

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

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

La gamificación como herramienta didáctica en el fortalecimiento de la interculturalidad en bachillerato

Gamification as a teaching tool for strengthening interculturalism in
high school

Janileysi Jackeline Quimi Yagual

Janileysi.quimi@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-3053-0498>

Universidad Estatal Península de Santa

Elena

Santa Elena – Ecuador

Margarita De Las Nieves Lamas González

mlamas@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5539-4383>

Universidad Estatal Península de Santa

Elena

Santa Elena – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.5012>

Artículo recibido: 11 de agosto de 2025.

Aceptado para publicación: 12 de diciembre
de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.5012>

La gamificación como herramienta didáctica en el fortalecimiento de la interculturalidad en bachillerato

Gamification as a teaching tool for strengthening interculturalism in high school

Janileysi Jackeline Quimi Yagual

Janileysi.quimi@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-3053-0498>

Universidad Estatal Península de Santa Elena

Santa Elena – Ecuador

Margarita De Las Nieves Lamas González

mlamas@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5539-4383>

Universidad Estatal Península de Santa Elena

Santa Elena – Ecuador

Artículo recibido: 11 de agosto de 2025. Aceptado para publicación: 12 de diciembre de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El presente estudio investiga las contribuciones del buen uso de la gamificación para fortalecer la interculturalidad en los estudiantes de bachillerato. Empleando el enfoque mixto, los datos se recopilaron mediante encuestas hacia los docentes con la finalidad de examinar la efectividad del uso de la gamificación en la enseñanza aprendizaje. Los resultados arrojaron que el 80% de los educadores considera que la estrategia es efectiva, solo el 20 % hace uso en sus horas clases por las brechas digitales que existen dentro del ámbito educativo. Al contrario, el 42% de los educadores hacen uso de videos subidos a plataformas de uso masivo, el 23% plataformas educativas interactivas y con un 23% el uso de las redes sociales. En cuestión de recursos disponibles el 54% de los docentes cree que la gamificación es un apoyo en la enseñanza de la interculturalidad, aunque el 26% que solo beneficia a una parte y el 20% está en total negativa. No obstante, también se visualizaron barreras como es la falta de infraestructura, la ausencia de capacitaciones al personal docente para el buen uso de la misma y la resistencia al cambio por parte de algunas autoridades o actores educativos. El aporte de la gamificación en el proceso educativo de interculturalidad es muy significativo en los estudiantes de primero de bachillerato. Permitió mejorar la intercomunicación mitigando brechas existentes debido a las diferentes etnias que existen dentro del aula clases.


Palabras clave: interculturalidad, educación, gamificación, inclusión, tecnología

Abstract

This study investigates the contributions of the proper use of gamification to strengthen interculturality in secondary school students. Using a mixed approach, data was collected through surveys of teachers in order to examine the effectiveness of gamification in teaching and learning. The results showed that 80% of educators consider the strategy to be effective, but only 20% use it in their classes due to the digital divide that exists within the educational sphere. On the contrary, 42% of educators use videos uploaded to mass-use platforms, 23% use interactive educational platforms, and 23% use social networks. In terms of available resources, 54% of teachers believe that gamification supports the teaching of interculturality, although 26% believe that it only benefits some and 20% are totally opposed

to it. However, barriers were also identified, such as lack of infrastructure, lack of training for teaching staff in its proper use, and resistance to change on the part of some authorities or educational actors. The contribution of gamification to the educational process of interculturality is very significant for first-year secondary school students. It has improved communication by mitigating existing gaps due to the different ethnic groups that exist within the classroom.

Keywords: interculturality, education, gamification, inclusion, technology

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

Cómo citar: Quimi Yagual, J. J., & Lamas González, M. D. L. N. (2025). La gamificación como herramienta didáctica en el fortalecimiento de la interculturalidad en bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (6), 1713 – 1724.
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.5012>

INTRODUCCIÓN

El ámbito educativo se ha caracterizado por la transformación digital y la diversidad cultural en las distintas culturas, es crucial el desarrollo de actividades, estrategias innovadoras y motivadoras que impulsen no sólo al aprendizaje escolar o académico, sino también inculquen valores como el respeto, la empatía, la solidaridad, la comprensión y la inclusión en las diferentes culturas. La gamificación aparece como una herramienta metodológica efectiva que al hacer uso de componentes del juego en el contexto educativo ayuda a motivar y compromete a tener un mejor rendimiento adecuado al estudiante en todo su proceso de aprendizaje.

