INFORME DE ANÁLISIS

Similitudes del documento :

10%

ANALIZADO EN LA CUENTA

Apellido :	Janeth
Nombre :	Cerna
E-mail :	investigacion@ipnm.edu.pe
Carpeta :	Carpeta predeterminada

INFORMACIÓN SOBRE EL DOCUMENTO

Autor(es) :	No disponible
Título :	Llc-tesina-diaz.docx
Descripción :	No disponible
Analizado el :	14/08/2021 03:43

ID Documento :	yjcg2p73
Nombre del archivo :	LLC-TESINA-DIAZ.docx
Tipo de archivo :	docx
Número de palabras :	5 635
Número de carácteres :	39 181
Tamaño original del archivo (kB) :	166.38
Tipo de carga :	Entrega manual de los trabajos
Cargado el :	14/08/2021 03:23

FUENTES ENCONTRADAS

Fuentes muy probables :	19 fuentes
Fuentes poco probables :	71 fuentes
Fuentes accidentales :	46 fuentes
Fuentes descartadas :	0 fuente

SIMILITUDES ENCONTRADAS EN ESTE DOCUMENTO/ESTA PARTE

Similitudes idénticas :	7%
Similitudes supuestas :	2%
Similitudes accidentales :	<1%

TOP DE FUENTES PROBABLES - ENTRE LAS FUENTES PROBABLES

Fuentes	Similitud
1. www.researchgate.net/.../332587735_La_ludif...esde_la_psicologia	2%
2. umc.minedu.gob.pe/.../educacion-intercultural-bilingue	2%
3. repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/CHS_TESINA_X_ESPINOZA.pdf	1%
4. dialnet.unirioja.es/.../articulo/4779301.pdf	1%

FUENTES MUY PROBABLES

19 Fuentes	Similitud

2.	umc.minedu.gob.pe/.../educacion-intercultural-bilingue	2%
1.		
3.	www.rexe.cl/.../view/654	1%
4.	repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/CHS_TESINA_X_ESPINOZA.pdf	1%
5.	dialnet.unirioja.es/.../articulo/4779301.pdf	1%
6.	repositorio.usil.edu.pe/.../1/2019_Mejia-Ccahuana.pdf	<1%
7.	Fuente Compilatio.net 7u9o25fg	<1%
8.	Fuente Compilatio.net la6w3o1u	<1%
9.	core.ac.uk/.../display/286692863	<1%
10.	Fuente Compilatio.net 6td1a2up	<1%
11.	Fuente Compilatio.net 69lvbo1t	<1%
12.	Fuente Compilatio.net 4zfr6wcs	<1%
13.	Fuente Compilatio.net v9dqgfxs	<1%
14.	Fuente Compilatio.net w9cftmb8	<1%
15.	blog.pucp.edu.pe/.../sustentacion-norma...-villalobos-porras	<1%
16.	andina.pe/.../noticia-dia-los-pu...ciales-720447.aspx	<1%
17.	Fuente Compilatio.net n8sba9u1	<1%
18.	Fuente Compilatio.net m8lyns7h	<1%
19.	Fuente Compilatio.net ozigkpcf	<1%

FUENTES POCO PROBABLES

71 Fuentes		Similitud
1.	Fuente Compilatio.net 4v75m2lq	<1%
2.	Fuente Compilatio.net z9vd1kxc	<1%
3.	es.wikipedia.org/.../wiki/Ludificación_del_aprendizaje	<1%
4.	Fuente Compilatio.net yn36f7wu	<1%
5.	Fuente Compilatio.net k8fstwnr	<1%
6.	Fuente Compilatio.net 8rvjanpl	<1%
7.	Fuente Compilatio.net 1g9ry2h4	<1%
8.	Fuente Compilatio.net b2wylmt8	<1%
9.	www.semanticscholar.org/.../f79a38689c39d7db8f...7d882d31438405d4b7	<1%
10.	Fuente Compilatio.net 7evms1ql	<1%
11.	repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/TESIS FLORES.pdf	<1%
12.	Fuente Compilatio.net hriop64t	<1%
13.	Fuente Compilatio.net h6e1kcmt	<1%
14.	Fuente Compilatio.net np5fclqh	<1%
15.	Fuente Compilatio.net 3wxnqujg	<1%
16.	Fuente Compilatio.net 832xhc5r	<1%
17.	Fuente Compilatio.net c5zpnuhl	<1%
18.	Fuente Compilatio.net lhp3xi2a	<1%
19.	Fuente Compilatio.net 9bezquwv	<1%
20.	Fuente Compilatio.net gsu5jkzc	<1%
21.	Fuente Compilatio.net b4ya6wet	<1%

