

Implementación de procesos de gamificación en la enseñanza de la lengua castellana aplicados a la comunidad Barí de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Tibú, Norte de Santander

Lily Paulina Escalante Domínguez
Código estudiantil 2022220025694

Paola Andrea Meneses Castilla
Código estudiantil 2022120024565

Mary Lucy Meneses Castilla
Código estudiantil: 2022120025256

Trabajo de Investigación presentado como requisito para optar el título de:
Maestría en Educación

Tutor:
Dra. Mariana Elena Peñaloza Tarazona

RESUMEN

La población Barí es un grupo indígena que habita en las selvas del Catatumbo, una región que rodea una parte del departamento de Norte de Santander extendiéndose hasta el territorio de Venezuela. Por esta razón, son denominados pueblo binacional. Esta comunidad se caracteriza por su rica cultura y tradiciones ancestrales. Han logrado preservar su lengua materna, el Barí, a pesar de la influencia del español en la región. La comunidad indígena Bari se dedica principalmente a la agricultura y a la pesca. Su economía se basa en el cultivo de productos como el maíz, el frijol y la yuca. Además, son expertos pescadores, aprovechando los ríos cercanos para obtener alimentos.

El objetivo del presente estudio se enfoca en el desarrollo de un plan estratégico pedagógico, basado en la gamificación para favorecer la comprensión y la fluidez oral de los estudiantes de sexto y séptimo grado de la comunidad Barí que pertenecen a la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Tibú, Norte de Santander. La gamificación, un enfoque que utiliza elementos de

juego en contextos no lúdicos, se presenta como una herramienta de innovación para abordar los desafíos específicos de incentivar, promover y despertar habilidades de comunicaciones lingüísticas. Deterding et al., (2011), destacan la necesidad de diseñar sistemas de gamificación que respeten la autonomía y la dignidad de los usuarios, evitando prácticas que pueden ser percibidas como manipuladoras, también ha abogado por una comprensión más profunda de la motivación esencial y cómo los elementos de juego pueden respaldarla de manera auténtica.

En este proyecto investigativo se describen las dificultades lingüísticas que presentan los estudiantes de la comunidad Barí de la sede Pueblo Nuevo y sede central Francisco José de Caldas en la Lengua Castellana. Se identifica mediante el registro del observador y un diagnóstico aplicado a cada uno de ellos durante su ciclo de escolaridad las dificultades más comunes entre las que se encuentran: Problemas de pronunciación, carencia de vocabulario, pánico escénico, dificultad al momento de expresarse, desmotivación y apatía que presentan los estudiantes en el área de Lengua Castellana y demás áreas del conocimiento. Dichas dificultades son atribuidas a factores como la falta de exposición al idioma castellano en su entorno familiar, la ausencia de recursos educativos, la falta de innovar en el aula de clases y la barrera cultural.

Por otra parte, se desea generar un impacto pedagógico y social en la comunidad Barí de la Institución Educativa Francisco José de Caldas. La investigación tiene como objetivo mejorar las dificultades y falencias que presentan los estudiantes de dicha comunidad en su rendimiento académico, como la falta de motivación y apatía debido a que se refleja en el aula de clases al momento de la enseñanza pedagógica donde se evidencia que los estudiantes tienen un léxico y vocabulario reducido, lo que dificulta un poco el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con estas medidas, se espera mejorar significativamente las habilidades comunicativas y académicas de los estudiantes Barí, permitiéndoles alcanzar un nivel óptimo en el dominio del idioma castellano.

La investigación busca ayudar a vencer estas dificultades y desmotivaciones en la expresión oral, utilizando una estrategia pedagógica basada en la gamificación como esa innovación educativa para facilitar el aprendizaje en los estudiantes de una manera lúdica, dinámica y divertida, generando un impacto positivo. También busca trabajar en esas falencias y realizar un intercambio cultural entre los estudiantes Barí y sus compañeros, donde pueden compartir un poco de su lengua materna, sus costumbres y tradiciones por medio de actividades de expresión oral. Por eso se busca desarrollar un plan estratégico pedagógico basado en la Gamificación que favorezca la comprensión y la fluidez oral en los niños de la Comunidad Barí que pertenecen a la institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Tibú, Norte de Santander donde se diagnostica los diferentes aspectos y situaciones culturales y educativos que limitan la fluidez y la expresión oral en el área de Lengua Castellana a través de un cuestionario demográfico en el que se quiso conocer a profundidad la cultura y el ambiente familiar de los niños, de igual manera se llevó a cabo un cuestionario con preguntas basadas en la

oralidad para conocer como

estaban ellos en cuanto a su expresión, conocimiento y lectura. A su vez se diseñó un recurso de aprendizaje basado en la gamificación con personajes culturales de la comunidad Barí para fortalecer la fluidez y la expresión oral en los estudiantes, el cual consiste en un juego que tiene retos y misiones por medio del cual los estudiantes participan de estos en cada encuentro pedagógico que se realiza con el fin de motivar a los estudiantes y además ayudar a superar estas falencias que se vienen presentando en el entorno y finalmente implementar el recurso de aprendizaje basado en la gamificación creado con el fin de fortalecer la fluidez y expresión oral en los estudiantes de la comunidad Bari una vez a la semana en el espacio otorgado por la institución educativa para poder desempeñar y ejecutar el proyecto investigativo.

Palabras clave: Gamificación, estrategia, oralidad, Barí, didáctica.

ABSTRACT

The Barí population is an indigenous group that inhabits the jungles of Catatumbo, a region that surrounds part of the department of Norte de Santander and extends into Venezuelan territory. For this reason, they are called binational people. This community is characterized by its rich culture and ancestral traditions. They have managed to preserve their native language, Barí, despite the influence of Spanish in the region. The Bari indigenous community is mainly engaged in agriculture and fishing. Their economy is based on the cultivation of products such as corn, beans and yucca. They are also expert fishermen, taking advantage of the nearby rivers to obtain food.

The objective of this study focuses on the development of a strategic pedagogical plan based on gamification to promote comprehension and oral fluency of sixth and seventh grade students from the Barí community belonging to the Francisco José de Caldas Educational Institution in the municipality of Tibú, Norte de Santander. Gamification, an approach that uses game elements in non-game contexts, is presented as an innovative tool to address the specific challenges of encouraging, promoting and awakening linguistic communication skills. Deterding et al., (2011), highlight the need to design gamification systems that respect the autonomy and dignity of users, avoiding practices that can be perceived as

It has also advocated for a deeper understanding of essential motivation and how the elements of play can authentically support it.

This research project describes the linguistic difficulties presented by students from the Barí community at the Pueblo Nuevo and Francisco José de Caldas headquarters in the Spanish language. It is identified through the observer's record and a diagnosis applied to each one of them during their schooling cycle the most common difficulties among which are: Pronunciation problems, lack of vocabulary, stage fright, difficulty in expressing themselves, lack of motivation and apathy that students present in the area of Spanish and other areas of knowledge. These

difficulties are attributed to factors such as the lack of exposure to the Spanish language in their family environment, the absence of educational resources, the lack of innovation in the classroom and the cultural barrier.

On the other hand, it is desired to generate a pedagogical and social impact in the Barí community of the Francisco José de Caldas Educational Institution. The research aims to improve the difficulties and shortcomings presented by the students of this community in their academic performance, such as lack of motivation and apathy, which is reflected in the classroom at the time of pedagogical teaching, where it is evident that students have a reduced vocabulary and lexicon, which hinders the teaching and learning process. With these measures, it is expected to significantly improve the communicative and academic skills of the Barí students, allowing them to reach an optimal level in the mastery of the Spanish language.

The research seeks to help overcome these difficulties and demotivations in oral expression, using a pedagogical strategy based on gamification as that educational innovation to facilitate learning in students in a playful, dynamic and fun way, generating a positive impact. It also seeks to work on these shortcomings and make a cultural exchange between Barí students and their peers, where they can share a little of their mother tongue, their customs and traditions through oral expression activities. For this reason, we seek to develop a strategic pedagogical plan based on Gamification that favors oral comprehension and fluency in the children of the Barí Community that belong to the Francisco José de Caldas Educational Institution in the municipality of Tibú, Norte de Santander, where the different

The study was carried out through a demographic questionnaire in which we wanted to know in depth the culture and family environment of the children, as well as a questionnaire with questions based on orality to know how they were in terms of their expression, knowledge and reading. At the same time, a learning resource based on gamification with cultural characters of the Barí community was designed to strengthen fluency and oral expression in students, which consists of a game that has challenges and missions through which the students participate in these in each pedagogical meeting that takes place in order to motivate students and also help to overcome these shortcomings that are being presented in the environment and finally implement the learning resource based on gamification created in order to strengthen fluency and oral expression in the students of the Bari community once a week in the space provided by the educational institution to perform and execute the research project.

KeyWords Gamification, strategy, orality, Barí, didactics.

REFERENCIAS

1. Abad, E., Delgado, P., & Cabrero, J. (2010). La investigación-acción-participativa: Una forma de investigar en la práctica enfermera. *Investigación y Educación en Enfermería*, 28(3), 464-474.

2. Acosta, S. (2023). Los paradigmas de investigación en las Ciencias Sociales: Capítulo 4. Editorial Idicap Pacífico, pp. 60–79.
3. Adorno, T. (2001). Epistemología y ciencias sociales. Cátedra. Extraído el 08 de mayo de 2023 de [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=jqmWKTYOg4kC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Adorno,+T.+W.+\(2001\).+Epistemolog%C3%ADa+y+ciencias+sociales.+C%C3%A1tedra.&ots=itne7OpTE2&sig=nC00R7prRTnzvaKMncOvd3Nf0ck#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=jqmWKTYOg4kC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Adorno,+T.+W.+(2001).+Epistemolog%C3%ADa+y+ciencias+sociales.+C%C3%A1tedra.&ots=itne7OpTE2&sig=nC00R7prRTnzvaKMncOvd3Nf0ck#v=onepage&q&f=false)
4. Amezcua, M., y Galvéz, A. (2002). Los modos de análisis en investigación cualitativa en salud: perspectiva crítica y reflexiones en voz alta. Revista Española de salud pública, 76(2002), 423-436. https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/resp/v76n5/colabora4.pdf
5. Ander-Egg, E. (2000). Métodos y técnicas de investigación social. Lumen. Extraído el 15 de julio de 2023 de <https://repositoriokoha.uner.edu.ar/fing/pdf/5790.pdf>
6. Artunduaga, L. (1997). La etnoeducación: una dimensión de trabajo para la educación en comunidades indígenas de Colombia. Iberoamericana de Educación, 7(13). <https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie13a02.htm>
7. Asociacion de Autoridades Tradicionales del Pueblo Barí (2022), extraído de https://www.onic.org.co/images/noticias/2022/COMUNICADO_BARI.docx_0032_SEPTIEMBRE_1.pdf Octubre del 2022
8. Benito, L. (1995). El lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. In Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales (pp. 225-240).
9. Bertomeu, P. (2016, May 30). La Entrevista. Dipòsit Digital: Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona: La entrevista. Recuperado el September 3, 2023, de <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/99003>
10. Blanton, R. (2013). Zombies and International Relations: A Simple Guide for Bringing the Undead into Your Classroom. International Studies Perspectives, 14(1), 1-13. <https://www.jstor.org/stable/44218727>
11. Boletín Ecológico PDVSA (2018). Extraído de http://www.pdv.com/images/ambiente/Pueblo_Bari.pdf Noviembre del 2022
12. Bracamonte, R. (2015). La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación etnográfica. La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación etnográfica, 17(9), 132-139. <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj17/arje17.pdf#page=132>
13. Bravo, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica, 2(7), 162-167.
14. Bravo, M., y Eisman, L. (1994). Investigación educativa. Alfaro S.A., Ediciones. Extraído el 16 de julio de 2023 de

- https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf
15. Bryman, A. (2004). Social Research Methods. Oxford University Press. Extraído el 15 de julio de 2023 de <https://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/social-research-methods-alan-bryman.pdf>
 16. Bustamante, A. (2022). Análisis de la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del nivel preparatorio. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica. Recuperado el 13 de julio 2023, de <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2775>
 17. Caicedo, A., Guevara, A., Urdánigo, J. & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. Domino de las Ciencias, 8(1), 1165-1185.
 18. Caldera, G., & Abreu, O. (2019). Ansiedad específica al escribir en francófonos aprendices de español como lengua extranjera. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (28), 1-20.
 19. Caro, L. (2021, January 21). 7 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos. Lifeder. Recuperado el 20 de septiembre 2023, de <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos/>
 20. Carranza, D. M., y Alarcón, J. A. (2022). Fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel crítico a través de los OVA basados en la gamificación en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa El Carmen, sede Santa Rosa. Repositorio Institucional. Recuperado el 10 de julio de 2023, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16447>
 21. Castro, K., Narváez, G. & Herrera, P. (2022). Gamificación digital como estrategia didáctica para la comprensión lectora literal e inferencial en quinto grado de la Institución Educativa Julia Sierra Iguarán. Repositorio Institucional. Recuperado el 12 de julio, 2023, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16513>
 22. Centro nacional de memoria histórica (2018). SOMOS BARÍ: HIJOS ANCESTRALES DEL CATATUMBO VOCES Y MEMORIAS DEL PUEBLO BARÍ Catatumbo: memorias de vida y dignidad. Recuperado en septiembre de 2022 <https://centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/catatumbo/descargas/somos-bari.pdf>.
 23. Constitución Política de Colombia. (n.d.). Corte Constitucional. Recuperado el July 13, 2023, de <https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia%20-%202015.pdf>
 24. Corbetta, P. (2003). La ricerca sociale: metodologia e tecnica. III. Le tecniche qualitative, 71-114. Recuperado el 29 de junio de 2023 de <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/download/14347/14733/50088>

25. Coronel, L. y

- Jaime, Y. (2019). Potenciando la Expresión Oral a través del Teatro en los niños del grado tercero de la Institución Educativa La Salle Bermejil del municipio de Ocaña, Norte de Santander [tesis normalista]. Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña
26. Correa, A. (2009). Estudio de factores para la planificación de un curso de español como segunda lengua. Revista Q, 3(6), 1-30. Recuperado el 08 de mayo de 2023 de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6566/Estudio%20de%20factores%20para%20la%20planificaci%C3%B3n%20de%20un%20curso%20de%20espa%C3%B1ol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
27. Cortés, E. (2022). Propuesta pedagógica para potenciar la expresión oral a través de la transversalización con el arte en los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la básica primaria del Centro Educativo Rural San Miguel ... Repositorio Institucional Universidad de Pamplona: UniPamplona. Recuperado el 13 de julio 2023, de <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/2918>
28. Cresswell, John (2015). A Concise Introduction to Mixed Methods Research. Thousand Oaks: Sage.
29. Crôtte, I. (2011). Hermenéutica para las técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales: una propuesta. Espacios públicos, 14(31), 176-189. cualitativo, cualitativa | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. (n.d.). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 31 de julio 2023, de <https://dle.rae.es/cualitativo>
30. Delgado, A., y Cedeño, M. (2023, June 22). La Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para Dinamizar Procesos de Enseñanza Aprendizaje de la Lectura Crítica en el Grado Cuarto de Primaria. Repositorio digital UDES. Recuperado el 11 de julio de 2023, de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/57c0039e-b8fb-4e6d-b297-aa6754385f13>
31. Delgado, J. y Gutiérrez, J. (Eds.). (1994). Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales. Síntesis.
32. Denzin, N. y Lincoln, Y (2015). Métodos de recolección y análisis de datos: Manual de investigación cualitativa. Vol. IV. Editorial Gedisa.
33. Deslauriers, J.P. (2005), Investigación cualitativa, Pereira, Rudecolombia, Doctorado en Ciencias de la Educación, Papiro.
34. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. CHI 2011extended abstracts on human factors in computing systems, 2011(11), 2425-2428.
35. DeWalt, K. y DeWalt, B. (2011). Participant Observation: A Guide for Fieldworkers. AltaMira Press.
36. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Recuperado el 31 de julio de 2023].

