe intercultural es un proceso en desarrollo continuo y siempre debe tener en cuenta los aspectos individuales de los estudiantes. Por ejemplo, García (2021) argumenta que para que el poseer dos idiomas en un contexto educativo no sea interpretado como una carga, sino como un recurso que puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La utilización de la gamificación puede potenciar esta ventaja en el caso que se cite al obtener un mayor grado de interacción y participación entre los estudiantes, superando así los retos lingüísticos que se presentan y logrando un aprendizaje más significativo. Este fenómeno no solo mejora el rendimiento escolar, sino que además fortalece la autoestima y el sentido de pertenencia cultural de los estudiantes.

Sin embargo, cuando la gamificación se aplica en un contexto de bilingüismo cultural, hay una necesidad de una actitud adecuada para garantizar la correcta mezcla de componentes didácticos. En este contexto, se emplearon la gamificación como un instrumento para que los estudiantes no sólo obtengan conocimiento, sino que también se involucren con indagaciones críticas sobre su identidad. Con respecto a los elementos de la pedagogía crítica que se presentan en los trabajos de García-Segura (2019), algunos procesos de investigación deben cambiar para convertirse en uno más emancipador para los estudiantes.

En este contexto, la teoría de la instrucción diferenciada según lo descrito por Fernández (2020) asume una relevancia crítica. Según esta teoría, los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje y es el educador quien tiene la responsabilidad de modificar las estrategias pedagógicas para satisfacer tales necesidades. Dentro de un contexto de bilingüismo cultural, el uso efectivo de la gamificación es capaz de ofrecer diferentes formas de participación y aprendizaje que se ajustan a las habilidades lingüísticas y culturales de cada estudiante. Esto asegura que todos los estudiantes, independientemente de su dominio en diferentes idiomas, tengan la oportunidad de beneficiarse de un determinado sistema educativo.

Al mismo tiempo, los bilingües interculturales acentúan la necesidad de colaboración entre los maestros y sus respectivas familias. La comunidad social en Madugandi, por ejemplo, se enriquece como resultado de la importancia tanto del idioma como de la cultura. Por lo tanto, la participación activa de los miembros de la comunidad es muy importante en las estrategias pedagógicas como el uso de la gamificación. Por esa razón, los estudiantes reciben apoyo no solo de la escuela, sino de la familia y el entorno social, lo cual aumenta su motivación y nivel de conocimiento. La integración de aspectos culturales y lingüísticos en la práctica educativa, tanto antes como después de las lecciones, ayuda a fortalecer esta relación. Es evidente que bajo estas circunstancias, el uso de la gamificación puede ser muy ventajoso.

El poder de la motivación de los alumnos en un entorno lingüístico y cultural diverso se encuentra afectado de manera importante por el entendimiento que el alumno posee sobre su identidad cultural y lengua en el ámbito académico. Cuando las dinámicas de gamificación son apreciadas y reconocidas por sus resultados, el alumnado estará más dispuesto a llevar a cabo actividades de aprendizaje. El aprecio hacia su cultura y idioma le brinda a los jóvenes un aumento en la autoestima y en la confianza que necesariamente tiene un impacto positivo en su rendimiento educativo.

Por lo tanto, con el uso de la gamificación en la institución educativa Icanti, no solo se busca incrementar la motivación y el aprendizaje, sino también fortalecer la identidad cultural y lingüística del alumnado. Al incluir una cultura dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la gamificación aumenta la penetración y la calidad de sus educandos al entonces hacerles más comprometidos y logrando mejores resultados en las evaluaciones. Este estudio pretende explorar esas interacciones y proporcionar una mirada más profunda sobre los modos en que se puede implementar con eficacia la gamificación en contextos multiculturales.