La interculturalidad se ha considerado como un principio primordial en la preparación de los estudiantes, especialmente en las colectividades pluriculturales como las latinoamericanas, este enfoque educativo requiere disponer a los estudiantes para valorar, reconocer y respetar las diversas identidades culturales que coexisten en el entorno, no obstante, su tratamiento dentro de los salones de clases, particularmente en el nivel superior continúa enfrentando importantes desafíos a entorno educativo. Entre las principales dificultades se encuentra limitada la disponibilidad de los recursos lúdicos tecnológicos y de las metodologías adecuadas que permitan integrar la diversidad cultural como un eje transversal del proceso de enseñanza y aprendizaje, la ausencia de herramientas tecnológicas actualizadas entorpecen la creación de entornos educativos que den paso al diálogo intercultural, la reflexión crítica sobre las diferencias y la participación activa de los educandos en las vivencias o experiencias significativas asociada a la realidad sociocultural en la que se desenvuelve

La educación ecuatoriana ha atravesado diversas transformaciones motivadas por la inclusión e integración de estudiantes pertenecientes a diferentes etnias y culturas presentes en el país, hace unos años atrás el modelo educativo experimentó cambios significativos a medida que se incorporan demandas lingüísticas, pedagógicas, socioculturales, a ello se suman los avances tecnológicos y científicos, los cuales generan sus beneficios y desafíos dentro del ambiente educativo. El uso de herramientas tecnológicas aporta al desarrollo de actitudes esenciales en los estudiantes de básica superior, tales como el respeto, la tolerancia, la empatía y la inclusión, promoviendo así una convivencia armónica en el aula de clases. En particular las plataformas educativas gamificadas permiten que los jóvenes tengan interacción con las diferentes culturas o etnias existentes, favoreciendo así a las experiencias de aprendizajes más significativas, estas experiencias fortalecen valores fundamentales en la formación integral del estudiante, potencian el trabajo colaborativo entre los individuos y ayudan a disminuir las brechas tecnológicas y geográficas entre los estudiantes del país y del mundo entero.

La pandemia fue 2019-2020 de ahí se generó un impacto profundo en las instituciones educativas de las diversas provincias del Ecuador, dificultando la continuidad del proceso de enseñanza aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio del año lectivo, cuál ante esta emergencia, la educación tuvo que transformarse de manera abrupta hacia el mundo virtual, haciendo uso de plataformas de videoconferencias. Sin embargo, esta transición tuvo un impacto en los docentes y en los estudiantes, en el caso de los docentes, muchos de ellos no contaban con las competencias digitales necesarias para poder manejar adecuadamente las plataformas educativas, ni el conocimiento de herramientas web que permitan captar y mantener la atención de los estudiantes durante la jornada de clases.

Las herramientas implementadas en el ámbito educativo influyen de manera significativa en la participación y aprendizaje de los estudiantes de básica superior entorno a un enfoque intercultural, las plataformas educativas digitales incorporan recursos lúdicos diseñados para promover un aprendizaje significativo, a largo plazo, motivador y atractivo, generando brechas socioculturales. Por el contrario, estas herramientas contribuyen al desarrollo y fortalecer las habilidades que conceden a los estudiantes adaptarse y responder favorablemente a los constantes cambios tecnológicos en el ámbito educativo.

Lo que busca la siguiente investigación es exponer que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para fortificar la interculturalidad en los educandos de básica superior al combinar dinámicas educativas lúdicas con contenidos de culturas para impulsar el diálogo, la convivencia armónica y la empatía entre todos los educandos de diferentes etnias culturales. La metodología a utilizar en esta investigación es cualitativa y cuantitativa, con estudios descriptivos, instrumentos usados para obtener resultados son las entrevistas y encuestas abiertas, la población escogida son los educadores de bachillerato de la unidad educativa Teodoro Wolf de la provincia de Santa Elena.

Para una mejor comprensión de los temas escogidos o identificados en las variables, se tomó en consideración diversos estudios e investigaciones previas, como una base de referencias. La educación en todos los entornos educativos tiene un objetivo que es desarrollar todas las capacidades y habilidades que tiene un individuo como el lenguaje, pensamiento, reflexión, creatividad, emprendimiento y muchas cualidades y facultades que el ser humano desarrolla a medida que va creciendo (Pozo y otros, 2023), es esencial para cualquier ser humano para poder realizar o desarrollar sus capacidades desde muy temprana edad.

La interculturalidad es un enfoque que no solo se centra en la relación entre las diversas culturas, más bien aspira a lo valioso y de gran valor humano como es respetar las visiones misiones de cada uno de los ciudadanos que conforma un país o una nación (Paco y otros, 2024), es una mejor comprensión y diálogo para generar empatía con cada persona sin importar el origen cultural o étnico al que pertenece puesto que cada vez son más visibles las diferencias de opiniones por el lugar de origen donde criaron. Actualmente el multiculturalismo ha sido objeto de críticas por perpetuar relación desigualitaria entre culturas y etnias logrando que no exista tolerancia a las diferentes civilizaciones, generando así confrontaciones interculturales haciéndose algo común en la nación (Samba y otros, 2025), la interculturalidad más que un concepto es una actitud asumida por el individuo, y se entiende como principio ético.

Para (Ocampo G, 2020) la interculturalidad se concibe como el proceso de interrelación entre personas pertenecientes a distintas culturas y etnias, respetando los valores y tradiciones que contiene cada una de ellas, el reconocimiento a la diversidad, la construcción de los saberes de manera conjunta, tiene su fin que es promover los valores como la equidad, empatía, convivencia armónica, la inclusión además de crear o formar individuos empáticos, solidarios y críticos en las sociedades cada vez más plurales.

La cultura es los conocimientos que dan significado a la manera de interactuar o actuar del sujeto y es consciente de todo lo que hace y de las experiencias adquiridas durante toda su vida que se han desarrollado por medio del lenguaje (Arrieta, 2021), se puede denominar que la cultura es la forma de vida que tiene cada grupo o familia de individuos en una determinada región o territorio. El ser humano nace incompleto porque con los primeros contactos sociales como es la familia más cercana que van acompañándolo en su largo camino de desarrollo, va adaptando conductas que visualiza por la cultura en la que se encuentra su entorno familiar (Sánchez, 2021), es lo que nos hace ser humano y nos da el distintivo de cada especie que habita en el planeta tierra.

La identidad es un sentido de pertenencia a un determinado grupo social, los mismos que comparten rasgos culturales, sus costumbres, valores y tradiciones, se encuentran localizados en determinados territorios (Chica y otros, 2024), más que todo es sentirse parte de un grupo donde se sienta cómodo y se los reconozca por su vestimenta, su forma de hablar, celebraciones y otros hábitos que puedan identificarlos como parte de esa cultura. Para la diversidad cultural es una fuerza de desarrollo, o solo en lo económico, sino en la vida intercultural, afectiva y moral para hacerla más enriquecedora, siendo esto un componente indispensable para reducir la pobreza y lograr el objetivo de un desarrollo sustentable (UNESCO, 2014)

La educación intercultural bilingüe en tiempos actuales, se ha tomado en cuenta gracias a las políticas que han establecido los últimos gobiernos que dan paso a la diversidad pedagógica en conjunto con la pluralidad lingüística según (Chumaña, 2022), el acceso que tienen los grupos y pueblos indígenas se convierte en una educación donde todos tiene acceso fortaleciendo los lazos culturales para una comunicación armónica y positiva entre todos los individuos que habitan en el territorio

En el presente, el mundo experimenta una insistente agitación e innovación tecnológica, lo que exige adaptaciones regulares en el entorno educativo en pleno siglo XXI, las tecnologías de la información influyen de manera decisiva en el fortalecimiento de todos los actores educativos, como los educadores y estudiantes. Según la (UNESCO, 2022) , "Las tecnologías digitales son una necesidad social para garantizar una educación como un derecho humano básico, especialmente en un mundo que enfrenta crisis cada vez más fuerte."

En el entorno educativo se debe dar cumplimiento a los requerimientos que se necesitan de la aprobación de las políticas públicas, con su única finalidad de que la educación intercultural tome fuerza en el ámbito educativo y los estudiantes mantengan interés por saber de etnias y culturas. Por lo que el mundo ha meditado que el uso de la gamificación puede tener sus beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje de los individuos de la sociedad. Es muy importante que los tics se incluyan en el currículo de educación para así ir innovando en la educación, además que así los ciudadanos se sientan en un entorno agradable y de vivencia diaria. Organismos internacionales como las ONU, OCDE, UNESCO Y OREALC han mostrado interés en dan un giro de 360 a la educación en los países latinoamericanos, comenzando con la capacitación de los docentes teniendo como finalidad hacer a un costado la educación tradicional donde muchos docentes solo se limitaban a transcribir sin ninguna pausa activa y mucho menos haciendo uso de la tecnología en la educación. De acuerdo con (Fabara, 2013), se incorporaron estrategias y se puso en marcha el Plan Decenal de Educación de 2006 a 2015 para obtener mejoras en la educación de los ciudadanos ecuatorianos. En el 2011, la ley de Educación intercultural incluye diversas modificaciones para los educadores, una de ellas es el programa SIPROFE, mismo que dé él se podía obtener una formación de manera constante para los docentes.

La gamificación es el uso de juegos y dinámicas que se encuentran en el ámbito educativo para motivar, facilitar el aprendizaje, mantener el interés, respetar las culturas a las cuales pertenecen varios de sus compañeros en el aula de clases y ayudar al estudiante a tener más compromiso y motivación con sus estudios manifestado por (Prieto y otros, 2022). Esta estrategia en el medio educativo ha tenido pros y eficaz en la participación activa del estudiante en el aula de clases, la motivación va en aumento y se crean ambientes de aprendizajes significativos, la gamificación se adapta acorde la que el docente va a impartir permitiendo desarrollar competencias de pensamiento crítico y a las resoluciones de problemas presentes o futuros (Ruíz, 2023)

Para varios autores destacan que la gamificación es también conocida como ludificación juguetización y juegoificación (Gudiño y otros, 2024), dichas palabras expuestas hacen referencia al uso de mecánicas de juegos, estrategias y procesos con propósitos como es interés, participación para mejorar el entorno de aprendizaje del estudiante dentro del aula de clases.

A pesar de su aparición actualmente el autor (De Sucre, 2024) nos manifiesta es una estrategia que ha obtenido popularidad debido a que se adapta acorde al medio en el cual se va a implementar dando resolución a problemas convirtiendo el aprendizaje tradicional en una clase más interesante, activa y atractiva, con el avance de las tic y los juegos en línea se ha convertido en un reto mantener al estudiante interesado por aprender sobre la interculturalidad que nos rodea.

La incorporación de la gamificación en la actualidad es una metodología interesante e importante para fortalecer la interculturalidad entre los estudiantes, las plataformas dan beneficios para que puedan explorar, respetar, comprender y poder diferenciar las etnias y culturas mediante sitios web donde

tendrán la libertad de poder crear y compartir sus opiniones siempre y cuando manteniendo el respeto y tolerancia por cada comentario que se emita.

Ahora bien, se ponen a consideración siete plataformas que permiten la interacción continua:

Una de las herramientas es Educaplay, contemplada como una plataforma que permite diseñar actividades interactivas, se puede diseñar acorde al tema que se está impartiendo, y así llevar la educación a otro nivel siendo más participativa e interesante dejando a un lado la educación tradicional. Los estudiantes pueden interactuar mediante el intercambio de información como si en verdad estuvieran en el aula presencial como por ejemplo las diferentes culturas en el mundo, formas de vida y grupos étnicos.

Cerebriti.com es una plataforma donde es posible tener acceso a juegos interactivos y también crear juegos adaptados al nivel, materia y tema que se esperan trabajar, se puede hacer o incluir contenidos sobre las tradiciones, costumbres, gastronomía, lenguas y valores de las culturas ayudando así a que reconozcan la diversidad como riqueza y no como algo diferente, comprendido los temas interculturales como la convivencia y el respeto mutuo.

Wordwall beneficia a los estudiantes porque convierte el aprendizaje tradicional en uno práctico y dinámico, mediante juegos como cuestionarios, crucigramas, emparejamiento, ruletas, ahorcado y muchos más, reforzando a los educandos los conceptos de diversidad cultural, valores, etnias, identidad, empatía por las culturas del entorno. La participación entretenida de los estudiantes permite que el ambiente sea motivador e inclusivo teniendo en consideración los estilos de vida de cada uno y a los docentes les permite evaluar de forma rápida mediante los aciertos y procesos del grupo o del estudiante.

Padlet es una plataforma educativa interactiva que permite la creación de murales o tableros virtuales donde los involucrados pueden publicar y compartir contenido como imágenes, audios, documentos, enlaces, es como especie de pared colaborativa en que no solo una persona, sino varias personas pueden participar sobre un tema en específico, es utilizada para fomentar la colaboración la creativa y la comunicativa entre los estudiantes como las tradiciones y valores de cada cultura.

La plataforma digital interactiva Genially que permite crear contenido visual e interactivo sin necesidad de ser experto en diseños o mucho menos programación, entre sus funciones esta las presentaciones de forma dinámica como juegos de interculturalidad, infografías que permiten el acceso a páginas web con más información de las culturas, juegos como escape, room o quizzes, mismas que se pueden compartir mediante enlaces o en Google Classroom o Moodle.

Socrative es una herramienta educativa que en el contexto de la interculturalidad es muy útil para promover el diálogo, la reflexión y la estimulación de la diversidad cultural dentro del salón de clases, se fomenta el respeto y la empatía como por ejemplo planteamiento de preguntas reflexivas como: ¿qué valores compartimos entre culturas? Y las respuestas anónimas permiten que sea una participación sin temores al qué dirán de los demás compañeros.

Quizz plataforma digital de aprendizaje gamificado, es decir que combina el estudio con dinámicas de juegos, permite a los docentes crear cuestionarios interactivos para visualizar y evaluar los aprendizajes o conocimientos, además de poder observar si se necesita de refuerzo en alguna área requerida, los estudiantes aumentan su interés y reduce su ansiedad ante las evaluaciones, sus repasos son de manera más práctica y lúdica, al momento de escoger una respuesta mal la misma plataforma indica y ayuda a identificar sus errores.

METODOLOGÍA

Esta investigación cuenta con un enfoque mixto, contando como metodología cuantitativa y cualitativa para brindar comprensión de la gamificación en el fortalecimiento de la interculturalidad en primero de bachillerato. Dichos enfoques han permitido visualizar las diferentes experiencias de los estudiantes desde cada punto de vista.

De acuerdo con (Hernández, 2014) la investigación cualitativa puede interpretar las respuesta o eventos, que es lo que se busca analizar e interpretar lo que se está observando o visualizando. Este enfoque da paso al investigador a construir lo que se requiere mediante las experiencias y opiniones de los participantes, logrando así aportes que ayuden a demás indagadores sobre la gamificación en el ámbito educativo nivel básica superior.

Enfoque cuantitativo según (Zúñiga, 2023) se centra en análisis y medir datos numéricos para poder explicar los fenómenos que se presentan en las investigaciones, pone en práctica herramientas matemáticas y estadísticas para poder representar los resultados en muestras como diagramas y pasteles. En sí la metodología cuantitativa da respuesta los fenómenos mediante datos que se obtiene de recolección y a base numérica haciendo uso de métodos estadísticos y matemáticos.

Para llevar a cabo este estudio se ha considerado la encuesta que se diseñó sobre las experiencias de los estudiantes respecto a la gamificación como herramienta para fortalecer la interculturalidad en la institución educativa. El instrumento escogido consta de preguntas de respuesta abiertas desde una revisión completa de la literatura y varias consultas a diversos expertos en interculturalidad y educación.

Las entrevistas semiestructuradas, es el instrumento que dio paso a profundizar las actitudes, percepciones y experiencias individuales de cada profesional educativo para poder acceder a información detallada, para eso de dio una guía de entrevista de preguntas abiertas con temas referentes a la investigación escogida, permitido a los docentes compartir desde sus experiencias y perspectiva con sus palabras.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los datos obtenidos dieron paso a realizar el siguiente análisis

Tabla 1

Análisis de la encuesta

Pregunta	Análisis
¿Con qué frecuencia hace uso de la gamificación en sus clases para abordar temas de interculturalidad?	La mayoría de los educadores relacionados con el 45% no manejan la gamificación para aproximarse temas de interculturalidad, y solo el 15% hace uso siempre de esta herramienta. Estos resultados obtenidos hacen sugerencia a incentivar, capacitar y formar a los docentes con el uso de herramientas tecnológicas
¿Qué nivel de efectividad percibe en el uso de la gamificación para promover la interculturalidad entre sus estudiantes	La encuesta realizada a los educadores demuestra que el 80% contempla que el uso de la gamificación es eficaz para promover la interculturalidad, lo que indica que si se tiene buena acogida a la herramienta tecnológica. Pero existe el 20% que cree que no son efectivas ni aptas por la falta de capacitación y accesibilidad a los recursos tecnológicos en la institución educativa.
¿Qué herramientas de gamificación utiliza con mayor frecuencia para fomentar la	Los videos es una herramienta que se la usa a menudo en el aula de clases reflejada en la encuesta con el 42%, seguida de las plataformas online de aprendizaje con el 24% y uso de redes sociales con el 23% y las aplicaciones interactivas como

interculturalidad en el aula de clases?	worwall, Quizz entre otros con el 11% lo que evidencia la falta de capacitación, familiaridad o poca accesibilidad a herramientas tecnológicas en el aula de clases
¿En qué grado los recursos gamificados disponibles en la institución contribuyen al fortalecimiento de la enseñanza intercultural?	El 54% de los docentes encuestados en este estudio consideran que la gamificación en la institución educativa si benefician a la enseñanza de la interculturalidad mientras que el 26% piensa que solo en partes beneficia al estudiante y el 20% que no apoya en nada a la interculturalidad la gamificación. Esto indica que existe mejora en el nivel docente en la accesibilidad de recursos tecnológicos gamificados.
¿Qué dificultades o limitaciones enfrenta al utilizar la gamificación en la enseñanza de la interculturalidad?	Principales barreras identificadas mediante la encuesta realizada es la falta de instrumentos tecnológicos que se puede observar en un 40% y la falta de capacitación a los docentes en un 24%, la falta de adaptación de los estudiantes en un 19% y las limitaciones en el currículo ecuatoriano con un 17%. Son los factores que dificultan la incorporación de la gamificación en el aula clase
¿Cómo evalúa la colaboración entre docentes en el uso de la gamificación para el desarrollo de proyectos de interculturalidad?	El 68% de los docentes encuestados dan una puntuación positiva a la colaboración con los docentes de la institución para el uso de la gamificación en proyectos de interculturalidad, siendo esta una base positiva de colaboración y cooperación, pero el 28% tiene se encuentra en una base neutra y un 4% en total negativa, lo que puede mejorar mediante el apoyo de las autoridades educativas.

Fuente: elaboración propia.

El análisis de la encuesta dio paso a visualizar las pros y los contras del uso de la gamificación en el ámbito educativo para promover la interculturalidad, aunque el 80% de los educadores considera que la gamificación es una herramienta efectiva, solo el 20% hace uso de la misma siempre en sus horas clases, dando a conocer la brecha que existe en la educación. Esto apunta la necesidad de crear programas de capacitación y formación para incentivar a los docentes a hacer uso de la gamificación, también se identifica que existen herramientas más usadas por los educadores y en este caso son los videos subidos a plataformas de uso masivo con un 42% seguido de plataformas educativas interactivas con un 23% y las redes sociales con un 23%. En cuestión de recursos disponibles un 54% de los docentes cree que la gamificación es un apoyo en la enseñanza de la interculturalidad, aunque el 26% que solo beneficia a una parte y el 20% está en total negativa. Este análisis lleva a que se requiere de una mejora en el currículo e infraestructura tecnológica en la institución educativa.

Además, otros datos que dan veracidad a la investigación y nacen de las percepciones de los educadores del área de Estudios Sociales que fueron entrevistados, y los resultados fueron los siguientes:

Tabla 2

Análisis de la entrevista

Pregunta	Análisis
En la asignatura de Estudios Sociales, ¿incluye estrategias de gamificación digital?	La entrevista al docente destaca que existen éxitos y desafíos en la integración de la gamificación en las horas de interculturalidad en el aula de clases. Las plataformas de aprendizaje interactivo

	son metodologías muy eficaces para mantener motivado a los estudiantes, pero la falta de herramientas tecnológicas y capacitación a los docentes genera un freno en la innovación educativa
¿Adapta sus planificaciones de clase para integrar la gamificación?	Los resultados de la entrevista al docente manifiestan que, si hacen uso de la gamificación en sus planificaciones, misma que le ayudan a que los estudiantes se mantengan activos y participativos en la hora clase, pero muchas veces por la infraestructura no lo hacen unos, además en el currículo no tiene priorización la gamificación y mucho menos tiene la debida capacitación para manejar plataformas.
¿Cree que la gamificación digital facilita el aprendizaje de los estudiantes y la valoración de la interculturalidad?	Los resultados son positivos en la entrevista porque el docente manifiesta que es un recurso que mantiene el interés por aprender sobre interculturalidad y la participación de manera divertida como debates y expresión de opiniones siempre y cuando se respeten las respuestas de los compañeros para mantener la armonía y respeto en el aula de clases
¿Está de acuerdo en que los docentes implementen juegos digitales en todas las áreas?	El análisis destaca la importancia de poder utilizar estrategias innovadoras en la educación, las plataformas como educaplay, wordwall son de muy buena ayuda al docente para poder llegar de manera significativa al estudiante y sería muy beneficioso que este tipo de herramienta faciliten el aprendizaje sin obviar objetivos del currículo, más bien se cumplen a cabalidad, pero se requiere de capacitaciones constantes al personal docente para poder manejar sin inconvenientes las diferentes plataformas educativa.
¿Qué actitudes muestran sus estudiantes al participar en actividades con gamificación digital?	Las actitudes positivas como interés, respeto, participación, cooperación y entre otros, entre los estudiantes al uso de gamificación para poder empezar clases sobre la interculturalidad, tiene éxitos tanto individuales como grupales al uso de este tipo de metodologías tecnológicas innovadoras e interesante debido a el entorno en el que se desarrolla el educando o en su día a día.
¿Considera que el uso de juegos digitales en clase de interculturalidad puede generar cambios significativos en los estudiantes?	Los resultados desbordan resultados multifacéticos de la gamificación en el desarrollo de competencias interculturales entre los educandos, este tipo de metodología o herramienta no sólo motiva, sino que también fortalece y conocen sus habilidades que se van adquiriendo a medida que van creciendo, es por eso que se requiere de más investigación y exploración del tema como tal.

Fuente: elaboración propia.

La entrevista revela tanto triunfos como desafíos de combinar los juegos digitales con la educación para incentivar la interculturalidad en los salones de clases. Se considera que las plataformas digitales educativas como Wordwall, educaplay, genially, socrative son herramientas educativas efectivas para fortalecer la interculturalidad que existe alrededor del mundo. Pero los resultados de la entrevista consideran mucho la infraestructura y la falta de capacitación a los docentes para el manejo de las diferentes plataformas gamificadas, esto ocasiona que se frene una educación innovadora.

Además, los docentes han optado por auto educarse tomando capacitaciones fuera del magisterio, obteniendo resultados favorables como el correcto uso de las plataformas gamificadas, la falta de capacitación por parte del ministerio de educación, cultura y deporte y el apoyo de las autoridades de la institución educativa sigue siendo esta una limitación para los educadores. La entrevista hace énfasis en que se requiere contar con más equipos tecnológicos, dar paso a más capacitaciones para

disminuir brechas tecnológicas y poder aprovechar los beneficios que se pueden recibir por parte de las herramientas innovadoras tecnológicas en la educación y así dejar a un lado la educación tradicional en el entorno educativo nivel superior.

CONCLUSIONES

La presente investigación confirma la efectividad de la gamificación como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito de la educación intercultural, este hallazgo contrasta con experiencias previas, en las cuáles la administración o gobiernos pasados y gran parte de las instituciones educativas no lograron resultados positivos, en su gran medida debido a la limitada asistencia técnica y pedagógica por parte del ministerio de educación, deporte y cultura. Los resultados recolectados en este proyecto evidencian, además, la necesidad urgente de fortalecer los procesos de capacitación docente y una mejor infraestructura tecnológica en los centros educativos, con el fin de reducir la brecha digital que persiste en el Ecuador.

La interculturalidad es un tema que es muy poco hablado o abordado en las instituciones educativas porque no cuenta con mucho énfasis en el currículo educativo, pero que es necesario que los estudiantes de todas las culturas se vinculen entre sí para no generar brechas lingüísticas o culturales. Se requiere que el docente tenga presente que cada cultura tiene costumbres y tradiciones haciéndolas así diferentes pero no menos importante que otra cultura presente, y así no exista cierta discriminación en el aula de clases por no saber respetar los ideales de cada cultura en cuestión, más bien se requiere que entre culturas se puedan compartir las experiencias que viven cada uno de ellos en sus lugares donde se asienta cada étnia como es el diálogo, la valoración y el respeto que existe entre ellos.

Para lograr cambios significativos en la aplicación de la gamificación dentro de la educación intercultural, es necesario que todas las instituciones educativas identifiquen y manifiesten las necesidades y las brechas que dificultan el uso en el aula de clases. La implementación tecnológica requiere inversión planificada y capacitación a los educadores para asegurar su buen uso, integrada a un enfoque basado en las necesidades educativas, la gamificación puede fortalecer la interculturalidad en estudiantes de primer año de bachillerato y contribuir a reducir brechas culturales futuras.

REFERENCIAS

Arrieta, M. D. (2021). Identidad cultural en Jóvenes de la Etnia Zeru . Revista electronica Entrevista Académica .

Chica, M., Anchundia, B., & Alcivar, I. (2024). Identidad cultural y expresiones en el desarrollo del turismo en Pedernales, Manabí . Revista de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Central del Ecuador , 1(28).

Chumaña, J. (2022). Educación intercultural bilingüe en Ecuador . Scielo.

De Sucre, D. (2024). Gamificación y el uso de las TIC como estrategia didáctica en el aprendizaje inclusivo en el Centro Regional Universitario de Los Antos. Revista Científica y Académica , 4(4).

Fabara, E. (2013). Estado del arte de la formación docente en Ecuador. Cuadernos del contrato social por la educación. Scielo Cuba.

Gudiño, C., Bolaños, J., Melo, V., Pazmiño, A., & Rosero, L. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria. LATAM, 5(4).

Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación . McGraw- Hill Education.

Ocampo G, Á. (2020). La interculturalidad y la construcción de los saberes. Redalyc.

Paco, A., Trujillo, W., & Hinojosa, F. (2024). Interculturalidad en la Educación: Enfoques, desafíos y oportunidades para una sociedad globalizada. Scielo.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v11n3.2024.1106>

Pozo, M., Esteves, Z., & Baque, L. (2023). El desarrollo de habilidades y destrezas en la investigación educativa . Scielo .

Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática . Scielo.

Rodriguez Cruz, M. (2019). Interculturalidad y educación intercultural bilingüe. Vacíos y desafíos en Ecuador. Educación, sociedad e interculturalidad.

Ruíz, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de estudiantes de educación básica . Revista iberoamericana de Educación .

Samba, M., Sanitioso, R., & Mahfud, Y. (2025). Beyond boundaries: Interculturalism, tolerance, and the promotion of positive intergroup attitudes toward Muslims in France. International Journal of Intercultural Relations.

Sánchez, L. (2021). El contexto familiar y el desarrollo social infantil. Revista Cognosis, 6(EE1).

Sanz, R., & Serrano, Á. (2017). ¿La educación cambia? repensando el sentido y finalidad de una escuela para todos. Revista Interuniversitaria. <https://doi.org/https://doi.org/10.14201/teoredu292167184>

UNESCO. (2014). Nuestra diversidad creativa. Organización de las Naciones Unidas para la Educación .

UNESCO. (2022). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. UNESCO.

Zúñiga, I. (2023). El método de investigación cuantitativa se basa en la recopilación y el análisis de datos numéricos utilizando métodos estadísticos. *Ciencia Latina*, 8(15), 45-47.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) 