37. Elliott, J. (1986). Investigación-acción en el aula (L. Haynes, Ed.). Generalidad de Valencia, Consejería de Cultura, Educación y Ciencia.
38. Espinoza, A, y Morales, P. L. (2021, June 22). Estrategia didáctica basada con gamificación para el mejoramiento de la competencia lectora de estudiantes de grado quinto. Repositorio UDES. Recuperado el 12 de julio de 2023, de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/cc1a5266-c15a-46c7-8f22-58a8a0764884/content>
39. Fayad, J.(2022). El Camino de la Educación de los Pueblos Indígenas en el Departamento del Cauca, Colombia: de la etnoeducación a la educación propia”. Movimento-Revista de Educação, 7(13), 118-145.
40. Finol de Franco, M., y Solórzano, J. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. Mundo Recursivo, 3(1), 1-24.
41. Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102-122.
42. Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Edinumen. Recuperado el 1 de julio de, 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35935576/Didactica_Gamificacion_EL_E-libre.pdf?1418753102=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDidactica_de_la_gamificacion_en_la_clase.pdf&Expires=1688235138&Signature=YNjr4FPBzjZfYKghifftXdBB01bKQX-LURCo
43. Fonseca, V. (2020). UMBRALES Gamificación para la Educación Intercultural. Revista Internacional De Educación Y Aprendizaje, 8(1), 57–72. <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v8.2423>
44. Forni, P., & Grande, P. D. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189.
45. Gadamer, H. (1993). La historicidad de la comprensión como principio hermenéutico. *Verdad y método*, 1(1993), 331-377.Extraído el 06 de septiembre de 2023 de <https://www.redalyc.org/journal/4264/426465685001/html/>
46. García, J. (2022, mayo 25). Gamificación y TIC en la enseñanza del inglés en Educación primaria. RIUCV. Recuperado el 1 de julio de 2023, de <https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/2801>
47. González, A., & Marín, J. (2021). Etnoeducación: prácticas pedagógicas y estrategias didácticas que promueven la educación inclusiva. Repositorio institucional UNIMINUTO. Recuperado el 11 de julio de 2023, de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/14039>
48. González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Redined. Recuperado el 13 de julio 2023, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>
49. Guba, E. (Ed.). (1990). *The Paradigm Dialog*. SAGE Publications.

50. Guevara, D.,

Banguera, D. & Arrieta, M. (2023). La gamificación como herramienta para motivar el proceso de aprendizaje de la revolución francesa e industrial en el grado octavo de la Institución Etnoeducativa Rural AKUA>IPA internado indígena de Albania la Guajira. Repositorio Institucional. Recuperado el 12 de julio de 2023, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16599>

51. Gutiérrez, S. (2020) Boletín Hacemos Memoria. Recuperado en octubre de 2022 de <https://hacemosmemoria.org/2020/06/19/los-bari-somos-violentados/#:~:text=Juan%20Titira%2C%20I%C3%ADder%20de%20la,%20un%20sistema%20educativo%20occidental>
52. Habermas, J. (1964). Notas para una discusión (1964): Neutralidad valorativa y objetividad [Congreso: XV Congreso de Sociología alemana].
53. Hassan, D., Betancur, L., & Lugo, C. (2020). Relación entre los estilos de vida motilón-barí y militar durante la Operación San Roque. Revista Científica General José María Córdova, 18(32), 924-944. <https://doi.org/10.21830/19006586.663>
54. Hopkins, D. (1989). Investigación en el Aula: Guía Del profesor. PPU, S.A.
55. Huamán, M. I. (2021). Gamificación y expresión oral en los niños de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021. Repositorio UCV. Recuperado el 12 de julio de, 2023, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76581>
56. Huizinga, J. (2012). Homo ludens (E. Imaz, Trans.). Alianza Editorial.
57. Hurtado de Barrera, J. (2000). Metodología de la investigación holística. SYPAL.
58. Jambrina, P., Vallecillo, A. & Vergara, D. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, 2021(29), 1-16. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/47048>
59. Jiménez, J., y Posada, P. (2008). La etnoeducación en Colombia: una mirada indígena (Bachelor's thesis, Universidad EAFIT).
60. Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley.
61. Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. Biblioteca UDGVirtual. Recuperado el 13 de septiembre de 2023, de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2715>
62. Kemmis, S., y MacTaggart, R. (1988). Cómo planificar la investigación-acción (R. G. Salcedo, Trans.). Laertes.
63. Kormos, J., y Dénes, M. (2004). Exploring measures and perceptions of fluency in the speech of second language learners. System, 32(2), 145-164.
64. Krause, M. (1995). La investigación cualitativa: Un campo de posibilidades y desafíos. Revista Temas de Educación, 7(7), 19-40.
65. Kuhn, T. (2006). La estructura de las revoluciones científicas. Fondo de Cultura Económica USA.

66. Latorre, A. (2003). Estrategias de formación para el cambio organizacional (J. Gairín Sallán, Ed.). Wolters Kluwer España.
67. Lewin, K. (1973). Resolving Social Conflicts: Selected Papers on Group Dynamics (G. W. Lewin, Ed.). Souvenir Press (Educational & Academic).
68. Macías, E. M. (2004). La fluidez y sus pausas: enfoque desde la interpretación de conferencias. Comares.
69. Maldonado, R. (2016). El método hermenéutico en la investigación cualitativo. ResearchGate. Recuperado el 31 de julio de 2023, de https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Maldonado/publication/301796372_EL_METODO_HERMENEUTICO_EN_LA_INVESTIGACION_CUALITATIVA/links/5728b10508aef7c7e2c0bf5a/EL-METODO-HERMENEUTICO-EN-LA-INVESTIGACION-CUALITATIVA.pdf
70. Marshall, C., y Rossman, G. B. (1999). Designing Qualitative Research. SAGE Publications.
71. Martínez Godínez, V. L. (2013). Paradigmas de investigación Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica. Biblioteca Universidad de Guadalajara. Recuperado el 30 de julio de 2023, de https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf
72. Martínez, J. (2011). Métodos de Investigación Cualitativa. Silogismos de Investigación, 14(2011). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49747830/64-207-1-PB-libre.pdf?1476992510=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJORGE_MARTINEZ_RODRIGUEZ.pdf&Expires=1690735946&Signature=POtpHKgV~poOJ8NI-PxGyyIprx0O0yxbQwBbEmozuKjqyo~oi6VttwQSYs-jZeqk~XQ
73. Martinez, M., & Cardozo, L. (2020). El Cuento Infantil como Estrategia Pedagógica para mejorar la Expresión Oral de los estudiantes de tercer grado, de la sede Cristo Rey, I.E Instituto Técnico Industrial Lucio Pabón Núñez, del municipio de Ocaña, Norte de Santander. Doctoral dissertation, Tesis para titulación, Universidad De Colombia. Recuperado el 12 de julio de 2023, de <http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3037.pdf>
74. Maxwell (1996) Qualitative Research Design: An Interactive Approach". Extraído el 22 de agosto de 2023 de https://www.researchgate.net/publication/43220402_Qualitative_Research_Design_An_Interactive_Approach_JA_Maxwell
75. Mejía, J. C. (2021). Fortalecimiento de la producción textual integrando la gamificación como eje motivador usando el cine a modo de Estrategia pedagógica. Repositorio Institucional Universidad de Pamplona: UniPamplona. Recuperado el 15 de julio 2023, de <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6479>
76. Mejía, J., Vergara, L. & Márquez, Z. (2022). Motivación del hábito lector a través de la gamificación utilizando un objeto virtual de aprendizaje en los estudiantes de sexto de la Institución Educativa Indígena San Francisco "El paki" del municipio de Sampués – Sucre. Repositorio Institucional.

Recuperado el 12 de julio

- de 2023, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16285>
77. Mike, Z. (2005). De visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/1510565>
78. Ministerio de Educación Nacional (s.f.) ETNOEDUCACIÓN [página web]
Recuperado el 14 de mayo de 2023, de
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82802.html>
79. Molina, O. (2023, June 22). Incidencia de una Estrategia Didáctica Basada en el Juego no Digital y Digital Para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Noveno. Repositorio UDES
80. Morawski, A. y Federico, D. (2023). Análisis e implementación de estrategias comerciales en la venta de planes de ahorro en la Ciudad Autónoma de Bs As por medio del ecommerce durante 2023. [Trabajo Final de Práctica Profesional, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional UNSAM. <https://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/2452>
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/e1e82558-6602-424d-9739-49d7b57c0fdd>
81. Moreno (1995) Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo (J. Ferreiro, Trans.). Fondo de Cultura Económica. Extraído de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4895274>
82. Muñoz, M. (2021). La actualidad del método hermenéutico de Friedrich Schleiermacher. *Escritos*, 29(62), 56-72.
83. Oropa, T. (2000). ¿Qué es hermenéutica? Una aproximación. *Iztapalapa: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 2000(49), 13-26.
84. Owens, R. E. (2003). Desarrollo del lenguaje (A. J. Escudero Sanz, Trans.). Pearson Educación.
85. Palmer, R. (1969). *Hermeneutics: Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Later Printing.
86. Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 30(1), 169-188.
<https://doi.org/10.6018/rie.419481>
87. Peláez, A., Rodríguez, J., Ramirez, S., Pérez, L., Vázquez, A., & González, L. (2022, October 2). La Entrevista. Universidad autónoma de México. Recuperado el 3 de septiembre de 2023, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49249014/LA_ENTREVISTA_pdf-libre.pdf?1475268651=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA_ENTREVISTA_pdf.pdf&Expires=1693792785&Signature=VhfvGnk4igtWfBBOx1M9JKlffx4ptZQOrar~g~01fuXi0V9zceN7HzqV1yMm1mmQc2zN
88. Peñaranda, J., Jaramillo, J., & Rincón, J. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza. *Eco Matemático*, 11(2), 30–38.
89. Pérez, M. (2000). *Lenguas indígenas de Colombia: una visión descriptiva*. Instituto Caro y Cuervo.
90. Piraján, M. (2017, August 8). Apoyo en la revitalización de las lenguas indígenas de Colombia a través de la gamificación. *Intellectum*. Recuperado

el 13 de julio de 2023, de

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/31137>

91. Piubeli, F. y Moreno, M. (2023). Escape room educativo como propuesta de Gamificación en prácticas de Microbiología. RESCIFAR Revista Española de Ciencias Farmacéuticas, 4(1), 59-65.
92. Puche, R., Taborda, M. & Londoño, M. (2016). La Etnoeducación en comunidades rurales: Caso Escuela San José de Uré, Córdoba, Colombia. Revista historia educación latinoamericana, 18(27), 115 - 138.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rhel/v18n27/v18n27a06.pdf>
93. Pucuhuaranga, T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas. Horizonte de la Ciencia, 6(11), 191–204. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/345/361>
94. Quintana, L., y Hermida, J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. Perspectivas en Psicología, 16(2), 73-80.
95. Quintero, C., y Parra, P. (2022). Uso de la Gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia. Repositorio Institucional. Recuperado el 11 de julio de 2023, de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16231>
96. Ramírez, A., y Arbesu, M. I. (2019). El objeto de conocimiento en la investigación cualitativa: un asunto epistemológico. Enfermería universitaria, 16(4), 424-435.
97. Ramírez, G. (2022). Inteligencia emocional y expresión oral en estudiantes de primaria en una institución pública de Lima, 2022.
98. Ramirez, R. (2022). Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Repositorio UCV. Recuperado el 13 de julio de 2023, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85227>
99. Reason, P. y Bradbury, H. (2001). Handbook of Action Research. California: Sage Publications.
100. Renaud, C., y Wagoner, B. (2011). The Gamification of Learning. Principal Leadership, 12(1), 56-59.
101. Rengifo, Y., Perea, H., & García, B. (2020). Ecoalfabetización y gamificación para la construcción de cultura ambiental: TECO como estudio de caso. Revista mexicana de investigación educativa, 25(87), 1123-1148.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662020000401123
102. Ripoll O. (2019) Gamificar significa hacer juego. Extraído en agosto de 2023 de <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>
103. Riquelme, S. (2017). Si las piedras hablaran. Metodología cualitativa de Investigación en Ciencias Sociales. Digitum: Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia: Si las piedras hablaran. Metodología cualitativa de Investigación en Ciencias Sociales. Recuperado el 30 de julio 2023, de <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/54506>

104. Rocubert, N.
(2010). Acerca de los Paradigmas de la investigación educativa. Mendeive, Revista de Educación, 9(1), 16-24.
<https://mendeive.upr.edu.cu/index.php/MendeiveUPR/article/view/353/351>
105. Rojas, A., Cruz, L. & Rico, K. (2021). La gamificación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de primaria de la Institución Educativa Ortún Velasco del municipio de Cácuta, Departamento Norte de Santander. Repositorio Institucional Universidad de Pamplona. Recuperado el 15 de julio de 2023, de
<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6253>
106. Román, R. (2022). Gamificación en Educación Física. UVaDOC Principal. Recuperado el 12 de julio de 2023, de
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/53978>
107. Romero (2022). La Educación Indígena en Colombia. Extraído de
http://www.naya.org.ar/congreso2002/ponencias/fernando_romero_loaiza.ht
Diciembre del 2022
108. Ruiz Herrero, J. (2018). Actividades para fomentar la fluidez en la expresión escrita. Foro de profesores de E/LE, 2018(14), 303-314.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8249426>
109. Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (Baptista, Ed.). McGraw-Hill Education.
110. Schensul, S., Schensul, J., & LeCompte, M. (1999). Essential Ethnographic Methods: Observations, Interviews, and Questionnaires (Ethnographer's Toolkit). AltaMira Press.
111. Seaborn, K., y Fels, D. (2015). Gamification in theory and action: A survey. Gamification in theory and action: A survey, 74, 14-31.
112. Sifrar Kalan, M. (2006, Septiembre 27). Las dificultades lingüísticas y afectivas de la expresión oral en clase y en la vida real. Centro Virtual Cervantes.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0981.pdf
113. Soriano, E. (2000). Los Procesos de Investigación en el Aula. LOS PROCESOS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA. Recuperado el 2 de septiembre de 2023, de
https://nevada.ual.es/educacion/Vicedec_CC_Educacion/archivos/Curso%202015_16/PRACTICUM%20IV/SEMINARIO%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N.pdf
114. Strauss, A., y Corbin, J. M. (1990). Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques. SAGE Publications.
115. Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados (J. Piatigorsky, Trans.). Paidós.
116. Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Repositorio Digital

Uniguajira. Recuperado el

22 de septiembre de 2023, de

<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>

117. Valles, M. (1997). Técnicas cualitativas de investigación social: reflexión metodológica y práctica profesional. Editorial Síntesis, S.A.
118. Van Dijk, T. (1980). Algunas notas sobre la ideología y la teoría del discurso. Repositorio Institucional de la Universidad Veracruzana. Recuperado el 1 de septiembre de, 2023, de <https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/5918>
119. Vargas, M. (2023, January 25). Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte: La gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa "Luis Leoro Franco", año lectivo 2021-2022. Repositorio UTN. Recuperado el 14 de julio de, 2023, de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13392>
120. Vega, G., Ávila, J., Vega, A. J., Camacho, N., Becerril, A., & Leo-Amador, G. (2014). aradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. European Scientific Journal, 10(15), 523-528.
121. Velarde, L. (2020) La teoría del lenguaje de Vygotsky. Extraído de <https://www.revistas.usach.cl/ojs/index.php/rizomas/article/view/4088/26004700> Julio del 2023
122. Villamizar, M. (2022). Teoría de las seis lecturas de Miguel de Zubiría, aplicada al desarrollo de competencias en producción textual, mediante la gamificación, en estudiantes de básica secundaria y media del Centro Educativo UniPamplona Repositorio Institucional Universidad de Pamplona. Recuperado el 15 de julio de 2023, de <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6535>
123. Yuni, J. A., y Urbano, C. A. (2006). Mapas y herramientas para conocer la escuela: investigación etnográfica e investigación-acción. Brujas. Extraído el 05 de junio de 2023 de <https://books.google.com/cu/books?id=5-01TuLcMAEC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
124. Zapata, F., y Rondán, V. (2016). La Investigación Acción Participativa Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña. Instituto de Montaña. Recuperado el 2 de septiembre de 2023, de https://pdf.usaid.gov/pdf_docs/pa00n1qh.pdf
125. Zhagui, M., García, D., & Guevara, C. (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. Dialnet. Recuperado el 12 de julio 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8499393>