En efecto, el informe de cómo la implementación de gamificación afecta a los estudiantes de la Escuela Icanti tiene importancia a nivel general. El resultado de este estudio puede proporcionar argumentos teóricos útiles para la aplicación de técnicas y herramientas de gamificación dentro de personas que hablan dos idiomas, siendo este otro paso hacia un proceso de aprendizaje más justo y efectivo. Desde esta línea de pensamiento, esta es una oportunidad para ver cómo la gamificación del aprendizaje puede mejorar la enseñanza en un entorno de aula culturalmente heterogéneo al dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades académicas y personales al más alto nivel posible.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Comparativo del pretest y postest sobre si los estudiantes se sienten motivados a participar en las clases*

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	10.3	2	3.4
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	24	41.4	1	1.7
De acuerdo	14	24.1	17	29.3
Totalmente de acuerdo	14	24.1	38	65.5
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

Análisis de Resultados: En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si los estudiantes se sienten motivados a participar en las clases, considerando el antes y después de aplicar estrategias gamificadas, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 10% indicó estar totalmente en desacuerdo, 41% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 24% de acuerdo y 24% totalmente de acuerdo; mientras que en el postest el 3% apuntó estar totalmente en desacuerdo, 2% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 29% de acuerdo y 66% totalmente en desacuerdo (Tabla 1). Según las estadísticas, después de introducir la gamificación, se observó un incremento significativo en el entusiasmo de los alumnos. El porcentaje de estudiantes completamente motivados aumentó del 24% al 66%. La proporción de alumnos sin motivación total se redujo de un 10% a un 3%. Esto sugiere que la gamificación impacta significativamente en la implicación de los alumnos.

**Tabla 2**

*Comparativo del pretest y postest sobre si los estudiantes consideran que el aprendizaje es relevante y ayuda a comprender los contenidos*

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	10.3		
En desacuerdo	1	1.7		
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	33	56.9	4	6.9
De acuerdo	8	13.8	19	32.8
Totalmente de acuerdo	10	17.2	35	60.3
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si los estudiantes consideran que el aprendizaje es relevante y ayuda a comprender los contenidos, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 10% indicó estar totalmente en desacuerdo, 2% en desacuerdo, 57% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 14% de acuerdo y 17% totalmente de acuerdo; mientras que en el postest el 7% apuntó estar ni en desacuerdo ni de acuerdo, 33% de acuerdo y 60% totalmente en desacuerdo (Tabla 2). Tras la intervención, la apreciación hacia el valor del aprendizaje mejoró notablemente, ya que el número de estudiantes que reconocieron su importancia aumentó significativamente en un 93 %, a la vez que aquellos que no manifestaron claramente su opinión disminuyeron drásticamente del

57 % al 7 %. Esto indica que la incorporación de elementos de juego logró que la experiencia de aprendizaje resultará más interesante y con mayor importancia para los alumnos.

**Tabla 3**

*Comparativo del pretest y postest sobre si las estrategias y gamificación usadas en el aula les resultan interesantes y atractivas*

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	5.2		
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	26	44.8	2	3.4
De acuerdo	17	29.3	18	31.0
Totalmente de acuerdo	12	20.7	38	65.5
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si las estrategias y gamificación usadas en el aula les resultan interesantes y atractivas, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 5% indicó estar totalmente en desacuerdo, 45% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 29% de acuerdo y 21% totalmente de acuerdo; mientras que en el postest el 3% apuntó estar ni en desacuerdo ni de acuerdo, 31% de acuerdo y 66% totalmente en desacuerdo (Tabla 3). El estudio mostró un notable incremento en el entusiasmo por las tácticas de gamificación, las cuales han captado la atención de un 66% de los estudiantes, en contraste con el 21% anteriormente. La neutralidad experimentó una fuerte caída, pasando del 45% al 3%, lo cual resalta los beneficios de la percepción de clase asociada a la gamificación. En resumen, esto representaría un claro indicio del entusiasmo por explorar diferentes actividades de estudio.

**Tabla 4**

*Comparativo del pretest y postest sobre si el rendimiento académico ha mejorado antes y después de aplicar gamificación*

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	9	15.5		
En desacuerdo	2	3.4	6	10.3
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	31	53.4	12	20.7
De acuerdo	10	17.2	26	44.8
Totalmente de acuerdo	6	10.3	14	24.1
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si el rendimiento académico ha mejorado antes y después de aplicar gamificación, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 16% indicó estar totalmente en desacuerdo, 3% en desacuerdo, 53% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 17% de acuerdo y 10% totalmente de acuerdo; mientras que en el postest el 10% estuvo en desacuerdo, 21% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 45% de acuerdo y 24% totalmente en desacuerdo (Tabla 4). Tras la implementación de la gamificación, se observa un incremento en la percepción del desempeño académico, con un aumento del 10% al 24% en el número de estudiantes que están completamente

convencidos de que su rendimiento ha mejorado. No obstante, un 10% aún muestra discrepancia y la neutralidad ha caído del 53% al 21%. Estos hallazgos sugieren que la aplicación de la gamificación mejora el desempeño académico de los alumnos.