22.	Fuente Compilatio.net scvkxf6a	<1%
23.	Fuente Compilatio.net 6vexpisw	<1%
24.	Fuente Compilatio.net niu4e7rx	<1%
25.	Fuente Compilatio.net ounm7rz3	<1%
26.	Fuente Compilatio.net 7nemjdcy	<1%
27.	**www.ijiet.org**/.../show-35-187-1.html	<1%
28.	Fuente Compilatio.net s4c95eht	<1%
29.	Fuente Compilatio.net we38rkp4	<1%
30.	Fuente Compilatio.net 3wyso9vj	<1%
31.	Fuente Compilatio.net lb97jxq4	<1%
32.	Fuente Compilatio.net uhew2dfq	<1%
33.	**textos.pucp.edu.pe**/.../pdf/3014.pdf	<1%
34.	Fuente Compilatio.net 43lwhafs	<1%
35.	Fuente Compilatio.net cuadt7pi	<1%
36.	Fuente Compilatio.net vj15yksx	<1%
37.	Fuente Compilatio.net u7by4vpq	<1%
38.	Fuente Compilatio.net qz13eabp	<1%
39.	Fuente Compilatio.net z5royepf	<1%
40.	**centroderecursos.cultura.pe**/.../La formacion inici...io para la EIB.pdf	<1%
41.	Fuente Compilatio.net mbd43znw	<1%
42.	Fuente Compilatio.net dwbqthk4	<1%
43.	Fuente Compilatio.net ltfhzas6	<1%
44.	Fuente Compilatio.net w1ljfk6e	<1%
45.	Fuente Compilatio.net 1neqt642	<1%
46.	Fuente Compilatio.net ud8osw3x	<1%
47.	**es.wikipedia.org**/.../wiki/Educación_intercultural_bilingüe	<1%
48.	Fuente Compilatio.net 25csezpt	<1%
49.	**usmp.edu.pe**/.../05/diagnstico_de_eib_en_el_per.pdf	<1%
50.	Fuente Compilatio.net q12f4ad8	<1%
51.	Fuente Compilatio.net c329165f	<1%
52.	Fuente Compilatio.net 21cjbsp5	<1%
53.	Fuente Compilatio.net vkoqy45e	<1%
54.	Fuente Compilatio.net sehqxdt3	<1%
55.	Fuente Compilatio.net yfwud9hc	<1%
56.	Fuente Compilatio.net xjtenv5q	<1%
57.	Fuente Compilatio.net	<1%
58.	Fuente Compilatio.net jf8mn24k	<1%
59.	Fuente Compilatio.net xkg4ep3n	<1%
60.	Fuente Compilatio.net pys3necw	<1%
61.	Fuente Compilatio.net oulptgd9	<1%
62.	Fuente Compilatio.net iks2fmhg	<1%
63.	Fuente Compilatio.net qiu397fb	<1%
64.	Fuente Compilatio.net je689yg7	<1%

66. Fuente Compilatio.net <1%
65.
67. Fuente Compilatio.net 2dkg4mcz <1%
68. Fuente Compilatio.net s2xpru8n <1%
69. repositorio.umsa.bo/.../17303/TM289.pdf <1%
70. Fuente Compilatio.net krbm7v9z <1%
71. Fuente Compilatio.net n3hipzj7 <1%

FUENTES ACCIDENTALES

46 Fuentes Similitud

1. Fuente Compilatio.net sedi2kh1 <1%
2. Fuente Compilatio.net gk8fm4ev <1%
3. Fuente Compilatio.net vz5jha1n <1%
4. Fuente Compilatio.net 3o8dwn5k <1%
5. Fuente Compilatio.net 4wcfb856 <1%
6. Fuente Compilatio.net byfkgi7z <1%
7. Fuente Compilatio.net adxifnsk <1%
8. Fuente Compilatio.net w2dsvzpf <1%
9. Fuente Compilatio.net cd98i1ph <1%
10. Fuente Compilatio.net rlhvwec8 <1%
11. Fuente Compilatio.net 7nklgpf4 <1%
12. Fuente Compilatio.net c68lkadp <1%
13. maguared.gov.co/.../MediacionPedagogic...alEnLaInfancia.pdf <1%
14. Fuente Compilatio.net imejwf9n <1%
15. Fuente Compilatio.net z2cw34mj <1%
16. Fuente Compilatio.net my39b4xq <1%
17. repository.unilibre.edu.co/.../7864/UribeCorderoNancyEdith2015.pdf <1%
18. Fuente Compilatio.net ktsdqufm <1%
19. Fuente Compilatio.net ywepmhio <1%
20. Fuente Compilatio.net lubtnf5w <1%
21. Fuente Compilatio.net ysgwoajf <1%
22. Fuente Compilatio.net 5tyeqnz4 <1%
23. Fuente Compilatio.net hgrxefzq <1%
24. Fuente Compilatio.net de1h3v8p <1%
25. Fuente Compilatio.net yc6bmzkl <1%
26. Fuente Compilatio.net 6c1gl8vk <1%
27. Fuente Compilatio.net pu7zrbig <1%
28. Fuente Compilatio.net tqgcom8a <1%
29. Fuente Compilatio.net wp5vonls <1%
30. Fuente Compilatio.net qzgepmx5 <1%
31. Fuente Compilatio.net 4yckd8bn <1%
32. Fuente Compilatio.net xp7mf2rv <1%
33. Fuente Compilatio.net rznks286 <1%

34. Fuente Compilatio.net yhf3epjq <1%
35. Fuente Compilatio.net gvt1aol9 <1%
36. Fuente Compilatio.net vkt9as4z <1%
37. Fuente Compilatio.net jv1qd3cm <1%
38. Fuente Compilatio.net xlt75m31 <1%
39. Fuente Compilatio.net 5zi3swky <1%
40. Fuente Compilatio.net 5xmiucsa <1%
41. Fuente Compilatio.net 4q1ita8f <1%
42. Fuente Compilatio.net 3jhkqiz9 <1%
43. Fuente Compilatio.net kmrpjlib <1%
44. Fuente Compilatio.net 6nkfbqem <1%
45. Fuente Compilatio.net yapetkgm <1%
46. Fuente Compilatio.net fd5h3b8x <1%

FUENTES DESCARTADAS

0 Fuente

FRAGMENTO DEL DOCUMENTO

Leyenda : Texto entre comillas

Fuente principal **repositorio.ipnm.edu.pe**/.../1/CHS_TESINA_X_ESPINOZA.pdf 1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

center381000

LA LUDIFICACIÓN DE LA LENGUA ESPAÑOLA EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Diaz Ruiz, Gaviota

