

Aprendizaje gamificado para fortalecer la identidad Yanakuna

Daniel Estiven García Arias

Johan Sebastián Gutiérrez Núñez

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Municipal Pachakuti, ubicada en el resguardo indígena Yanakuna del corregimiento de Criollo, municipio de Pitalito, Huila, trabajando con los estudiantes de grado séptimo como población participante. El objetivo general fue diseñar recursos gamificados adaptados al contexto cultural y saberes ancestrales Yanakuna, integrados al currículo institucional, para fortalecer la identidad cultural y las competencias interculturales. Se utilizó un enfoque cualitativo con componentes experimentales y etnográficos, en el que se puso en juego la gamificación como variable pedagógica, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico del ser Yanakuna, particularmente en el fortalecimiento del sentido de pertenencia y el reconocimiento de la lengua y tradiciones ancestrales. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el uso de recursos gamificados incrementó la motivación, la participación y la apropiación cultural de los estudiantes, evidenciando que la gamificación es una herramienta efectiva para revitalizar la identidad indígena y promover una educación intercultural significativa.

Palabras clave: Cultura, identidad, gamificación, motivación, Yanakuna.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Pachakuti Municipal Educational Institution, located in the Yanakuna Indigenous Reserve of the Criollo district, municipality of Pitalito, Huila, working with seventh-grade students as the participating population. The overall objective was to design gamified resources adapted to the cultural context and ancestral knowledge of the Yanakuna people, integrated into the institutional curriculum, to strengthen cultural identity and intercultural competencies. A qualitative approach with experimental and ethnographic components was used, in which gamification was employed as a pedagogical variable, recognizing its effects on the ontological aspect of being Yanakuna, particularly in strengthening the sense of belonging and the recognition of the ancestral language and traditions. Based on this research exercise, it was concluded that the use of gamified resources increased the motivation, participation and cultural appropriation of the students, showing that gamification is an effective tool to revitalize indigenous identity and promote meaningful intercultural education.

Keywords: Culture, identity, gamification, motivation, Yanakuna.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	14
Pregunta de Investigación	19
Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos.....	20
Marcos de Referencia	21
Referentes Conceptuales	21
Referentes Teóricos	23
Referentes Técnicos	27
Referentes Legales	27
Referentes Éticos	28
Herramientas y Métodos	30
Enfoque y Tipo de Estudio	30
Unidad de Análisis	30
Técnicas para la Recolección de Datos.....	30
Categorías para el Análisis de Datos	31
Resultados	32
Acercamiento de Población a la Variable.....	32
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	34

Análisis y Discusión	36
Conclusiones y Recomendaciones	41
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	47
Apéndice A	47
Muestras de Investigación.....	47

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	43
--	----

Introducción

En la educación de hoy, juntar la tecnología con nuevas formas de enseñar ha hecho que aprender sea más activo y útil. Dentro de esto, usar juegos en la educación se ha vuelto algo bueno para que los estudiantes participen más, se sientan motivados y aprendan por sí mismos. Pero no es solo para entretener, puede ser una forma poderosa de hacer que los estudiantes se sienta parte de su cultura, como en las comunidades indígenas Yanakuna, donde la educación es muy importante para mantener vivas sus costumbres antiguas y renovar sus tradiciones frente a un mundo que cambia.

En la escuela Pachakuti, que está en el resguardo indígena del corregimiento de Criollo, en Pitalito, Huila, se ha evidenciado que los estudiantes están menos interesados en conocer y valorar su cultura Yanakuna. Todo esto debido a la falta de materiales de estudio que tengan que ver con su cultura y pocas herramientas tecnológicas en clase han hecho que los jóvenes se alejen de sus raíces. Algunos estudios sostienen que el uso de estrategias gamificadas puede ayudar a aprender mejor al juntar la cultura y el juego, lo que refuerza los valores de su identidad. Por eso, es importante crear formas de enseñar que, por medio de recursos pedagógicos y tecnológicos, hagan que los estudiantes de séptimo grado se apropien de la cultura Yanakuna.

El objetivo principal de este estudio es crear juegos que ayuden a fortalecer la identidad cultural Yanakuna en los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Pachakuti. Para esto, se hizo un estudio con la participación de profesores y estudiantes, haciendo talleres, entrevistas y viendo cómo interactúan. La información que se recogió se analizó para ver qué pensaban, qué les interesaba y qué sabían sobre su cultura, y también para saber cuáles son las mejores formas de usar los recursos gamificados en la clase.

El principal hallazgo de la investigación evidencia que el uso de recursos gamificados no solo incrementa la motivación y la participación de los estudiantes, sino que también fortalece su sentido de pertenencia y orgullo por la identidad Yanakuna. Las actividades diseñadas lograron integrar elementos culturales, lingüísticos y simbólicos de la comunidad, generando un aprendizaje significativo y emocionalmente positivo. Se invita al lector a revisar el desarrollo completo del proyecto, donde se detallan los procesos, resultados y reflexiones que demuestran cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta educativa para la revitalización cultural indígena.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Municipal Pachakuti, ubicada en el resguardo indígena Yanakuna del corregimiento de Criollo, municipio de Pitalito, Huila. Este territorio se distingue por su riqueza natural y cultural, constituyéndose en un escenario donde convergen prácticas ancestrales y dinámicas contemporáneas que influyen directamente en los procesos educativos. Al tratarse de una institución educativa de carácter indígena, su propósito es articular la educación ancestral propia del pueblo Yanakuna con los lineamientos de la educación nacional, con el fin de salvaguardar las costumbres y creencias que fortalecen la identidad cultural de la comunidad.

La institución cuenta con un total de 223 estudiantes, distribuidos en tres sedes: Sede Principal, Yanacona y Yachawasi Intillagta. Aproximadamente el 80% de esta población pertenece al pueblo indígena Yanakuna. En la región, la agricultura constituye la principal actividad económica, especialmente mediante los cultivos de café, maíz, yuca y frijol, los estudiantes, además de cumplir con sus responsabilidades académicas, participan con frecuencia en las labores del campo, apoyando a sus familias.

La población participante de esta investigación corresponde a los estudiantes de secundaria de la institución, cuyas edades oscilan entre los 12 y 18 años en los grados sexto a undécimo, la unidad de análisis se centra en los estudiantes de grado séptimo, conformado por 12 alumnos, la mayoría de ellos son habitantes del resguardo indígena Yanakuna, algunos pertenecientes a familias de líderes y autoridades de la comunidad, una minoría proviene de veredas cercanas externas al resguardo, en general, los estudiantes pertenecen a familias campesinas de bajos estratos socioeconómicos, basándose en que:

De acuerdo al SISBEN IV, la mayor cantidad de población del Municipio de Pitalito con un 49,52%, se encuentra en el grupo (B), que corresponde a hogares en pobreza

moderada, seguido del 29,63 % de la Población que se encuentra en la grupo (C) que corresponde a Hogares en condición de vulnerabilidad, el 14,86 % de la Población se ubica en el grupo (A), que corresponde al porcentaje de Hogares en pobreza extrema, y el 5,98 % de los hogares se ubican en el grupo (D), el cual corresponde al porcentaje de hogares que no están en condición de pobreza. (Alcaldía Municipal de Pitalito, 2023, p.32).

Además, en cuanto al índice de pobreza multidimensional “de acuerdo con el censo Nacional de Población y vivienda DANE 2018, El Municipio de Pitalito presenta un índice de Pobreza Multidimensional total de 33,7%, 23,6% en la cabecera municipal y 48,7% en Centros Poblados y Rural Disperso” (Alcaldía Municipal de Pitalito, 2023, p.33).

Con esta caracterización socioeconómica se permite identificar el contexto en el que se desarrollan las experiencias educativas de los estudiantes, evidenciando condiciones de vulnerabilidad que atraviesan muchas de sus familias, pues el escenario rural presenta uno de los índices más altos de pobreza. Estos datos reflejan una realidad material de los hogares tanto campesinos como indígenas del municipio, y a su vez ponen en manifiesto desafíos que enfrentan los alumnos en su proceso formativo, donde la pobreza multidimensional y la exclusión social inciden directamente en el acceso, permanencia y calidad de la educación.

En este contexto, es clave mencionar que la región del Huila tiene 27 territorios indígenas aprobados, estando entre ellos el territorio Yanakuna. De estos, 23 resguardos pertenecen a la Asociación de Autoridades Tradicionales del Consejo Regional Indígena del Huila (CRIHU), incluyendo: Juan Tama, La Estación Tálaga, La Reforma, Los Ángeles, San Miguel, La Gaitana, La Nueva Esperanza, Potrerito, Fiw Páez, Nam Misak, Pickwe Ikh, Nuevo Amanecer, Huila Rionegro, Llano Bucu, Rumiayako, Rosal Yanacona, Intillacta, San Agustín, San José de Isnos, Yacuas, Lame Páez - Órganos del Palmar, Pijaos - Rivera y Emberas – Campoalegre. Por otro lado, la Asociación de Cabildos Indígenas de Huila (ACIHU) une a los territorios de La Tatacoa

- Villavieja, La Gabriela – Neiva, Páez Bache – Palermo y Paniquita – Rivera. En total, estos grupos tienen alrededor de 10.335 personas (Secretaría de Educación, Gobernación del Huila, 2017).

Referente a esto, es pertinente resaltar que el pueblo Yanakuna orienta su vida comunitaria a partir del denominado Plan de Vida: Runa Inty Waira Yaku Jallpa Mama, el cual es una herramienta de resistencia y proyección hacia el futuro, armonizado con el universo (Pacha) y en preservación del legado milenario del Tawaintisuyu, que hace alusión al gran territorio ancestral del mundo andino. El plan de vida desarrolla una propuesta integral, que incluye tanto la cosmovisión ancestral como los pilares fundamentales de la existencia definidos como: lo político, lo económico, lo social, lo cultural, lo ambiental y las relaciones internas y externas.

Este plan se inspira en el principio del Sumak Kawsay traducido como el buen vivir, apuntando a la reconstrucción de la Hatun Wasi (Casa Grande) entendido como espacio de armonía entre el Runa (ser humano, indígena) y la Jallpa Mama (Madre Tierra). Procura la preservación de valores y saberes transmitidos por los Taitas y Maimas, promoviendo el uso sostenible de la Chagra (huerta tradicional) y la revitalización de las fiestas ancestrales como el Inti Raymi (fiesta del sol) o la fiesta del florecimiento conocida como Pawkuar Raymi, (Cabildo Yanakuna El Rosal, 2018). Este plan de vida es fundamental, ya que garantiza la pervivencia del pueblo Yanakuna como comunidad indígena ancestral.

Con base en lo anterior una de las principales demandas de aprendizaje identificadas en la institución educativa municipal Pachakuti consiste en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes a través de procesos educativos que garanticen la preservación y defensa de las tradiciones, este propósito exige consolidar una educación intercultural, en la cual se articulen

los saberes de la educación tradicional occidental con los saberes propios de la comunidad Yanakuna, entre estos se destacan la transmisión de la historia, los saberes ancestrales y relatos orales, así como la preservación de la lengua materna Runa Shimi, la cual es hablada con fluidez solo por una minoría de la comunidad, especialmente mayores del resguardo.

En la comunidad educativa, de acuerdo con información suministrada por el cuerpo de docentes de la institución, de entre los estudiantes activos para el año 2025, solo una estudiante habla con fluidez la lengua, al ser hija precisamente de la docente que imparte el área de lengua materna; los demás estudiantes tienen un dominio parcial de la misma, además, según los mismos referentes, en años anteriores solía haber mayor iniciativa por parte del alumnado para vincularse en los diferentes encuentros culturales que organiza la comunidad. A este respecto resulta necesario que los estudiantes desarrollen competencias que les permitan desenvolverse en escenarios sociales y académicos amplios sin perder su identidad cultural.

Aunque desde la institución se adelantan esfuerzos en este sentido, persisten limitaciones relacionadas con la ausencia de estrategias pedagógicas sistemáticas y recursos didácticos contextualizados, a ello se suma la influencia de la globalización y el acceso a medios digitales, fenómenos que, si bien amplían los horizontes de aprendizaje, también generan riesgos de desarraigo cultural y pérdida de identidad, en este escenario se plantea la necesidad de implementar estrategias pedagógicas interculturales que fortalezcan la identidad Yanakuna, al tiempo que proporcionen herramientas para enfrentar los retos de un mundo globalizado desde una perspectiva propia.

Entre los factores contextuales que afectan el aprendizaje se encuentran las limitaciones económicas de las familias campesinas, cuya dependencia de la agricultura genera ingresos reducidos y dificulta el acceso a materiales educativos, conectividad y recursos que favorezcan el

bienestar estudiantil, la institución, por su parte, carece de suficientes materiales didácticos y tecnológicos, ya que actualmente solo se cuentan con 15 computadores, algunos en malas condiciones. Estos recursos son necesarios para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras.

Desde el ámbito comunitario, aunque existe una participación en encuentros culturales y celebraciones propias del resguardo, se requiere avanzar en la armonización entre las exigencias académicas formales y los saberes ancestrales, de manera que se logre un proceso educativo integral, intercultural y sostenible.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de la institución educativa Pachakuti generalmente participan de los encuentros propios de la comunidad, como mingas, rituales espirituales y demás espacios característicos del pueblo Yanakuna, gracias al impulso de los mayores y mayoras, así como de las autoridades del territorio que motivan a los más jóvenes a vincularse y aprender de estas prácticas, lo que revela una identidad y cohesión comunitaria. Entre estos encuentros y festividades se pueden resaltar el Inti Raymi (fiesta del sol), la cual se lleva a cabo en el mes de junio de cada año, haciendo un recibimiento del sol y conmemorando el florecimiento espiritual, natural y mental, según líderes del resguardo.

En el presente año, 2025 durante este encuentro la comunidad Yanakuna y la institución educativa Pachakuti, se articularon para en conjunto llevar a cabo una jornada de siembra de árboles por todo el resguardo, empezando desde la casa grande Hatun Wasi hasta llegar a orillas de la sagrada laguna Amara Cochu. Además, se llevó a cabo la feria de socialización de resultados de la estrategia "centros de interés", un espacio dinámico donde el protagonismo recayó en los estudiantes, quienes exploraron y desarrollaron sus talentos en diversas áreas de su elección. De igual forma en el mes de septiembre se desarrolló el Pawcar Raymi, con una metodología similar, ya que tanto la comunidad como la institución educativa aportaron para desarrollar una fiesta tradicional donde se celebró el florecimiento y la madurez de las plantas, para ello se desarrollaron diferentes muestras culturales al ritmo de la chirimía, instrumento típico indígena.

Finalmente, uno de los encuentros más significativos para la institución en el marco de esta investigación, corresponde a la tercera minca de saberes y experiencias de los procesos educativos propios, evento que se llevó a cabo en el municipio de San Agustín Huila el 3 de

octubre de 2024, y que tuvo invitados de otros departamentos como el Cauca. Este evento permitió la socialización de proyectos e iniciativas de instituciones indígenas de diferentes sectores, que apuntaban a fines comunes tales como el desarrollo sostenible, el manejo adecuado de desechos y la tecnología.

Los alumnos trasladan estos saberes culturales a la institución educativa, materializándolos en las áreas orientadas para tal fin, como tejido, bisutería artesanal indígena y por supuesto lengua materna. Esta última según el Proyecto Educativo Comunitario Intercultural, debe asumirse no solo como una asignatura, sino como una herramienta viva de comunicación que configura la forma en que las personas se comportan y se relacionan dentro de su comunidad.

El Runa Shimi no es únicamente una lengua, sino un estilo de vida que moldea la conducta, los valores y el cómo se relacionan entre sí y con el mundo sus hablantes. A pesar de las limitaciones materiales y económicas presentes, estas prácticas impulsadas por la comunidad salvaguardan el sentido de pertenencia cultural y la apropiación de conocimientos ancestrales, que facilitan en el estudiante un desenvolvimiento en el proceso de aprender, donde se absorba el modelo educativo occidental sin desconocer las raíces culturales. Lo anterior constituye un punto de partida significativo para desarrollar procesos educativos interculturales que respondan a las necesidades del territorio y a la preservación de la identidad cultural.

Dado el carácter intercultural de la institución, se notan esfuerzos por integrar los saberes ancestrales con los contenidos escolares, lo que ha permitido preservar el uso de la lengua materna Runa Shimi mediante espacios formativos donde se enseña y fortalece este lenguaje. Así mismo, se valora la historia de los pueblos originarios y su lucha histórica por mantenerse vigentes, conocimientos que se imparten el área de historia y derecho mayor.

Estos contenidos e iniciativas afianzan el sentimiento de “ser indígena” y a su vez germinan elementos estructurales de la identidad cultural, que desarrolla un vínculo directo entre el colegio y la vida comunitaria. No obstante, la incidencia de fenómenos externos ha permeado en gran medida el auto reconocimiento de los estudiantes, quienes cada vez tienen más acceso a referentes de culturas impropias, lo que está disminuyendo su interés e iniciativa para vincularse activamente como sujetos de una comunidad indígena, que, sumado a una falta de estrategias pedagógicas sistemáticas y recursos didácticos contextualizados, genera que estas prácticas no logren impactar de manera integral al estudiantado.

De igual manera, la carencia de herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras que articulen de forma equilibrada el currículo oficial con los saberes propios dificulta que el aprendizaje responda plenamente a las necesidades de los estudiantes. De esta manera, aunque hay prácticas significativas, estas no se vuelven permanentes ni alcanzan a transformar el proceso formativo completo, dificultando que logren consolidarse.

En vista de las limitaciones identificadas se plantea como nueva variable de mediación la introducción de recursos gamificados en el aula, tanto en modalidad digital online, offline como en estrategias análogas, integrados en los componentes culturales de historia Yanakuna, símbolos del territorio y vocabulario en Runa Shimi, los cuales “permiten aumentar la participación de los estudiantes en sesiones educativas motivantes y útilmente entretenidas, hasta conseguir desarrollar un proceso formativo que pueda llenar las expectativas del querer aprender” (Oliva, 2016, p.5).

Esta variable de mediación facilita impulsar la mediación del aprendizaje en un marco de acción intercultural, que pretende no ser aislado, sino estar en perfecta articulación con el currículo, incluyendo historia y derecho mayor y lengua materna, valiéndose de presentaciones

interactivas, materiales audiovisuales y dinámicas lúdicas presenciales que pueden mejorar la motivación de los estudiantes y prevenir la apatía con las prácticas culturales propias, pues constituye un método innovador para la integración de los saberes ancestrales con los contenidos del currículo nacional, donde aplicando los principios de la gamificación se obtenga como resultado un aprendizaje atractivo y significativo, dadas sus múltiples ventajas.

En primer lugar, incrementa la motivación al integrar elementos lúdicos que hacen el aprendizaje más entretenido y atractivo para los estudiantes. Así, se logra que los alumnos se involucren activamente en las actividades propuestas. Además, contribuye al desarrollo de diversas habilidades, tales como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo, lo que enriquece el proceso educativo. Otro beneficio importante es la personalización del aprendizaje, pues permite adaptar las actividades a las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante, facilitando una experiencia educativa más relevante y efectiva. Así entonces, la gamificación fortalece “el saber ser y el saber hacer ya que impulsa acciones desde una perspectiva ética, que permite al docente tomar las actitudes necesarias y correctas para direccionar cada una de estas acciones” (Tello,2024, p.20).

En este orden de ideas, se plantea como hipótesis que la incorporación de recursos gamificados, adaptados al territorio y la cosmovisión indígena, facilitará la apropiación de conocimientos y a su vez promoverá la participación de la comunidad educativa, principalmente de los estudiantes como sujetos activos del proceso de aprendizaje y de la comunidad étnica, lo que consolidará competencias interculturales y por ende el fortalecimiento de la identidad cultural.

Es importante destacar que durante el proceso educativo se presentan diversos riesgos, como la resistencia al uso de tecnologías y las dificultades de conectividad. Ante estas

situaciones, se implementarán estrategias que permitan familiarizar progresivamente a los estudiantes con herramientas digitales para la gestión del conocimiento, incluyendo algunas que no requieren conexión a internet, en caso de que esta sea limitada.

Existe pues una brecha en la identidad ancestral de los estudiantes, que, aunque vinculada en diferentes aspectos de la vida comunitaria del resguardo indígena, se queda corto en el aspecto educativo. Esto, sumado a la falta de estrategias pedagógicas y recursos tecnológicos ausentes en la escolaridad, hacen que se dificulte en gran medida el aprendizaje integral. De ahí la necesidad de la implementación de diferentes recursos pedagógicos y didácticos en las aulas de clase, centrados en la identidad cultural propia, que ayuden a avivar el ánimo y el interés por aprender y conocer la riqueza que hay en su cultura y costumbres ancestrales, a través de la gamificación, el juego y las diferentes actividades interactivas que se logran a partir de aplicativos y recursos físicos y digitales.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar recursos gamificados, adaptados al contexto cultural y saberes ancestrales Yanakuna, integrados al currículo institucional, para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Municipal Pachakuti durante el periodo 2025?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar recursos gamificados, adaptados al contexto cultural y saberes ancestrales Yanakuna, integrados al currículo institucional, para fortalecer la identidad cultural y las competencias interculturales de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Municipal Pachakuti durante 2025.

Objetivos Específicos

Analizar, mediante entrevistas, el nivel de apropiación cultural y el uso del Runa Shimi entre los estudiantes de grado séptimo.

Implementar actividades gamificadas digitales y análogas en al menos dos asignaturas para evaluar su aceptación y pertinencia.

Evaluar los recursos gamificados en el fortalecimiento de la identidad cultural y en la participación estudiantil, mediante observaciones y retroalimentación de estudiantes y mayores de la comunidad.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La identidad cultural consiste en el conjunto de valores, creencias, costumbres, lenguas, prácticas y símbolos que permiten a un grupo social reconocerse y diferenciarse de otros, “un aspecto clave para fortalecer escenarios de educación propia que permitan salvaguardar y proteger las costumbres y tradiciones culturales que dan vida a procesos educativos contextualizados y centrados en la formación del estudiante, desde el contexto y el territorio” (Taborda et al., 2025, p.1). En la comunidad indígena Yanakuna, su identidad se cimienta a partir de la lengua Runa Shimi, rituales espirituales, las mingas comunitarias y los saberes ancestrales. A través de la educación intercultural se propende por salvaguardar esta identidad en medio de los desafíos que plantea la globalización y la escolarización occidental.

La gamificación se refiere al uso de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo, “este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario” (Gaitán, 2013, p.1). En esta investigación, se plantea la gamificación como estrategia pedagógica para articular los saberes ancestrales con el currículo nacional, a través de recursos digitales y físicos.

La educación intercultural es un enfoque pedagógico que reconoce y valora la diversidad cultural, promoviendo el diálogo entre saberes y la inclusión de las cosmovisiones propias de los pueblos originarios en el proceso educativo, “es la propuesta educativa inclusiva que favorece el conocimiento y el intercambio cultural como la valoración positiva de la diversidad cultural en términos de convivencia, innovación curricular y fomento de la participación comunitaria en una

escuela inclusiva” (Pedrero, et al. 2017, p.4). En la comunidad Yanakuna este enfoque permite articular los conocimientos ancestrales con los contenidos escolares, fortaleciendo la identidad cultural y el sentido de pertenencia.

Las competencias interculturales son habilidades que permiten a los individuos interactuar de manera respetuosa y efectiva en contextos culturales diversos “que permiten tener “éxito” como individuo y como organización en las relaciones transculturales, como visiones más críticas e interesadas a los diferentes contextos y papeles sociales que juegan un rol en la definición y percepción de estas relaciones” (Neubauer,2022, p.2). Estas competencias incluyen la capacidad de reconocer, valorar y dialogar con otras culturas, a la vez que se mantiene la propia identidad cultural. En el marco de esta investigación, se busca que los estudiantes desarrollen estas competencias como resultado de la implementación de estrategias gamificadas.

La innovación educativa se refiere a cambios que producen mejora, cambios que responden a un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional (Salinas, 2004), a través de la introducción de nuevas ideas, métodos y tecnologías en el ámbito escolar, con el propósito de afianzar la calidad del aprendizaje. Dicha innovación puede consolidarse en el diseño de estrategias didácticas más atractivas, aplicación de tecnologías emergentes o la adaptación de contenidos al contexto sociocultural de los estudiantes. En esta investigación, la innovación se cristaliza en el uso de la gamificación como una forma de estimular y consolidar el interés por los saberes ancestrales, apuntando hacia una educación más significativa y contextualizada.

“Democratizar el conocimiento exige pues generalizar los aprendizajes que expanden capacidades y libertades, individuales y colectivas” (Arocena, 2014, p.6). Se explorarán teorías

sobre la democratización del acceso al conocimiento y la importancia de estrategias pedagógicas que integren las tecnologías digitales en el aula.

Referentes Teóricos

Aizpún, (2024) nos habla acerca de la identidad indígena y de los procesos de su construcción desde un estudio que analiza cómo la identidad indígena se ha construido históricamente en América Latina, influida por fenómenos como la colonización, el pan indigenismo y la globalización, resaltando que la identidad es multidimensional y está en constante negociación entre los pueblos indígenas y el Estado. El autor sugiere que la resistencia cultural y la revalorización de los saberes ancestrales son pilares para fortalecer la identidad en contextos educativos. Este enfoque se relaciona con la presente investigación, ya que pone en manifiesto unos elementos identitarios amenazados por factores externos que deben fortalecerse en los diferentes escenarios a través de ciertas estrategias.

Cando y Maldonado, (2024) presentan la gamificación y aprendizaje de culturas como una estrategia pedagógica efectiva para enseñar contenidos culturales en educación básica. El estudio realizado demuestra que los juegos digitales estimulan la comprensión de valores, tradiciones y formas de vida de culturas diversas, contribuyendo a la consolidación de aprendizajes significativos. La gamificación facilita una experiencia activa y atractiva, que en el contexto de la investigación en la comunidad Yanakuna es de especial utilidad, pues el interés por la cultura propia está disminuyendo, de ahí que la propuesta formulada de usar recursos gamificados para fortalecer la identidad cultural sea pertinente.

Por su parte, Arias y Blanco (2024), mencionan la importancia de educación intercultural en contexto indígena y como se vivencian las diferentes tensiones epistemológicas entre docentes y estudiantes. En este referente se apunta a repensar estas relaciones desde un enfoque

intercultural que reconozca los saberes propios y promueva un pluralismo epistemológico, aplicando una pedagogía crítica y el constructivismo para superar la lógica hegemónica de la escuela occidental. Dicho esto, es un artículo valioso en el contexto de la investigación, pues plantea la necesidad de formación de ciudadanos interculturales a través de procesos educativos que partan de un enfoque intercultural, lo cual permitiría avanzar hacia el pluralismo epistemológico en la educación escolar en contextos con diversidad social, territorial y cultural.

Con Cuasapud et al, (2025,) se refuerza la idea de usar la gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales, pues se analiza la incidencia de la gamificación en contextos rurales de Ecuador, con limitaciones de recursos que representan un desafío para la educación. El estudio evidencia que el 97% de los estudiantes participantes valoran el aprendizaje a través de juegos tecnológicos. Además que el 80% prefiere actividades lúdicas vinculadas con su entorno inmediato. Estos resultados demuestran que la gamificación, cuando se adapta al contexto sociocultural, favorece la motivación y facilita un aprendizaje significativo. Estos hallazgos son importantes en la propuesta que se presenta en esta investigación, que propone la implementación de recursos gamificados contextualizados en la comunidad Yanakuna, para desarrollar una educación intercultural desde el territorio.

Prieto et al, (2022), también habla de la gamificación, motivación y rendimiento en la educación, donde analizó 37 estudios de forma sistemática sobre la gamificación en educación no universitaria, reconociendo que esta estrategia impacta positivamente en la motivación y el rendimiento académico. Se puntualizan dos enfoques principales: actúa como metodología para fomentar el aprendizaje competencial y también como herramienta para afianzar el desempeño en diversas áreas del conocimiento. Los resultados que se exponen refuerzan la pertinencia de la investigación dirigida a la comunidad Yanakuna al considerar la gamificación como camino para

fortalecer la identidad cultural y las competencias interculturales en estudiantes de contextos indígenas.

Los autores Ramírez et al, (2024), ilustran como la apropiación social del conocimiento intercultural ayuda a plantear una reflexión sobre cómo las políticas científicas colombianas pueden transformarse a través de la apropiación social del conocimiento intercultural, especialmente en comunidades indígenas. Mediante el proyecto “Sanaduría”, se promueve el diálogo entre saberes ancestrales y académicos, que en consecuencia reconoce la pluralidad epistemológica como base para una educación más democrática y contextualizada. Dicho esto, al promover la apropiación social del conocimiento en comunidades indígenas a través del diálogo intercultural, se identifica un punto en común con la investigación realizada en la comunidad Yanakuna, pues se busca precisamente que los estudiantes de esta comunidad se reconozcan como sujetos activos del conocimiento, quienes orientan sus vidas desde su identidad cultural.

Ortiz, (2013), menciona cómo la identidad cultural de los pueblos indígenas se relaciona con los procesos de democratización del Estado colombiano, presentando como argumento que la democratización del conocimiento implica reconocer el pluralismo jurídico y cultural, permitiendo que los pueblos indígenas participen activamente en la construcción de políticas educativas desde sus propias cosmovisiones, en aras de garantizar mayor reconocimiento, participación y voz de los pueblos indígenas en la estructura jurídica y social del país. Este argumento concuerda con el horizonte de la investigación Yanakuna, pues se pretende que dicho ejercicio investigativo no se quede en lo académico, sino también trascienda en un proceso de reafirmación cultural, donde la educación reconozca y fortalezca las identidades étnicas como parte de una verdadera democratización.

En el documento propuesto por De Bringas, (2021), plantea que los saberes indígenas históricamente han sido marginados y despectivamente entendidos como “el lado oscuro” del conocimiento global, realizando una crítica a las metodologías occidentales y a los discursos de derechos que han limitado su reconocimiento que abre la necesidad de una descolonización epistemológica, donde se visibilice el conocimiento indígena desde su carácter específico. Este referente acorde con la investigación que se está realizando en la comunidad indígena Yanakuna, se alinea con la intención de articular el currículo nacional con los saberes propios este pueblo, apuntando a su fortalecimiento y visibilidad.

Llanes, (2020), nos presenta una propuesta hacia una democratización del conocimiento desde una perspectiva intercultural, mencionando que la academia puede convertirse en un territorio indígena si se reconoce la legitimidad de sus epistemologías. De ahí la importancia de consolidar espacios académicos dialógicos, donde el conocimiento indígena además de ser incluido se convierta en eje central de la producción científica. Este referente teórico respalda la idea presentada en el contexto de la investigación Yanakuna, respecto al aula como espacio que se convierte en territorio de identidad, donde el conocimiento se construye desde la comunidad y no solo desde la institucionalidad.

Finalmente, Arévalo, (2024), analiza las metodologías indígenas que están siendo incorporadas en instituciones educativas occidentales, destacando su carácter holístico, comunitario y ambientalmente respetuoso, que sin embargo enfrentan múltiples limitaciones como falta de recursos y reconocimiento institucional. A pesar de estas problemáticas, dichas metodologías tienen un gran potencial para generar conocimiento relevante y promover cambios sociales desde una perspectiva descolonizadora. En concordancia con el contenido de la investigación en la comunidad Yanakuna donde se busca implementar recursos gamificados para

fortalecer la identidad cultural, este referente respalda la idea de que el conocimiento debe construirse desde las prácticas y cosmovisiones propias, reforzando el enfoque de democratización del conocimiento, al reconocer que las comunidades indígenas tienen derecho a producir y acceder al saber desde sus propias epistemologías.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Colombiano (MEN) tiene guías y programas destinados a asegurarse de que cada estudiante obtenga una educación relevante y de primera categoría, por ejemplo, las pautas de los hombres para la educación propia e intercultural ayudan a las personas indígenas a impulsar su identidad cultural en la escuela.

Además, a nivel local, las secretarías de educación de los departamentales y municipales emiten documentos y planes que guían a las escuelas en la implementación de proyectos que combinan el plan de estudios oficial con los aspectos culturales únicos del área

En todo el mundo, grupos como la UNESCO y UNICEF han hecho algunas cosas clave que es importante para esta investigación. La gran idea de la UNESCO es que la educación debería ver las diferencias culturales y asegurarse de que transmitamos nuestros propios conocimientos únicos. La UNICEF propone que las escuelas deben ser lugares seguros que respeten y honren las costumbres e idiomas de la gente indígena. Estos documentos tecnológicos nos dan una base sólida para encontrar nuevas ideas de aprendizaje interesantes, como hacer juegos que mezclan diferentes culturas.

Referentes Legales

En cuanto al marco legal, las reglas y leyes que aseguran que las personas indígenas en Colombia reciban una buena oportunidad de educación. En primer lugar, la constitución política de 1991 reconoce la importancia de la diversidad étnica y cultural como una base clave del país,

y es el trabajo del estado salvaguardarla. La ley de educación general, Ley 115 de 1994, también es muy importante, porque la educación organizada para los grupos étnicos debe asegurarse de que las personas indígenas puedan aprender en su propio idioma. Otra referencia clave es el Decreto 804 de 1995, la que establece reglas para la educación entre los grupos étnicos.

La Ley 1804 de 2016 establece la Política de "Cero a Siempre" para el desarrollo integral de la primera infancia en Colombia, mientras que los lineamientos pedagógicos para la educación propia e intercultural del MEN (2013) proponen un enfoque curricular que reconoce y respeta las particularidades de las comunidades indígenas y otros grupos étnicos. Ambas normativas, aunque distintas en su enfoque, buscan garantizar derechos, y se complementan al promover un desarrollo integral que respeta la diversidad cultural.

En la escena global, la adopción de Colombia de la Convención 169 de la OIT en 1989 garantiza que las comunidades indígenas pueden mantener sus tradiciones, formas de vida e incluso su educación en su propio idioma. Estos referentes legales hacen que el estudio sea legítimo y también significa que cualquier plan debe respetar los derechos de toda la comunidad.

Referentes Éticos

Desarrollar investigaciones educativas en contextos indígenas implica un compromiso ético tanto por el respeto por los saberes ancestrales como de los principios universales de la investigación científica. En este caso, en cuanto al pueblo Yanakuna, se valora su cosmovisión, las prácticas comunitarias y el consejo de los mayores y mayoras, como pilares fundamentales en la construcción del conocimiento, de ahí que, desde una perspectiva ética formal, se adopten principios tales como la socialización clara de la información, garantizando que estudiantes, familias y la comunidad en general reciba información clara, completa y comprensible sobre los objetivos, métodos, beneficios y posibles riesgos de la investigación. Lo anterior considerando

que su participación debe ser voluntaria y sin ningún tipo de presión o coerción. También se tiene en cuenta la confidencialidad, garantizando que la información recolectada será tratada con estricta reserva, en aras de proteger la identidad de los participantes y el uso responsable de los datos.

El respeto a la interculturalidad es otro principio ético pues se promoverá un diálogo horizontal entre saberes, evitando cualquier forma de imposición epistemológica. Se propenderá a que la investigación se desarrolle en armonía con los principios del Sumak Kawsay (buen vivir), el plan de vida Yanakuna y la Hatun Wasi como espacio de conocimiento comunitario, para todo esto, se pedirá la participación de la comunidad, asumiéndola no solo objeto de estudio, sino sujeto activo en la construcción del conocimiento, así se comunicará el avance del proceso en todas las fases del proyecto, desde el diseño hasta la socialización de resultados.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, al enfocarse en comprender las percepciones, experiencias y significados que los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Municipal Pachakuti atribuyen a su identidad cultural y a los saberes ancestrales del pueblo Yanakuna. El tipo de estudio combina elementos experimentales y etnográficos, teniendo en cuenta que se incorpora una variable pedagógica (los recursos gamificados) en un entorno delimitado para observar sus efectos en el fortalecimiento de la identidad cultural, además que la dimensión etnográfica, permite la observación directa de las prácticas culturales: el uso de la lengua Runa Shimi y la participación en actividades comunitarias.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde a los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Municipal Pachakuti, ubicada en el resguardo indígena Yanakuna del corregimiento de Criollo, municipio de Pitalito, Huila.

Técnicas para la Recolección de Datos

La exploración contenida en el primer objetivo específico implica las técnicas de observación directa, entrevistas semiestructuradas y conversaciones espontáneas, cuyas muestras corresponden a registros de observación y transcripciones de entrevistas. Lo anterior con el fin de identificar el nivel de cercanía e interés de los estudiantes por su cultura y tradiciones.

El desarrollo del siguiente objetivo implica movilización incluye las técnicas de aplicación de recursos gamificados (presentaciones interactivas, juegos físicos y digitales), diarios reflexivos, grabaciones de actividades, donde las muestras se reúnen en diarios de campo,

videos de las actividades realizadas y reflexiones escritas de los estudiantes. Este ejercicio permite motivar la participación en actividades que promuevan la identidad cultural Yanakuna.

Finalmente, en el último de los específicos, se evidencia la indagación de cambios, las técnicas abarcan cuestionarios post experiencia, entrevistas de percepción y rúbricas de valoración de competencias interculturales. Los resultados se evidencian en cuestionarios diligenciados, transcripciones de entrevistas finales, matrices de evaluación. El propósito de este paso es reconocer el impacto de la intervención en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo de competencias interculturales.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías para el análisis de datos se centraron en cuatro dimensiones fundamentales. En primer lugar, la identidad cultural, entendida como los elementos que los estudiantes reconocen como parte de su cultura, incluyendo la lengua, los rituales, la historia y las prácticas comunitarias. En segundo lugar, la motivación y participación, que permitió evaluar el nivel de involucramiento en las actividades gamificadas y el interés mostrado hacia los saberes ancestrales.

Asimismo, se consideran las competencias interculturales, identificando las habilidades que se desarrollan para interactuar de manera respetuosa y significativa con otras culturas a partir del fortalecimiento de la propia identidad. Finalmente, la categoría de transformación educativa permitió observar cambios en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes frente al aprendizaje y su relación con la cultura Yanakuna.

Resultados

Acercamiento de Población a la Variable

Previo a la implementación de los recursos gamificados, los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Municipal Pachakuti, unidad de análisis en esta investigación, conformado por 12 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 12 y los 14 años mostraron curiosidad y entusiasmo al saber de antemano que la sesión incluiría juegos digitales y dinámicas activas en el aula. Esta propuesta despertó expectativas, especialmente al tener el propósito de vincular la identidad cultural Yanakuna.

Las primeras actividades exploratorias incluyeron la aplicación de cuestionarios reflexivos que incluían preguntas sobre personajes reconocidos globalmente (homero Simpson, Harry Potter, etc.) así como representantes sobresalientes de la comunidad Yanakuna a nivel nacional, como Paulina Majin, lideresa indígena de este pueblo en Colombia, actividad que indicó que el 80 por ciento de los estudiantes reconoce personajes globales mientras que el porcentaje restante identifica representantes de su cultura, además de cualidades de la comunidad indígena, y el papel que juegan los estudiantes dentro de su cultura.

Las respuestas arrojaron resultados mixtos: algunos participantes indicaron un valor profundo por su identidad indígena, reconociendo el deber de mantener vivas sus raíces, mientras que otros priorizaban aprendizajes más generalizados como inglés o matemáticas, que en su perspectiva son de más utilidad cuando de salir adelante se trata, considerando la identidad cultural como secundaria en su proceso de aprendizaje y de formación como ciudadanos.

Respecto al dominio del Runa Shimi (lengua nativa de los Yanakuna), los jóvenes manifestaron conocer solo expresiones básicas, reconociendo que su aprendizaje suele tornarse complejo. Una estudiante señaló que solo una alumna de grado 11 hablaba fluidamente el

idioma, por ser hija de la docente encargada de impartir el área de lengua materna. La participación en actividades culturales es buena, aunque con menor iniciativa que en años anteriores, según lo expresado por uno de los docentes entrevistados en este ejercicio investigativo. Un ejemplo de ello fue la salida pedagógica del 17 de octubre de 2025, que se realizó en una finca del municipio de San Agustín Huila, la cual integró líderes de la comunidad Yanakuna y la institución educativa.

La mayoría de los estudiantes no llevaron el consentimiento de sus acudientes, situación que fue interpretada por los docentes como una falta de motivación, ya que por tal motivo la salida se llevó a cabo con muy pocos alumnos. No obstante, al comprender el concepto de gamificación, la muestra se mostró entusiasta, especialmente al saber que también habría dinámicas que los sacarían de la rutina académica diaria. Una estudiante expresó: “uno se aburre de solo ver hablando al profesor, hacen falta cosas más dinámicas que nos entretengan, yo siento que así aprendemos más”.

Experimentación

Posteriormente, durante la fase de experimentación se aplicaron recursos gamificados, tanto en modalidad digital como dinámicas en el aula. Entre ellos el juego de competencia grupal “evitar caer al charco” con hojas de periódico, donde los estudiantes respondieron preguntas sobre su identidad cultural para evitar caer al charco. Las preguntas abordaban conceptos como identidad personal, social, cultural, memoria, autoestima y crisis de identidad. También se aplicaron presentaciones en Prezi, juegos en Educaplay y Kahoot, además de videos e imágenes generadas con inteligencia artificial que representaban el territorio y la vida indígena. A través de esta dinámica los estudiantes fortalecieron su comprensión sobre la diversidad cultural,

reconocieron de mejor manera la importancia de la identidad en la construcción personal y social, y aplicaron sus habilidades de reflexión crítica frente a su propio contexto.

Estas actividades se implementaron en las asignaturas de historia y derecho mayor, y lengua materna. El grupo se mostró con entusiasmo, atención y espíritu competitivo, aflorando su trabajo en equipo y la aplicación de sus conocimientos previos sobre la cosmovisión Yanakuna. De acuerdo con los diarios reflexivos se destacó cómo los recursos gamificados contribuyen a mantener la atención, fomentar el trabajo colaborativo y aplicar conocimientos previos en contextos prácticos. Asimismo, se destacó que los estudiantes del nuevo siglo necesitan familiarizarse con la tecnología para estar a la vanguardia y enfrentarse a los retos del mundo moderno. Además, se valoró que el aprendizaje a través de los recursos gamificados se tornó divertido y significativo, permitiendo respuestas más espontáneas y sinceras.

Identificación de Variaciones

Una vez implementados los recursos gamificados, se observaron cambios significativos en la percepción de los estudiantes sobre su identidad cultural; estos reflexionaron sobre la importancia de cuidar y enaltecer sus raíces, reconociendo el Runa Shimi no solo como asignatura, sino como una forma de relacionarse como miembros de la comunidad Yanakuna. Comprendieron que su idioma es un pilar del Plan de Vida Yanakuna y que por tanto es cimiento de su identidad como indígenas.

En las entrevistas y cuestionarios finales, los jóvenes manifestaron que les gustaría que este tipo de actividades se incorporaran en otras asignaturas. Algunos se comprometieron a proteger su cultura, aunque una minoría, principalmente alumnos externos al resguardo, expresaron que el tema no les interesaba ni les parecía relevante. Respecto al uso del Runa Shimi, a través de estos recursos se recordaron y fortalecieron expresiones clave tales como los

saludos en los diferentes momentos del día, nombres de animales y conceptos fundamentales de su cultura como Pachamama: Madre Tierra, Sacha: Selva, Wasi: Casa, Allin Ruray: Hacer Bien, celebraciones ancestrales como el Inti Raymi: Fiesta Del Sol, Pawcar Raymi: Fiesta del florecimiento o Killa Raymi: Fiesta de la luna.

Estos avances evidencian una mejoría esperanzadora en el sentido de identidad cultural y en el reconocimiento de la lengua como elemento vivo del ser Yanakuna y aunque se presentan desafíos, se identifica como los estudiantes logran reconocerse como sujetos culturales, capaces de valorar y defender el legado de sus ancestros. En este sentido la gamificación además de figurar como metodología lúdica también actuó como puente entre la tradición y la innovación, así como entre el territorio y el aula, estos resultados evidencian el potencial de la gamificación como herramienta intercultural que promueve el aprendizaje significativo y la preservación de la identidad en contextos indígenas; estos resultados evidencian el potencial de la gamificación como herramienta intercultural que promueve el aprendizaje significativo y la preservación de la identidad en contextos indígenas.

Análisis y Discusión

Los resultados de la investigación evidencian un cambio progresivo en la percepción y el compromiso de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Municipal Pachakuti frente a su identidad cultural Yanakuna, producto de la implementación de recursos gamificados. En coherencia con los objetivos de la investigación, se observa que la gamificación no solo estimuló la motivación y el interés por los contenidos, sino que funcionó como mediador y permitió a los jóvenes resignificar sus aprendizajes desde la dimensión cultural y de su identidad, evidenciando una relación doble entre el juego como estrategia pedagógica y la formación del ser como miembros de una comunidad indígena. Aquí se resalta como los recursos gamificados no solo funcionan como instrumentos didácticos, sino como vehículos de construcción del sentido de identidad, capaces de vincular los conocimientos escolares con los ancestrales.

El acercamiento inicial de los alumnos del grado séptimo a los recursos gamificados evidenció entusiasmo y curiosidad, lo que confirmó parcialmente nuestra hipótesis de que estas estrategias promueven la participación. Aun así, el interés se centró primero en el componente dinámico y tecnológico más que en el aspecto de su identidad, mostrando una brecha entre motivación y apropiación cultural. Con el desarrollo de las actividades este interés se transformó de manera progresiva en reflexión sobre su identidad cultural, validando la gamificación como medio eficaz para dinamizar el aprendizaje y abrir el camino hacia el fortalecimiento de las competencias interculturales y la valoración de la cultura Yanakuna.

Durante la fase de experimentación la aplicación de los recursos gamificados generó un impacto positivo en participación, la motivación y la construcción del aprendizaje significativo entre los estudiantes. las dinámicas fortalecieron el trabajo colaborativo y permitieron conectar

los saberes escolares con la cosmovisión Yanakuna, cumpliendo así con los propósitos de la investigación. Estos resultados coinciden con las teorías de la gamificación educativa de Cando y Maldonado (2024), quienes plantean que el uso de mecánicas del juego potencia y estimula la interrelación emocional y cognitivas de los estudiantes. Asimismo, se evidencia correspondencia con los enfoques socioculturales de Arévalo, (2024), pues el aprendizaje emergió con la interacción y la contextualización intercultural. La pertinencia teórica se confirma al observar que la gamificación no solo dinamiza el aprendizaje, sino que, adapta al territorio, actúa como un puente entre el conocimiento ancestral y la educación contemporánea fortaleciendo la identidad y las competencias interculturales.

Tras la intervención con los recursos gamificados, se observaron cambios significativos en los estudiantes, evidenciando un mayor reconocimiento y valoración de su identidad cultural Yanakuna. Los cuestionarios reflejaron que el grupo comprende el Runa Shimi no solo como asignatura, sino como un elemento central de la vida comunitaria y de su ser cultural. Ejemplos específicos incluyen el recuerdo y el uso de los saludos, nombres de animales y conceptos centrales de la cosmovisión Yanakuna conocida a través de las historias ancestrales y las festividades, así como el interés y disposición por querer integrar y mejorar su comunidad. Estos avances muestran que la gamificación no solo estimuló aprendizajes cognitivos, sino que facilitó la interiorización de valores, prácticas y competencias culturales, consolidando la relación entre el aprendizaje escolar y la construcción del ser como miembros activos de la comunidad indígena.

Los resultados de esta investigación coinciden con estudios anteriores, sobre todo en cómo mejorar la identidad cultural y usar métodos que se ajusten a la comunidad indígena. Como dice Aizpún (2024), la identidad indígena tiene muchas partes y necesita ideas que impulsen la

resistencia cultural. Usar juegos en la comunidad Yanakuna muestra justo esto, porque anima a valorar el Runa Shimi y las costumbres. También, los resultados confirman lo que encontraron Cando y Maldonado (2024), “que los juegos ayudan a entender la cultura y hacen que el aprendizaje sea valioso”. Los avances que vimos en cómo los profesores y estudiantes interactúan van en la misma línea de lo que dicen Arias y Blanco, (2024). Esto muestra que necesitamos una forma de enseñar que respete lo que cada uno sabe y valore que hay muchas maneras de entender las cosas.

Nuestro estudio también coincide con las ideas de Ortiz, (2013) sobre darle más poder a los estudiantes, pues ellos pusieron en práctica lo aprendido y usaron su cultura, lo que prueba que los juegos pueden ayudar a conectar la escuela con las costumbres de la comunidad. Aunque, notamos algunas diferencias en cuánto se involucraron los jóvenes. Otros estudios dicen que todos participan mucho, pero en nuestra investigación, algunos participantes de fuera de la comunidad no mostraron tanto interés. Tal vez esto se deba a que no se sienten tan cerca de la cultura Yanakuna. Esto quiere decir que, aunque usar juegos es una buena idea, su resultado depende de qué tanto se identifiquen los estudiantes con la cultura y de cómo los profesores adapten las clases a su situación.

Hay algunas limitantes que se observaron durante este estudio. Primero, solo se tomó como muestra a observar al grupo de séptimo grado de la Institución Educativa Municipal Pachakuti, esto significa que no podemos estar seguros de que los resultados serían los mismos para el alumnado de otros grados. También, solo se aplicaron los recursos gamificados por un tiempo corto debido al calendario académico y a la disposición de los docentes, así que los estudiantes no aprendieron todo lo que podían sobre la cultura y el lenguaje. Fue muy notable que algunos jóvenes que no eran de la comunidad Yanakuna, no estaban tan interesados en la

temática cultural, lo que hizo que fuera más difícil para ellos participar y obtener buenos resultados. Para futuros estudios, se debería incluir más participantes, usar los recursos gamificados por más tiempo, y encontrar maneras de hacer que los estudiantes que están menos familiarizados con la cultura se interesen más. Esto podría ayudar a que los recursos preparados sean más efectivos para ayudar a los demás a aprender sobre su cultura y a interactuar con personas de diferentes culturas.

Los resultados obtenidos tienen un impacto real en la educación y en la comunidad. Usar los recursos gamificados es una buena idea para dinamizar las clases, lograr que los estudiantes participen más y fortalecer la cultura Yanakuna. Si se usan estos recursos en diferentes asignaturas académicas, los grupos educativos podrían aprender de manera más acertada aquello que los docentes quieren enseñar, al tiempo que logran sentirse más motivados. Se analiza también que las escuelas deberían crear planes que incluyan gamificaciones implementar diferentes modelos pedagógicos, sin dejar a un lado el respeto por las diferencias culturales, reconociendo la lengua y los conocimientos antiguos como algo importante en la educación. Además, estos resultados pueden ayudar a los profesores y a los líderes de la comunidad a crear juegos y actividades tecnológicas que ayuden a los alumnos a aprender sobre su cultura y a desarrollar habilidades para interactuar con personas de diferentes culturas, lo que ayuda a que los estudiantes crezcan como personas y a fortalecer la cultura de la comunidad.

Finalmente, Al analizar las variaciones percibidas, vemos que usar juegos adaptados a la forma de ver el mundo y al territorio de los Yanakuna ayuda a que los estudiantes estén más motivados, aprendan mejor y se sientan más identificados con su cultura. Los resultados enseñan que, al usar juegos y tecnología, los alumnos no solo aprendieron sobre su cultura e idioma, sino

que también mejoraron su habilidad para relacionarse con otras culturas y para sentirse parte de su comunidad.

En resumen, los juegos sirven como una forma de conectar la tradición con la educación moderna, haciendo que la enseñanza sea más activa y cercana a la realidad de los estudiantes. Para estudios futuros, sería bueno investigar cómo los juegos pueden influir en otros cursos o niveles educativos y en otras comunidades indígenas. Se deberían tener en cuenta cosas como la participación de las familias, la continuidad de las costumbres culturales y la adaptación de los contenidos digitales a cada lugar. También sería útil estudiar cómo estas estrategias afectan a largo plazo el desarrollo de habilidades para interactuar con otras culturas y la conservación activa del Runa Shimi y otros conocimientos antiguos, para así entender mejor cómo los juegos pueden ayudar en la educación en diferentes contextos culturales.

Conclusiones y Recomendaciones

El estudio encontró que usar recursos gamificados pensados para la cultura Yanakuna motivó más a los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Municipal Pachakuti, los hizo partícipes y sentirse más identificados con su cultura. Estos ejercicios ayudaron a unir lo que aprenden en la escuela con las cosas que saben sus ancestros, dándole más valor al Runa Shimi y a sus tradiciones. De esta manera, se respondió a la pregunta de investigación al evidenciar que la gamificación, al ser contextualizada, es una estrategia efectiva para fortalecer la identidad cultural y promover competencias interculturales en contextos indígenas.

La investigación ayudó a que los estudiantes se conocieran más a sí mismos y se sintieran más seguros de su identidad como parte del pueblo Yanakuna. A través de las actividades gamificadas, los estudiantes reconocieron la importancia de su lengua, sus símbolos y rituales como parte esencial de su identidad. Esto les ayudó a entender de mejor manera lo que significa ser Yanakuna, a sentirse parte de su comunidad y a valorar su cultura en la escuela.

El uso de recursos gamificados tuvo un impacto positivo en la población de estudio, al incrementar la motivación, la participación y el interés por los contenidos culturales Yanakuna. Los estudiantes mostraron mayor disposición para aprender y reflexionar sobre su identidad, integrando elementos tradicionales con herramientas tecnológicas. Sin embargo, se evidenció que el alcance fue limitado por el tiempo de aplicación y la falta de recursos tecnológicos suficientes, lo que impidió una continuidad más profunda del proceso formativo. Aun así, la estrategia demostró ser efectiva y con alto potencial de réplica en otros contextos educativos interculturales.

Los resultados de este estudio ayudan a entender que la gamificación, si se ajusta a la cultura de cada lugar, puede convertirse en una herramienta pedagógica para revitalizar

identidades indígenas y fortalecer competencias interculturales. Metodológicamente, la investigación integra el enfoque cualitativo con la experimentación etnográfica, mostrando que el juego puede ser una forma de conectar el conocimiento antiguo con lo que se aprende en la escuela. Esta nueva forma de ver las cosas puede servir para que se sigan investigando cómo se relacionan la tecnología, la educación y la cultura, sobre todo en comunidades indígenas y rurales.

Se recomienda fortalecer la implementación y el uso de recursos gamificados en diferentes áreas del currículo, integrando contenidos propios de la cultura, lingüísticos y ambientales del pueblo. Es fundamental fortalecer la capacitación de los docentes en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas y tecnológicas contextualizadas, así como mejorar la infraestructura tecnológica de la institución. Además, se sugiere vincular de forma más activa a las personas mayores de la comunidad para tener material intelectual en la creación de materiales educativos, garantizando que las prácticas pedagógicas reflejen la cosmovisión y los valores del plan de vida Yanakuna.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de aplicación de la estrategia gamificada a un periodo prolongado y considerar un enfoque mixto, en que se combinen técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de obtener una visión más completa del impacto en la identidad cultural y el aprendizaje. Asimismo, se recomienda incluir nuevas variables como el nivel de competencia digital de los docentes y el análisis del impacto socioemocional y ontológico en los estudiantes. Estas mejoras metodológicas permitirán evaluar con mayor precisión la efectividad de la gamificación y su potencial para fortalecer la cultura y la educación intercultural en contextos indígenas.

Referencias Bibliográficas

- Aizpún, F. (2024). La identidad indígena: procesos de construcción de la identidad de las comunidades indígenas americanas. *Ensamblajes. Revista de Antropología Predoctoral*, 1(1), 8-31. <https://revista.areadi.org/ensamblajes/article/view/1>
- Alcaldía Municipal de Pitalito. (2023). *Política pública de paz, derechos humanos y derecho internacional humanitario 2020–2023*. Pitalito, Huila: Alcaldía Municipal de Pitalito. <https://www.alcaldiapitalito.gov.co/loader.php?IServicio=Tools2&ITipo=descargas&IFuncion=descargar&idFile=16574>
- Arévalo, G. (2024). Explorando las metodologías indígenas: oportunidades y desafíos para la ciencia contemporánea. *ENTRAMADO*, 20(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9750146>
- Arias, K. y Blanco, L. (2024). Relación educativa intercultural en contexto indígena: Desafíos Epistemológicos en la escuela actual. *Revista Portuguesa de Educação*, 37(2), e24040-e24040. <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/28453>
- Arocena, R. (2014). La investigación universitaria en la democratización del conocimiento. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(27), 85-102. <https://www.redalyc.org/pdf/924/92431880005.pdf>
- Cabildo Yanakuna El Rosal. (2018). *Plan de vida: Runa Inty Waira Yaku Jallpa Mama. Un pueblo que sueña con el Sumak Kawsay, Kapak Ñan “Por el Camino Real para la Armonización y el Equilibrio Yanacona”*. Comunidad Indígena Yanacona El Rosal. ISBN 978-958-56405-0-4. https://www.researchgate.net/publication/353343358_Proyecto_Yanacona_Plan_de_Vida

_Runa_Inty_Waira_Yaku_Allpamama_Un_Pueblo_que_suena_con_el_Sumak_Kawsy_Kapak_Nan

Cáceres, K. et al (2024). Apropiación social del conocimiento intercultural: la política científica colombiana analizada. *Administración & Desarrollo*, 54(1), e982-e982.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9618376.pdf>

Cando, I. y Gavilánez, C. (2024). La Gamificación y el Aprendizaje de Culturas del Mundo en Décimo Año de Educación Básica. *Polo del Conocimiento*, 9(7), 2721-2742.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7662>

Cuasapud, J. et al (2025). La gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales: Un camino hacia la motivación y el éxito académico. *CONNECTIVIDAD*, 6(3), 326–336. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.334>

De Bringas, A. (2021). Metodologías indígenas y derechos humanos. Enfoque relacional de los saberes en la construcción de los derechos. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, (93), 207-224.

<https://www.redalyc.org/journal/279/27966751018/html/>

Función Pública. (1995). Decreto 804 de 1995: *por medio del cual se reglamenta la atención educativa para grupos étnicos*. Ministerio de Educación Nacional.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1377>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gobernación del Huila. (2017). *Grupos étnicos en el departamento del Huila: Resguardos indígenas y comunidades afrodescendientes*. Secretaría de Educación y Secretaría de Gobierno y Desarrollo Comunitario.

https://www.cam.gov.co/media/filer_public/c6/9e/c69e1f5c-6a21-4119-bab4-53ef4ff1425b/informacion_grupos_etnicos.pdf

Llanes, G. (2020). La academia como territorio: reflexiones sobre epistemologías indígenas e investigación. *CUHSO (Temuco)*, 30(1), 203-220.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S2452-610X2020000100203&script=sci_arttext

Ministerio de educación nacional. (2016). *Ley 1804 de 2016: política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre*. SUIN juriscol.

<https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30021778#>

Ministerio de educación nacional. (1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994: ley general de educación*. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Neubauer, A. (2022). Elementos de la competencia intercultural: un análisis documental de la política educativa supranacional de la Unión Europea. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 713-723. <https://doi.org/10.5209/rced.76568>

Oliva, H. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. UFG Editores. <https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

Organización Internacional del Trabajo. (1989). *Convenio sobre pueblos indígenas y tribales*.

Organización de las Naciones Unidas. <https://www.ilo.org/es/media/443541/download>

Pedrero, E. et al. (2017). Educación para la diversidad cultural y la interculturalidad en el contexto escolar español. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXIII(2), 11-26.

<https://www.redalyc.org/pdf/280/28056733002.pdf>

Prieto, J. et al. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.

http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. [artículo en línea]. UOC. Vol. 1, nº 1.

<https://www.redalyc.org/pdf/780/78011256001.pdf>

Taborda, L. et al (2025). *Fortalecimiento de la identidad cultural: un escenario de transformación desde el territorio*. Documentos de Trabajo ECBTI.

<https://publicaciones.unad.edu.co/index.php/wpecbti/article/view/8801/7731>

Tello, J. (2024). *La gamificación como medio para fortalecer la enseñanza de la filosofía en la Institución Educativa Etnoeducativo Puerto Saija- Timbiquí, Cauca*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61821>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/degarciaa_unadvirtual_edu_co/EuSz0Ya7wSxA1x9nPBOfsoBeQ1E1c6MukUiA7ix9wT7mQ?e=iDe821