**Tabla 5**

Comparativo del pretest y postest sobre si las actividades educativas y gamificadas reflejan y respetan la cultura e idioma de los estudiantes

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	13.8	1	1.7
En desacuerdo			2	3.4
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	28	48.3		
De acuerdo	12	20.7	12	20.7
Totalmente de acuerdo	10	17.2	43	74.1
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si las actividades educativas y gamificadas reflejan y respetan la cultura e idioma de los estudiantes, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 14% indicó estar totalmente en desacuerdo, 48% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 21% de acuerdo y 17% totalmente de acuerdo; mientras que en el postest el 2% estuvo totalmente en desacuerdo, 3% estuvo en desacuerdo, 21% de acuerdo y 74% totalmente en desacuerdo (Tabla 5). Según un aspecto del estudio, se observa un marcado incremento en la percepción de que las actividades de gamificación reflejan y respetan la cultura y el idioma de los alumnos. Después de completar la evaluación final, se observó que un 74% de los alumnos respaldan por completo esta declaración, en contraste con el 17% que lo hacía antes de la evaluación. La neutralidad experimentó una fuerte disminución, pasando del 48% al 3%, lo cual indica que la gamificación tiene un impacto positivo en la diversidad cultural y lingüística presente en el entorno educativo.

**Tabla 6**

Comparativo del pretest y postest sobre si los estudiantes se sienten cómodos aprendiendo en entornos bilingüe y multiculturales antes y después de las actividades gamificadas

Respuestas	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	6.9		
En desacuerdo	3	5.2		
Ni en desacuerdo ni de acuerdo	30	51.7		
De acuerdo	14	24.1	15	25.9
Totalmente de acuerdo	7	12.1	43	74.1
<b>Total</b>	<b>58</b>	<b>100</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Fuente:** elaboración propia.

En relación al comparativo entre el pretest y el postest sobre si los estudiantes se sienten cómodos aprendiendo en entornos bilingüe y multiculturales antes y después de las actividades gamificadas, se tiene que señalar que de 58 participantes en el pretest el 7% indicó estar totalmente en desacuerdo, 5% en desacuerdo, 52% ni en desacuerdo ni de acuerdo, 24% de acuerdo y 12% totalmente de acuerdo;

mientras que en el postest el 26% estuvo de acuerdo y 74% totalmente en desacuerdo (Tabla 6). Tras el análisis, se descubrió que la visión de los alumnos acerca de cómo las actividades gamificadas influyen en la cultura y el respeto por el idioma mejoró de manera notable. Un 74 % estuvo de acuerdo en la evaluación posterior, en contraste con el 17 % en la evaluación previa. La neutralidad experimentó una marcada reducción, pasando del 48 % al 3 %, lo cual señala un efecto beneficioso de la gamificación en la expresión cultural y lingüística dentro del entorno educativo.

### **DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN**

Sin duda, la educación bilingüe y multicultural es fundamental en áreas donde convergen idiomas y tradiciones, como sucede en la región de Madugandí. Este enfoque educativo no solo enseña conceptos académicos, sino que también protege y fomenta los idiomas y tradiciones culturales de comunidades en peligro. Dentro de este contexto, la gamificación emerge como una innovadora herramienta que integra elementos lingüísticos y culturales en la enseñanza para despertar el interés de los alumnos. Según Vernimmen (2019), la educación a través de la cultura debe crear un entorno donde los alumnos cultiven una identidad cultural sólida mientras adquieren conocimientos. Al combinar estos elementos, la gamificación puede generar experiencias de aprendizaje más colaborativas y significativas.