Medina Rodriguez, Priscila

Rondinel Garibay, Julissa

Usaqui Contreras, Rosario

ASESOR: MG. SANCHEZ COTRINA, Ever

Lima, diciembre 2022

ÍNDICE

TOC \o 1-3 \h \z \u ÍNDICE PAGEREF Toc77496710 \h 1

INTRODUCCIÓN PAGEREF Toc77496711 \h 1

DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA PAGEREF Toc77496712 \h 2

JUSTIFICACIÓN PAGEREF Toc77496713 \h 3

OBJETIVOS PAGEREF Toc77496714 \h 3

Objetivo general PAGEREF Toc77496715 \h 3

Objetivo específico PAGEREF Toc77496716 \h 3

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL PAGEREF Toc77496717 \h 4

1.1.Antecedentes PAGEREF Toc77496718 \h 4

1.1.1.Contexto nacional PAGEREF Toc77496719 \h 4

1.1.2.Contexto Internacional PAGEREF Toc77496720 \h 5

1.2.La educación intercultural Bilingüe (EIB) PAGEREF Toc77496721 \h 7

1.2.1.Categorías de la EIB PAGEREF Toc77496722 \h 8

1.3.EIB en el Perú PAGEREF Toc77496723 \h 9

1.4.La ludificación como estrategia educativa PAGEREF Toc77496724 \h 11

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN PAGEREF Toc77496725 \h 12

2.1. Diseño metodológico cualitativo y técnica documental PAGEREF Toc77496726 \h 12

2.2. Discusión teórica PAGEREF Toc77496727 \h 13

2.3. Análisis e interpretación de los resultados PAGEREF Toc77496728 \h 16

CONCLUSIONES PAGEREF Toc77496729 \h 19

REFERENCIAS PAGEREF Toc77496730 \h 21

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende describir la estrategia de la ludificación en la enseñanza del idioma castellano en el entorno de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB), cuyo enfoque principal se encuentra dirigido a los estudiantes integrantes de la Educación Básica Regular, más específicamente, del nivel secundario. Para tal efecto, ésta investigación plantea dos capítulos concretamente.

El primer capítulo está dedicado al marco teórico, el que aborda la conceptualización de las variables principales de la investigación: La Educación Intercultural Bilingüe y la ludificación. Asimismo, desarrolla el escenario contextual de la EIB en el Perú, identificando no solamente su base constitucional y legal, sino también el objetivo principal de esta política educativa.

El segundo capítulo se enfoca en el desarrollo del marco metodológico utilizado para cumplir con los objetivos de la investigación. Se describe y evalúa el diseño, enfoque y técnicas elegidas para éstos efectos. Además, y de importante atención, presenta la discusión teórica formulada entre la aplicación del método tradicional de aprendizaje y la estrategia de ludificación como herramienta moderna.

A partir de ello, se identifica la repercusión de ésta estrategia en la enseñanza del castellano en estudiante del nivel secundario en el contexto de la Educación Intercultural Bilingüe, lo que a su vez permite describir las implicancias de ésta situación en el marco de la actual educación remota.

DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La exploración y colonización española en el continente americano trajo diferentes cambios para sus nativos. El principal y más importante corresponde al idioma. Mediante la imposición del español se procuró el adoctrinamiento de los pobladores que resultó en una paulatina evolución en su cosmovisión e, indefectiblemente, en el desplazamiento de los idiomas originarios. En la actualidad, esta situación viene afectando su difusión, generando brechas amplias de desigualdad y de acceso a la educación.

A pesar que el último censo nacional de población y vivienda realizado en el 2017 por el INEI indica que en el país existen más de 4 millones de ciudadanos con una lengua indígena u originaria como materna, el más reciente informe publicado por Guadalupe et al (2017) para el grupo de análisis y desarrollo GRADE, señala que el desprecio hacia éstas y su falta de atención supone una alta desventaja asociada a la marginación y disparidad educativa (p. 206). Aunado a ello, sobre el nivel educativo de éstas comunidades, el mismo censo evidenció que un 20.1% de varones y 15.3% de las mujeres tienen un nivel de instrucción secundario (Ministerio de cultura, 2021, p. 32).

Sin embargo, conforme lo establece el Plan de Nacional de Educación intercultural bilingüe al 2021 (2016), el aprendizaje del castellano asegura el acceso de los estudiantes de lenguas originarias a la comunicación nacional. En

ese sentido, estando a la necesidad imperante de atender a los requerimientos lingüísticos de los estudiantes en zonas rurales sin perjudicar su inserción social, el presente trabajo pretende revisar la información sobre la estrategia de ludificación en la enseñanza de la lengua castellana como parte de la EIB (Educación intercultural Bilingüe). De esto, deriva la siguiente pregunta: ¿Cómo repercute la estrategia de ludificación para la enseñanza del español en la EIB?

JUSTIFICACIÓN

La sociedad peruana se caracteriza por su diversidad cultural. Esta variedad resulta enriquecedora. Sin embargo, la diversidad en materia lingüística ha generado brechas sociales muy amplias. Las lenguas originarias e indígenas han sido desplazadas históricamente por el castellano. Así, éste último se ha convertido, por defecto, en el idioma necesario para desarrollarse eficientemente en la sociedad peruano actual.

Frente a esta situación, es importante procurar un equilibrio entre la lengua imperante y la lengua subordinada que permitan un vínculo de sinergia. Ello permitirá tener una aproximación teórica a un método que permita acercar el castellano a estudiantes de comunidades indígenas y nativas en un contexto de comunicación bilingüe, para lo que tomaremos a la ludificación como estrategia para tales fines.

OBJETIVOS

Objetivo general

Conocer sobre el uso de la ludificación como estrategia en la enseñanza de la lengua castellana en la EIB en educación secundaria.

Objetivo específico

Describir la importancia de la ludificación como estrategia educativa.

Identificar la repercusión de la ludificación como estrategia en la enseñanza de la lengua castellana en la EIB en educación secundaria.

Describir la enseñanza de la lengua Castellana en la Educación Intercultural Bilingüe en la educación remota a partir de la aplicación de la ludificación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Antecedentes

El presente trabajo ha considerado autores nacionales y extranjeros, encontrando en ellos aportes importantes para el desarrollo de la investigación.

Contexto nacional

En el contexto nacional, resulta conveniente citar a Eyzaguirre y Villalobos (2019) quienes, en su tesis de magíster titulada "Estudio

de caso: Análisis de las características de implementación de la educación intercultural bilingüe en la institución

Educativa Pública Cochabamba, en el distrito de Socco, Ayacucho, 2016-2017" , cuyo objetivo principal es analizar las características contribuyentes a la implementación de la EIB en la señalada institución, procurando profundizar la realidad de esa escuela en tanto el poblado de ubicación corresponde a uno de los distritos más pobres en Ayacucho. Utilizan una metodología considerando el diseño de instrumentos ad-hoc para recoger información, realizando observaciones en aula y entrevistas a directores, estudiantes, padres de familia y docentes. Como es posible observar, ambos trabajos de investigación citados se distinguen de la presente investigación en tanto fueron ejecutadas en zonas rurales, mientras que toma como población una de carácter urbano, asemejándose, por otro lado, precisamente en el análisis a la EIB

Por otro lado, es importante también destacar a Rua (2015) quien, en su tesis de magíster titulada "Educación intercultural bilingüe como una propuesta pedagógica en la educación primaria. Tesis realizada en la I.E. N° 38678/MX-P-Santa Rosa de Huaracaqa - Vilvas Huamán - Ayacucho", plantea como objetivo principal conocer y entender la orientación valorativa de maestros y estudiantes respecto a la necesidad e importancia de la aplicación de programas de Educación Intercultural Bilingüe durante el desarrollo de sesiones de clase en un centro educativo de esta característica. Mediante la aplicación de un enfoque cualitativo, explora sobre la aplicación de la EIB como propuesta pedagógica, aplicando elementos propios como las lenguas nativas, las distintas cosmovisiones, manifestaciones artísticas, y demás. Para tales efectos mediante entrevistas y cuestionarios con escala tipo Likert realizadas a los profesores del

quinto y sexto grado de primaria de la

institución, pretende identificar las reacciones de conformidad o disconformidad con la estrategia utilizada.

Contexto Internacional

En referencia a trabajos internacionales que aporten a la presente investigación, es pertinente citar a Penacos (2016)

quien, en su tesis doctoral titulada "Propuesta curricular para la enseñanza del español como segunda lengua a través de la Educación Intercultural Bilingüe en la comunidad Achagua del Departamento del Meta, Colombia" , plantea como objetivo principal presentar una propuesta curricular que satisfaga las necesidades, académicas y culturales de la comunidad Achagua. Asimismo, pretende enseñar a las nuevas generaciones de esta comunidad a valorar y fortalecer su identidad cultural a través de la lengua. Para lograrlo, utilizaron un enfoque de investigación mixto, tanto cuantitativo como cualitativo, utilizando las técnicas de la encuesta, el grupo focal y la evaluación de la lengua española. Al igual que en el contexto nacional, la principal diferencia que se obtiene de la presente investigación en contraste con ésta, radica en la población utilizada, correspondiendo a una zona rural de Colombia.

De otro lado, Caballero (2019), en su tesis de licenciatura titulada "Estrategias de enseñanza de los docentes de educación intercultural bilingüe" , aborda las estrategias de enseñanza, utilizada por los docentes intermediarios, más relevantes para el escenario de la Educación Intercultural Bilingüe, que puedan generar aprendizaje significativo en los estudiantes. Para ello, utiliza el medio de enfoque cualitativo, apoyándose sobre la recolección de datos, en la parte empírica del proceso, por medio de una entrevista semi estructurada, la cual fue posteriormente analizada. En este caso, la principal diferencia con la presente investigación radica en el objeto de estudio, siendo aquí el análisis de los medios en general.

Teniendo las referencias, tanto nacionales como internacionales, que sirven como pauta para el desarrollo de la investigación iniciaremos conceptualizando las variables para el correcto entendimiento de la pregunta de investigación.

La educación intercultural Bilingüe (EIB)

Históricamente, la Educación Intercultural Bilingüe, también conocida académicamente como educación multicultural, inicia en los Estados Unidos, "país donde se gesta la educación con especial atención a la diversidad" (Viveros-Márquez y Moreno-Olivos, 2014, p. 58). En efecto, los países con tradición anglosajona utilizaron este concepto para denotar o establecer la presencia de una diversidad de culturas o grupo de personas determinado dentro de un mismo campo social. Como puede observarse, a pesar del origen académico del término, éste se condice con amplitud en el contexto latinoamericano.

La interculturalidad, por ende, "supone la interacción, un intercambio, en su acepción más generalizada hace referencia a la interrelación entre culturas" (Viveros-Márquez y Moreno-Olivos, 2014, p. 58). En ese sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la educación, ciencia y cultura, por sus siglas en inglés, UNESCO, define a la Educación intercultural bilingüe (EIB) como el modelo educativo que busca propiciar la identidad cultural de los estudiantes que migran a grandes naciones o conviven con ciudadanos de origen múltiple (2015, p. 3). Por otro lado, Walsh citado por Paredes et al. (2016) postula que la EIB un supone una relación permanente entre grupos o personas que tienen orígenes y tradiciones distintas que se comunican y aprenden en un ambiente de respeto y desarrollo total de sus capacidades (p. 3).

Siendo así, la EIB propone la impartición de actividades que busquen desarrollar competencias afines en estudiantes de distintas lenguas, religiones e ideologías con el objetivo de eliminar la condición de hegemonía y subordinación de las lenguas coexistentes en el mismo territorio. Este tipo de propuestas pedagógicas surgen en el siglo XX en respuesta a las necesidades de población indígena de los países de América Latina y los grupos que inmigraban al continente europeo (UNESCO, 2015, p. 2) centrándose en dos principales categorías que le dan sentido y nombre: la interculturalidad y el bilingüismo.

Al respecto, Kottak (2011) señala lo siguiente:

"el modelo multicultural se opone al modelo de asimilación. Mientras que en éste último se espera que las minorías abandonen sus tradiciones y valores culturales, y los sustituyan con los de la población mayoritaria, la visión multicultural alienta la práctica de las tradiciones culturales-étnicas. Una sociedad multicultural socializa a los individuos no solo en la cultura dominante (nacional), sino también en una cultura étnica" (p. 159).

De esto se obtiene que la EIB supone la adquisición de aprendizaje de costumbres, valores, cosmovisiones a través de la práctica multicultural. En el caso concreto, es posible lograr este objetivo transversal a través del lenguaje.

Categorías de la EIB

La primera categoría de la EIB corresponde a la interculturalidad. Ésta se basa en un enfoque de "negociación", pues pretende el intercambio de lenguas, construcciones sociales, sistemas económicos y pensamientos políticos en completa armonía y valoración de las diferencias. Las propuestas pedagógicas que se desprenden de esta categoría rechazan la homogeneización cultural y lingüística utilizada en el periodo colonial de América Latina apostando en cambio por una coexistencia recíproca y equitativa entre las personas de diversos orígenes que conviven en un mismo territorio.

Se tiene al Bilingüismo. Cerrón y Palomino citado por Paredes et al (2016) lo conceptualizan como "el manejo de dos o más idiomas que pueden estar relacionados o no de forma histórica" (p.3). Cabe resaltar que esta categoría se centra en lenguas, mas no en dialectos, pues los dialectos contienen la misma esencia que una lengua afín. Por otro lado, Zentella citado por Araujo (2013) expone la persona bilingüe posee la capacidad de manipular y manejar dos idiomas o lenguas que permiten que exprese sus necesidades comunicativas y evidencie una identidad pluricultural. Para la persona bilingüe ninguno de los idiomas dominados es predominante, sino que se desenvuelve en ambos con una actitud mental de respeto e identidad cultural (Royo citado por Araujo, 2013, p.192).

La Educación Intercultural Bilingüe en el Perú

En el Perú diferentes leyes fundamentan y promueven la Educación intercultural bilingüe. Muestra de ello, es el artículo 17 de la Constitución peruana (1993) que señala que el Estado "fomenta la EIB según las características de cada zona" revalorizando así las manifestaciones de la diversidad cultural peruana y promoviendo la equidad e integración nacional, así como también el artículo 19 de la Ley General de Educación que sostiene que los pueblos originarios de nuestro país tienen derecho a una educación equitativa y con las mismas oportunidades que la de cualquier otra modalidad de la EBA o EBR.

Tomando como base lo anterior, diferentes organizaciones gubernamentales han gestado planes y políticas para asegurar la regularización y cumplimiento de la legislación educativa nacional. Siendo uno de los principales en el ámbito educativo el Plan nacional de educación intercultural bilingüe al 2021, ésta política educativa busca orientar, regular y sistematizar las acciones necesarias para lograr un mejor nivel de aprendizaje de competencias en los

niños, niñas y adolescentes de los pueblos indígenas

del Perú.

De acuerdo al Portal Institucional del Ministerio de Educación del Perú:

Fuente principal **umc.minedu.gob.pe**/.../educacion-intercultural-bilingue 2%

"En el marco de la EIB, la UMC propone una evaluación pertinente a estas poblaciones originarias atendiendo a su lengua materna en la ECE. Desde el 2007, se evalúa en lectura en quechua Cusco Collao, aimara, awajún y shipibo - konibo en cuarto grado EIB. Más adelante, en el 2014 se añadió el quechua chanka, y en el 2016, el ashaninka, como dos lenguas más a evaluar. Asimismo, desde el 2007, se evalúa a estos mismos estudiantes y a los demás que tienen otras lenguas originarias, en lectura en castellano como segunda lengua".

En ese sentido, se tiene que la población educativa de la EIB es amplia y requiere de atención especializada, para lo cual es necesario que los docentes dominen y conozcan las estrategias más eficientes para su correcto acampamiento.

La ludificación como estrategia educativa

Li, Dong, Untch y Chasteen (2013) citado por Perdomo (2018), ofrecen una definición de ludificación, o gamification en inglés, ampliamente aceptada por la comunidad educativa, siendo ésta "el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juego para promover conductas deseadas" (p. 72). Complementando este concepto, Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011) precisan que "el concepto mismo de ludificación puede descomponerse en cuatro elementos que permiten contextualizar sus

campos de aplicación y así entender sus alcances:

(1) juego, (2) elementos, (3) diseño y (4) contexto de no-juego" (citado por Perdomo, 2018, p. 03).

Para cumplir con la producción de las conductas deseadas, Beza (2011) propone cuatro medios, de forma general, por los que se puede crear un ambiente propio de la ludificación, sintetizándose de la siguiente manera:

"Puntos: Los puntos pueden ser usados para recompensar a los usuarios a medida que realizan alguna acción en la plataforma (…); Niveles: Los niveles son un sistema que permite a los usuarios ser recompensando por la acumulación de puntos, el cual permite demostrar cierto grado de experiencia (…); Desafíos, trofeos, insignias y logros: Estas cuatro mecánicas trabajas de una manera similar y su principal misión es la de alentar al usuario a hacer algo y luego ser recompensado (…); Ranking: Los rankings permiten mostrar cual es el desempeño de cada usuario con respecto al de los demás, este permite crear una competencia sana entre los usuarios al querer superar a sus demás compañeros" . (citado por Pineda, 2014, p. 23)

En ese orden, tenemos que la ludificación corresponde a un método que surge en contraposición al conocido método tradicional de enseñanza utilizado durante varios siglos en el devenir histórico del hombre. Mientras que en éste último el aprendizaje se efectuaba de forma mono discrecional sin participación del estudiante, mediante la ludificación se pretende lo contrario, es decir, procura generar conductas deseadas mediante el juego.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño metodológico cualitativo y técnica documental

El presente trabajo será abordado mediante el diseño cualitativo de la estrategia de ludificación para la enseñanza del español en la EIB. De acuerdo a lo establecido por Hernández et al (2011), este se conforma por "descripciones detalladas de situaciones,

eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones"

(p. 9). De la misma forma, Tamayo indica que este tipo de investigación "comprende la descripción, registro, análisis en interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos" (2011, pg. 46). Entonces, el diseño utilizado cumple con las características necesarias para el cumplimiento de los objetivos consagrados en la investigación.

De otro lado, el enfoque que se seleccionó es el descriptivo típico. Este se adecúa al diseño elegido ya que

busca "especificar propiedades, características y rasgos importantes de

cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población" (Hernández et al, 2011, p. 82). Éste permite precisar las características específicas de determinado fenómeno, situación, contexto o población. En esta particular investigación, se pretende realizar una descripción detallada de la aplicación de la estrategia de ludificación para la enseñanza del español en la EIB.

La recopilación de fuentes, finalmente, fue efectuado a través de la técnica documental que, de acuerdo con Tejada (2020), tiene por intención interpretar la realidad mediante documentos y demás fuentes de información (p. 1). En ese sentido, resulta ser la técnica más idónea. Asimismo, las limitaciones propias del contexto de emergencia sanitaria y aislamiento social actual para la investigación no permiten tener acceso a fuentes distintas a aquellas encontradas en la virtualidad, siendo éstas de idónea aplicación.

2.2. Discusión teórica

Las estrategias de enseñanza implican el uso de "elementos indispensables para lograr aprendizajes significativos, al propiciar escenarios, momentos con la intención de enseñanza-aprendizaje en el espacio de la comunicación, la apropiación de conocimiento, el desarrollo personal y formación integral" (Londoño y Calvache, 2011, p. 11). Su empleo debe ser apropiado para cumplir con los objetivos de aprendizaje planteados, por lo que el docente debe conocer ampliamente las que tiene a su disposición para aplicarlas convenientemente.

Si bien ludificación implica el uso del juego como mecanismo de aprendizaje, el primer método históricamente utilizado para la enseñanza de lenguas implicaba estrictamente que, conforme el método tradicional, "el estudiante asistía a clase prácticamente como oyente, con total carencia

Fuente principal **dialnet.unirioja.es**/.../articulo/4779301.pdf 1%

de participación y las clases consistían en la lectura de un texto, con su correspondiente análisis y comentario posterior por parte del maestro" (Alcalde, 2011, p. 11). En este contexto, su objetivo principal correspondía al "conocimiento de las palabras y reglas gramaticales de la lengua meta, de manera que el alumno pueda tanto entender oraciones como construirlas y, de esta forma, llegue a apreciar la cultura y la literatura de la lengua extranjera" (Alcalde, 2011, p. 12).

Sin embargo, ya hacia el siglo XIX, se desarrollaron métodos que reaccionaron el enfoque tradicional de aprendizaje, propugnando su eliminación. Por el contrario, aquellas estrategias contrarias sostenías que "para enseñar una lengua extranjera no es necesario hacer una traducción al idioma materno sino a través de demostraciones y acciones de lo que queremos enseñar" (Cabrera, 2014, p. 17). Siguiendo ésta corriente, Gouin plantea el "aprendizaje de lenguas por medio del juego" (Alcalde, 2011, p. 13), ideas que conformarían el sentido humanista de la enseñanza de segundas lenguas, sobre la que Sánchez (2009) señalaría lo siguiente:

"Los enfoques humanísticos son un conjunto de métodos surgidos en torno a los años 70 que, a diferencia de los métodos anteriores - que se basaban en aspectos relacionados con la lengua y su naturaleza -, se centran en otros aspectos no-lingüísticos como el aprendizaje, las características de los alumnos, la motivación como factor de aprendizaje, etc." (citado por Janowska, 2018, p. 149).

Ahora bien, como su propio nombre precisa, la modalidad educativa objeto de la investigación se desarrolla en el marco del bilingüismo y dentro del enfoque intercultural. Precisamente, el enfoque intercultural tiene el deber de poner atención y énfasis especial en el entorno cultural, así como demás criterios, de los estudiantes, de tal manera sus conocimientos previos, aprendizajes obtenidos y experiencias vividas aporten al proceso de aprendizaje general. Para lograr esto objetivo, la ludificación representa una estrategia cuya evidencia científica demuestra efectividad en su uso. De acuerdo a Sailer, Hense, Mayr y Mandl (2017), citado por Perdomo y Rojas (2018), precisan que la estrategia de la ludificación evidencia un impacto en los procesos motivacionales de los estudiantes. Al respecto, indican lo siguiente:

"(...) La efectividad de la ludificación como tal radica

Fuente principal **www.researchgate.net**/.../332587735_La_ludif...esde_la_psicologia 2%

en la manera en la cual se organizan los elementos del juego dentro del diseño; de esta manera, componentes como medallas, tablas de clasificación y gráficos de desempeño tienen un impacto positivo en la satisfacción de la necesidad de desempeño de los participantes"

El interés, propia de la naturaleza humana, por obtener resultados beneficios para sí, aunado al estado de necesidad, también determinante en la esencia del ser humano, genera motivación intrínsecamente para lograr cometidos. De acuerdo a la mayor o menor satisfacción de logro que el individuo perciba o sienta, será igualmente proporcional al esfuerzo y empeño que éste ejercerá sobre sus acciones para lograr con la finalidad propuesta. Precisamente, la ludificación se presenta como una estrategia novedosa que produce motivación en el estudiante mediante actividades que promueven el juego y la diversión, generando un estímulo extrínseco pero que genera, finalmente, una sensación intrínseca en el estudiante que permitirá elevar las condiciones de sus acciones para un mejor rendimiento y, por lo tanto, adquisición de aprendizaje significativo y con suficiente valor como aporte para la sociedad.

Esta situación permite al estudiante centrar su atención permanentemente en el contenido de lo enseñado, procurando que el aprendizaje sea adquirido con eficiencia dentro del contexto de interculturalidad bilingüe, reduciendo los niveles de estrés en el estudiante, ya que "cuanto menos es la tensión, mayor es el aprendizaje" (Cabrera, 2014, p. 23). Esto mismo ocurre con "el sentimiento de pertenencia al grupo que promueven, la estimulación de la autoestima, apelación a la creatividad, estimulación de la iniciativa del aprendiente, etc." (Ortiz, 2014, p. 16).

En ese sentido, se tiene que la ludificación corresponde al gran grupo de estrategias modernas contrapuestas a aquellas del método tradicional que generan un importante aporte en la motivación de los estudiantes, más aun estando en un contexto de EIB, al que resulta imperante su atención inmediata por razonabilidad y por igualdad, necesaria en el contexto actual.

2.3.

Análisis e interpretación de los resultados

El aprendizaje de una lengua dentro de un contexto de interculturalidad y bilingüismo se encuentra directamente afectado por factores extrínsecos e intrínsecos. Si bien esto corresponde a un escenario amplio que no forma parte del objetivo principal del trabajo, conviene mencionarlo en tanto uno de esos elementos extrínsecos corresponde a la metodología de enseñanza que es, precisamente, la que se pretende analizar en este contexto.

En ese orden, es menester tener en consideración que la forma en que las ideas y contenidos son transmitidos a los estudiantes representa el éxito o el fracaso en su adquisición. Precisamente, ahí radica la importancia de la estrategia que asuma el docente que dirija el aula de clase, procurando transmitir conocimiento dirigidos al afianzamiento de la identidad cultural en este contexto. A través de la actividad dinámica será posible adquirir el contenido y generar aprendizaje significativo.

A pesar que la metodología clásica o tradicional de aprendizaje de idiomas, indistintamente del contexto, resultan válidas y vigentes a la actualidad, éstas ya han sido bastamente desplazadas por las tendencias modernas de aprendizaje. El aprendizaje vertical propio del conocimiento transmitido a través del método tradicional ha sido ya superado mediante el enfoque dinámico de la ludificación. En este, los estudiantes logran adquirir el conocimiento y enseñanzas a través netamente del juego, el cual genera la motivación suficiente para dominar los contenidos.

Si perjuicio de su aplicación, ambas poseen fundamentación histórica y empírica, atendiendo además a la premisa de que todos los estudiantes tienen distintas formas de aprendizaje. Sin embargo, las exigencias actuales en un medio globalizado y de alta competitividad exige la aplicación de aquellos métodos que permitan tener mejores y más eficaces resultados en un menor plazo. Siendo así, el dinamismo propio de la internacionalización supone que la estrategia más óptima será aquella permite adaptabilidad al ambiente en el que el estudiante se desenvuelve y que más se asemeja al desarrollo cotidiano de la vida. En ese sentido, el juego como actividad resulta suficientemente dinámico para generar aprendizaje significativo, más aún estando en un ambiente diverso e intercultural.

La ludificación, por ende, corresponde a uno de los métodos que mejor se adapta a las condiciones del aprendizaje en el mundo actual. Su propia naturaleza, conforme se ha explicado en el marco teórico, incentiva la motivación de los estudiantes, procurando su participación activa en las actividades

dentro y fuera del aula de clase.

El bilingüismo en el ambiente intercultural supone el entendimiento de dos mundos distintos pero que se interconectan a través del ser: El estudiante. Éste es el elemento físico que canaliza los conocimientos de ambas culturas, de ambos mundos, de tal forma que se produzca, dentro de un sistema dialéctico, conocimiento propio integrando ambas culturas a través del lenguaje.

Si bien no obran suficientes investigaciones en línea que puedan fundamentar a la ludificación como una estrategia que, en términos empíricos, pueda beneficiar a la EIB específicamente, sí lo hay respecto de escenarios generales dentro de la EBR que permiten entender su aplicación para otros entornos educativos. Asimismo, resulta imperante la aplicación de diversas estrategias en beneficio del desarrollo de ésta, reiterando la falta de bibliografía que permita saber con certeza el valor de la ludificación en un ambiente educativo tan específico como la EIB. Sin perjuicio de ello,

consideramos que la motivación intrínseca a ésta estrategia es de aplicación generalizada para todo ambiente en el que se programe.

CONCLUSIONES

De la presente investigación es posible concluir que la Educación Intercultural Bilingüe es una modalidad educativa que, particularmente en el Perú, de acuerdo a las cifras expuestas, es de escasa aplicación y atención. De acuerdo a los resultados aportados por GRADE, es posible identificar que el desprecio hacia las lenguas originarias y su falta de atención supone una alta desventaja asociada a la marginación educativa, situación que se ve reflejada en las cifras de disparidad educativa entre hombres y mujeres en comunidades indígenas y campesinas.

Asimismo, de la investigación se identifica que, si bien el aprendizaje del idioma castellano es necesario para la inserción y comunicación social de los integrantes de pueblos campesinos de indígenas, de acuerdo al Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe 2021, es imperante atender a los requerimientos lingüísticos de los estudiantes en zonas rurales de acuerdo a cada caso en particular. Para cumplir ello, advertimos también la importancia del uso y aplicación de estrategias adecuadas para el logro de este objetivo, estando a la composición del mundo moderno y globalizado en la actualidad.

De otro lado, es posible concluir que, si bien el método tradicional se encuentra vigente, aunque con menor aplicación, las estrategias alternativas deberán ser suficientemente adaptables en virtud del entorno actual, moderno y globalizado. La propuesta de aprendizaje más eficaz en la actualidad corresponde a aquella que permita al estudiante tener una adquisición de conocimiento dinámica que lo motive a lograr con los objetivos educativos trazados.

El aprendizaje mediante el juego, conforme se desarrolla en el trabajo de investigación, cumple con la característica primordial de eficacia por el dinamismo. Ello, permite concluir que la existe una gran posibilidad de que esta estrategia pueda funcionar aplicándolo al contexto de la EIB, a pesar que no haya estudios suficientes que puedan respaldar tal hipótesis en el ámbito peruano, en tanto ésta presente base empírica que sostiene psicológicamente su capacidad para generar motivación en el estudiante para el cometimiento de los objetivos planteados. Así, la ludificación es una estrategia que resultaría de óptima aplicación para fomentar el enfoque de interculturalidad en el aprendizaje de un idioma distinto en un ambiente bilingüe.

REFERENCIAS

Abarca, G. (2015).

“Educación Intercultural Bilingüe: Educación y diversidad”.

UNESCO.

Araujo, C. (2013). “Bilingüismo; herramienta clave en el contexto universitario”. Biblioteca científica electrónica Scielo.

Alcalde, Nuria (2011).

“Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en

Alemania”. Universiät des Saarlandes - Alemania.

Beza, O. (2011). “Gamification-How games can level up our everyday life?”. Universidad de Ámsterdam.

Cabrera, Marta (2014). “Revisión de los enfoques y métodos existentes a

lo largo de la historia para la enseñanza

de lenguas extranjeras”. Universidad de Jaen.

Deterning, S. et al (2011). Gamification: toward a definition. University of the West England.

Gobierno del Perú (1993). “Constitución política del Perú”.

Guadalupe, C. et al (2017).

“Estado de la Educación en el Perú: Análisis y perspectivas de la educación básica”.

GRADE.

Hernández, R. et al (2011). “Metodología de la investigación”. McGraw Hill.

Kottak, C. (2011). “Antropología Cultural”. Mc Graw Hill.

Li, C. et al (2013).

“Engaging computer science Students through gamification in an online social network based collaborative Learning Environment”.

International Journal of Information and Education Techonology.

Londoño, P. y Calvache, J. (2011). "Las estrategias de enseñanza: Aproximación teórico conceptual". CLACSO.

Ministerio de Cultura (2021).

"Política Nacional de lenguas originarias, tradición oral e

interculturalidad".

Ministerio de Educación (2016).

"Plan nacional de educación intercultural bilingüe al 2021".

Ortiz, M. (2014). "Nuevas tendencias metodológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras". Universidad de Cádiz.

Paredes, D. et al. (2016). "Diagnóstico Intercultural Bilingüe (EIB) en el Perú". Universidad San Martín de Porres.

Penagos, L. (2016). "Propuesta curricular para la enseñanza del español como segunda lengua a través de la educación intercultural bilingüe en la comunidad Achagua del departamento del meta, Colombia". Universidad de Salamanca.

Fuente principal **www.researchgate.net**/.../332587735_La_ludif...esde_la_psicologia 2%

Perdomo, I. (2018). "La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología". Revista de Estudios y Experiencias en Educación.

Pineda, A. (2014). "Modelo tecno-pedagógico basado en ludificación y programación competitiva para el diseño de cursos de programación". Universidad Nacional de Colombia.

Rua, J. (2015). "Educación intercultural bilingüe como una propuesta pedagógica en la educación primeria. Tesis realizada en la I.E. N° 38678/MX-P-Santa Rosa de Huaracaqa - Vilvas Huamán - Ayacucho".

Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Sánchez, S. (2014). "Propuesta didáctica para el uso de AICLE y TPR en la enseñanza del inglés en Primaria. Universidad de La Rioja.

Viveros-Márquez, J. y Moreno-Olivos, T. (2014).

"El enfoque intercultural bilingüe y su impacto en

la calidad de educación indígena: Estudio de caso". Revista de Sociedad, Cultura y Desarrollo Sustentable.

Tamayo, M. (2011).

"El proceso de la Investigación científica".

Limusa Noriega Editorial.

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia:

Problema

Objetivos

Unidad de análisis

Categorías

Técnica

¿Cómo repercute la estrategia de ludificación para la enseñanza del español en la EIB de educación secundaria?

Informar sobre el uso de la ludificación como estrategia de enseñanza de la lengua castellana en la EIB de educación secundaria.

Entorno Intercultural Bilingüe

Interculturalidad

Documental

Bilingüismo

Desarrollar el concepto de ludificación e identificar su repercusión en la enseñanza del castellano en la EIB de educación secundaria.

Ludificación

Juego

Fichero, registro de páginas electrónicas.

Recreación

-2990853860790ANEXO 2

Ficha N° 1

La educación intercultural Bilingüe (EIB)

(Cita textual)

Al respecto, Kottak (2011) señala lo siguiente:

“el modelo multicultural se opone al modelo de asimilación. Mientras que en éste último se espera que las minorías abandonen sus tradiciones y valores culturales, y los sustituyan con los de la población mayoritaria, la visión multicultural alienta la práctica de las tradiciones culturales-étnicas. Una sociedad multicultural socializa a los individuos no solo en la cultura dominante (nacional), sino también en una cultura étnica” (p. 159).

Kottak, C. (2011). “Antropología Cultural”. Mc Graw Hill.

-24193550800Ficha N° 2

Discusión teórica

(Cita textual)

De acuerdo a Sailer, Hense, Mayr y Mandl (2017), citado por Perdomo y Rojas (2018), precisan que la estrategia de la ludificación evidencia un impacto en los procesos motivacionales de los estudiantes. Al respecto, indican lo siguiente:

Fuente principal **www.researchgate.net**/.../332587735_La_ludif...esde_la_psicologia 2%

“(…) La efectividad de la ludificación como tal radica en la manera en la cual se organizan los elementos del juego dentro del diseño; de esta manera, componentes como medallas, tablas de clasificación y gráficos de desempeño tienen un impacto positivo en la satisfacción de la necesidad de desempeño de los participantes”

Perdomo, I. (2018). “La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología”. Revista de Estudios y Experiencias en Educación.

-480060-2520950Ficha N° 3

Discusión teórica

(Cita textual)

Sánchez (2009) señalaría lo siguiente:

“Los enfoques humanísticos son un conjunto de métodos surgidos en torno a los años 70 que, a diferencia de los métodos anteriores - que se basaban en aspectos relacionados con la lengua y su naturaleza -, se centran en otros aspectos no-lingüísticos como el aprendizaje, las características de los alumnos, la motivación como factor de aprendizaje, etc.” (citado por Janowska, 2018, p. 149).

Sánchez, S. (2014). “Propuesta didáctica para el uso de AICLE y TPR en la enseñanza del inglés en Primaria.