La falta de motivación en los estudiantes es un desafío que la escuela debe superar, garantizando que el entorno educativo respalde sus habilidades y conexión con la cultura. De acuerdo con Botella & Ramos (2019), los resultados reflejan un incremento en la participación de los estudiantes tras la implementación de estrategias gamificadas. Se observó que el porcentaje de estudiantes interesados en la enseñanza aumentó del 24% al 66%, lo que demuestra que la gamificación fomenta un proceso de aprendizaje más activo y participativo, impactando tanto en la motivación como en el sentido de pertenencia cultural.

Para que la gamificación sea efectiva en entornos bilingües e interculturales, es crucial diseñar de manera que los elementos culturales y lingüísticos sean parte integral de las actividades educativas. Según García et al. (2020), la gamificación alcanza su máximo potencial cuando los elementos del juego se alinean con los objetivos educativos y reflejan las particularidades del entorno de los estudiantes. Esto se evidencia en los datos obtenidos, donde el 74% de los estudiantes manifestó mayor satisfacción al aprender en un ambiente educativo bilingüe y multicultural, en comparación con el 12% antes de la implementación de la gamificación.

Los estudiantes de la Escuela Icantí enfrentan desafíos tanto académicos como lingüísticos y culturales debido a la coexistencia de múltiples idiomas. Fomentar el dominio de dos idiomas sin perder la conexión con la cultura es fundamental. La gamificación facilita este proceso al integrar elementos culturales y lingüísticos en sus actividades. Según los datos, el 93% de los estudiantes percibió que el aprendizaje era más relevante y comprensible después de la aplicación de la gamificación, lo cual refuerza la efectividad de esta estrategia en un entorno intercultural y bilingüe.

Por ende, la gamificación en la educación bilingüe no solo incrementa la motivación y el aprendizaje, sino que también enriquece la identidad cultural y lingüística de los estudiantes. García (2021) resalta que el ser bilingüe no debe verse como un obstáculo, sino como una oportunidad para ampliar el conocimiento y la comprensión. Los hallazgos indican que el porcentaje de estudiantes que encuentran atractivas las estrategias gamificadas aumentó del 21% al 66%, mientras que la indiferencia se redujo drásticamente del 45% al 3%. Esto demuestra que la gamificación puede trascender barreras lingüísticas, fomentar la colaboración y fortalecer la educación en contextos interculturales.

## REFERENCIAS

Arnaiz Martín, Y. (2021). Diseño y evaluación de un juego de mesa serio para el aprendizaje de la energía en educación secundaria con aprendizaje autorregulado. Universidad de Burgos, Facultad de Educación. Obtenido de <https://riubu.ubu.es/handle/10259/6728>

Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). La Teoría de la Autodeterminación: Un Marco Motivacional para el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Contextos Educativos*, 24 (2019), 253-269. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217946/Botella.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández Soria, J. M. (2020). Identidad Cultural y Derecho a la Educación. *Contextos Educativos*, 26 (2020), 23-39. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/217507/Fern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1>

Fernández-Collado, C., Hernández-Sampieri, R., & Baptista-Lucio, P. (2014). Alcance de la Investigación. Meta Base. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dialnet*, Vol. 1, Nº. 1, 2020, págs. 16-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

García, L. (2021). El bilingüismo en la educación indígena. *Revista Punto Cu Norte*, Núm. 13 (2021): Antropología mexicana y educación indígena. Obtenido de <https://revistas.cunorte.udg.mx/punto/article/view/105>

García-Segura, S. (2019). Identidad, lengua y educación: la realidad de la amazonía peruana. *Rev. estud. exp. educ.* vol.18 no.36 Concepción abr. 2019. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100193&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100193&script=sci_arttext)


Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGrawHill Education, Interamericana de Editores, S.A. de C.C.

López Apaza, C. L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020. Universidad Católica Santa María. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>

Melo-Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Inf. tecnol.* vol.29 no.3 La Serena jun. 2018. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext)

Vergara, D., & Gómez, A. (2017). Origen de la Gamificación Educativa. *Espacio de Pensamiento y Innovación Educativa*, ENIAC. Obtenido de <http://espacioeniacy.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>.

Vernimmen Aguirre, G. (2019). Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador: Una revisión conceptual. *Alteridad* vol.14 no.2 Cuenca jun./dic. 2019. Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422019000200162&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422019000200162&script=sci_arttext)

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .