

PROPUESTA DEL DISEÑO ESTRUCTURAL DE UN BLOG CON ELEMENTOS DE  
GAMIFICACIÓN, PARA LA CONSERVACIÓN DE LA LENGUA AWÁ-PIT.

INVESTIGADORA:  
ANA CECILIA ENRIQUEZ GUADIR

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL  
SAN JUAN DE PASTO

2022

PROPUESTA DEL DISEÑO ESTRUCTURAL DE UN BLOG CON ELEMENTOS DE  
GAMIFICACIÓN, PARA LA CONSERVACIÓN DE LA LENGUA AWÁ-PIT.

ANA CECILIA ENRIQUEZ GUADIR

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de  
Magister en Educación Virtual

Asesor:

Dr. PABLO SANTACRUZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL  
SAN JUAN DE PASTO

2022

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva de la autora”.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo

**NOTA DE ACEPTACIÓN:**

**Fecha de sustentación:**

**Calificación:**

**Jurado:**

Dr. HAROLD BONILLA

**Jurado:**

Dr. JAIRO RODRÍGUEZ

**Jurado:**

Mg. LUIS FELIPE NAVARRETE

**San Juan de Pasto, 2022**

## RESUMEN

En Colombia se asume con preocupación la pérdida lingüística asociada con la desaparición de las lenguas indígenas, ya que los jóvenes sienten apatía por el aprendizaje y el uso de su lengua natal; además las nuevas costumbres hacen que la práctica se deje de lado, condenando no sólo su código lingüístico, sino también su tradición y su cultura. Las estadísticas evidencian que de las 68 lenguas indígenas que existen en el territorio nacional, solamente quedan 850.000 hablantes. Frente a esto, el presente proyecto tiene por objetivo diseñar una propuesta sobre un blog interactivo basado en la incorporación de los principales elementos de la gamificación, para la conservación de la lengua Awá-pit, el incremento del nivel de conocimiento de esta lengua y la identificación de sus distintos componentes simbólicos y culturales, considerando los aportes de los estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa el Diviso durante el periodo académico 2022. Para ello, el proceso investigativo utilizará una metodología cualitativa, de tipo hermenéutico y etnográfico, a través de la aplicación de encuestas, entrevistas y el desarrollo del grupo focal constituido por los estudiantes anteriormente nombrados, grupo que contará con el apoyo del docente de lenguaje perteneciente a la institución.

**Palabras claves:** Awá pit, pérdida lingüística, interculturalidad, blog interactivo, gamificación

## ABSTRACT

In Colombia, the linguistic loss associated with the disappearance of indigenous languages is assumed with concern, since young people feel apathy for learning and using their native language and new customs mean that the practice is left aside, condemning not only its linguistic code, also its tradition and its culture. Statistics show that of the 65 indigenous languages that exist in the national territory, only 850,000 speakers remain. Faced with this, the present project aims to design an interactive blog based on the incorporation of the main elements of gamification, for the conservación of the Awá-pit language, by establishing the level of knowledge of the 11th grade students of the El Diviso Educational Institution of this language, the identification of the main pertinent gamification elements in the design of the interactive blog and its design, considering the contributions of the students, for the conservation of this cultural element. For this, the investigative process will apply a qualitative methodology, of a phenomenological type, through the application of surveys, interviews and the development of a focus group, with the language teacher and the students of the eleventh year of the El Diviso Educational Institution during the academic period 2022.

**Keywords:** Awá pit, linguistic loss, interculturality, interactive blog, gamification

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	12
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES .....	13
1.1.Lineamientos de investigación .....	13
1.2.Planteamiento del problema .....	13
1.2.1.Situación problema.....	13
1.2.2.Descripción del problema.....	14
1.3.Objetivos .....	16
1.3.1.Objetivo general. ....	16
1.3.2.Objetivos específicos.....	16
1.4.Justificación.....	16
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....	18
2.1.Marco de antecedentes .....	18
2.1.1.Nivel Internacional. ....	18
2.1.2.Nivel Nacional.....	20
2.1.3.Nivel regional. ....	20
2.2.Marco Contextual .....	22
2.2.1.Corregimiento El Diviso- Barbacoas Nariño. ....	22
2.2.2.Institución Educativa El Diviso.....	23
2.3.Marco legal.....	24
2.4.Marco Teórico .....	25
2.4.1.Lengua.....	25
2.4.2.Método de enseñanza. ....	26
2.4.3.Tecnologías de Información y Comunicación -TIC.....	27
2.4.4.Educación digital.....	28
2.4.5.Gamificación. ....	29
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....	31
3.1.Paradigma de investigación.....	31
3.2 Tipo de investigación .....	31
3.3 Unidad de análisis y unidad de trabajo.....	32

3.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	32
CAPÍTULO IV: ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	34
4.1.Encuestas.....	34
4.2.Resultados Entrevistas.....	40
4.3.Resultados grupo focal.....	43
CONCLUSIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
ANEXOS.....	55

**LISTA DE TABLAS**

<b>Tabla 1.</b> <i>Normatividad</i> .....	24
<b>Tabla 2.</b> <i>Información general del Blog.</i> .....	43
<b>Tabla 3.</b> <i>Juegos a que se presentaran en el blog.</i> .....	46

**LISTA DE FIGURAS**

<b>Figura 1.</b> <i>Conocimiento de un grupo étnico.</i> .....	34
<b>Figura 2</b> <i>Pertenencia al grupo étnico.</i> .....	35
<b>Figura 3 .</b> <i>Manejo de lengua indígena.</i> .....	35
<b>Figura 4</b> <i>Importancia de la lengua indígena en su esencia cultural.</i> .....	36
<b>Figura 5.</b> <i>Conocimiento de la existencia Awá Pit.</i> .....	36
<b>Figura 6.</b> <i>Dominio de la Lengua Awá-pit</i> .....	37
<b>Figura 7.</b> <i>Está de acuerdo con el uso de la tecnología para el conocimiento de la lengua.</i> .....	37
<b>Figura 8.</b> <i>El rescate de la lengua tiene relevancia en la formación tradicional.</i> .....	38
<b>Figura 9.</b> <i>Conocimiento de blog.</i> .....	38
<b>Figura 10.</b> <i>Aprendizaje basado en juegos.</i> .....	39
<b>Figura 11.</b> <i>Modos de aprendizaje.</i> .....	39
<b>Figura 12.</b> <i>Desarrollo de un blog relacionado con la lengua Awá pit.</i> .....	40

**LISTA DE ANEXOS**

<b>Anexo A.</b> <i>Formato de encuesta aplicada a estudiantes, grado 11 I.E. el Diviso.</i> .....	55
<b>Anexo B.</b> <i>Formato de entrevista aplicada a estudiantes grado 11 I.E. y docente del diviso</i> .....	56
<b>Anexo C.</b> <i>Evidencias trabajo de campo</i> .....	57

## INTRODUCCIÓN

Hay alrededor del mundo 6.000 idiomas, de los cuales el 96% son hablados por el 4% de los habitantes del mundo y la mitad de ellos tienen amenaza de extinción porque el número de hablantes no es suficiente para asegurar su supervivencia. Conjuntamente, aspectos como la globalización y los patrones de consumo actuales, han resultado en la desaparición de idiomas, suceso que ha ido aumentando dramáticamente en los últimos 10 años.

En Colombia el problema de la pérdida de lenguas afecta principalmente los grupos étnicos pertenecientes a comunidades indígenas y grupos minoritarios de los cuales el 100% se encuentran amenazados de desaparecer. Si bien se han implementado estrategias orientadas a la revitalización de estas lenguas, son pocas las acciones diseñadas para difundirlas, lo que implica que igualmente el número poblacional hablante no será suficiente para garantizar su preservación.

Se reconoce en esta medida la necesidad de la transmisión del conocimiento de estas lenguas a las nuevas generaciones, potenciando el bilingüismo como una herramienta cultural y social para las comunidades. En este sentido, se identifica que las tecnologías de la información son herramientas pertinentes para la revitalización y difusión de estas lenguas, generando dinámicas de concientización y apropiación de las mismas.

El presente proyecto pretende diseñar una propuesta sobre un blog interactivo virtual basado en la incorporación de los principales elementos de la gamificación, para la conservación de la lengua Awá-pit. Esta lengua también conocida como Cuaiquer y Kwaiker, es una lengua indígena de la familia lingüística barbacoana, hablada en el sur de Colombia y norte de Ecuador.

La construcción de esta propuesta, se hará de la mano de los estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa El Diviso, quienes permitirán establecer inicialmente el nivel de conocimiento que este grupo tiene de la lengua Awá-pit y los aspectos que les gustaría rescatar de su lengua y los elementos que desearía encontrar en el blog. Para ello, se empleará un paradigma cualitativo, sin embargo, para facilitar la lectura se acudirá a algunos datos estadísticos, que el estudio pierda la esencia del paradigma cualitativo.

## **CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES**

### **1.1. Lineamientos de investigación**

La presente investigación se encuentra en la línea de investigación e - Intercultural puesto que se basa en buscar una solución de la pérdida de la lengua en una determinada cultura utilizando las TIC como lazo social para la trasmisión de saberes dentro de la comunidad Awá inmersa en la Institución Educativa el Diviso, del municipio de Barbacoas Nariño.

### **1.2. Planteamiento del problema**

#### **1.2.1. Situación problema.**

Actualmente, sumidos en las consecuencias de la globalización, muchas lenguas del mundo están en peligro de extinción o están en proceso de desaparecer por completo. Esta realidad, independientemente del lugar del mundo en que se presente y de las cualidades, tradiciones o antigüedad de los representantes involucrados, es un daño irreparable para el patrimonio vivo de la humanidad, porque los procesos lingüísticos tienen un impacto complejo en la identidad humana, la comunicación, la integración social, la educación y el desarrollo, y son de importancia estratégica para las personas y el planeta. Cuando una lengua desaparece, la rica arquitectura de la diversidad cultural se erosiona y se pierden oportunidades, tradiciones, memorias, formas de pensar y expresiones únicas, que son recursos valiosos para un futuro mejor de las comunidades involucradas.

La diversidad cultural es uno de los motores del desarrollo, no sólo en términos de crecimiento económico sino también como medio para una vida intelectual, afectiva, moral y espiritual más rica. La diversidad cultural es un componente esencial para la reducción de la pobreza y el logro de los objetivos de desarrollo sostenible, y, además, si se complementa con el uso creativo de los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación en particular, conduce al diálogo entre civilizaciones y culturas, al respeto mutuo y al entendimiento, es decir, a dinámicas de interculturalidad.

En este orden de ideas, se hace necesario mencionar que el trato que se le ha dado a las lenguas indígenas no ha sido el mejor, ya sea por la falta de políticas lingüísticas en todo el territorio colombiano, por el olvido sistemático del Estado respecto a los grupos indígenas, o por el ingreso de grupos armados a resguardos donde habitan estos pueblos ancestrales. Como resultado, se evidencia la pérdida de varias lenguas. No es casualidad que cuando una comunidad pierde su lengua también enfrenta la pérdida de otros elementos y herramientas culturales, dado que la lengua es el engranaje de diferentes aspectos de la vida de un pueblo.

De esta manera, se evidencia que los pueblos indígenas que sobrevivieron a los procesos de colonización actualmente están siendo despojados por las diferentes dinámicas del capitalismo y la globalización. Un espacio en el que esta situación es común es el de la urbe, donde dadas las dinámicas de consumo se establece una lengua hegemónica para la interacción social, que para el contexto colombiano es el español.

En el país se evidencian dos grandes bloques de políticas lingüísticas, que configuran dinámicas identitarias en todo el territorio colombiano. Por un lado, se encuentran las políticas que buscan regular la correspondencia entre las lenguas no hegemónicas o minoritarias y, por otro lado, todo el armazón de las lenguas extranjeras. El problema radica en la falta de concientización que se tiene con respecto a la importancia de la conservación y apreciación de estas lenguas, como elemento esencial de la cultura, lo que lleva a que aquellas personas cuya lengua materna sea una indígena, se vean con la necesidad de ocultar sus raíces y adaptar su comportamiento hacia lo socialmente aceptado.

### **1.2.2. Descripción del problema.**

Uno de los problemas que se evidencian frente a la lengua Awá-pit, es que son muy deficientes los estudios y textos que conformen una base escrita que sirva para una alfabetización de la misma, y cada vez más se reduce la cantidad de personas que hablen, escriban y lean la lengua. Además, los procesos de aculturación promovidos por las dinámicas de la globalización, les han restado el interés a los adultos por prolongar su lengua, legando esta responsabilidad los menores, pero estos no tienen intenciones de aprenderla.

Según cifras de la UNESCO actualmente existen en el mundo 6.000 idiomas, de estos 607 se encuentran vulnerables, tendiendo a desaparecer; 632 se encuentran en peligro, 538 están en una situación crítica y 200 idiomas ya han desaparecido. De igual forma, se estima que desaparecen 10 lenguas cada año, aunque algunos estudiosos consideran que una lengua muere cada 2 semanas a nivel mundial como producto de la aculturación de grupos minoritarios. Los lingüistas afirman que una lengua solo puede sobrevivir si cuenta con más de 100.000 hablantes y la mitad de las lenguas existentes son habladas por menos de 10.000 habitantes y un cuarto por menos de 1.000 (Babic, 2000, p. 16).

En Colombia hay algo más de 50 millones de habitantes, según datos del censo de 2021; según referencia del 2004 la población indígena estaba alrededor de 600.000 personas pertenecientes a 81 etnias amerindias, de las cuales 130.000 no hablan ninguna lengua amerindia, aunque se identifiquen y cuenten con hábitos socioculturales indígenas; los restantes habitantes hablan 66 lenguas diferentes de 12 familias lingüísticas y 10 lenguas aisladas (Landaburu, 2004, p. 12).

Se evidencia de esta forma que uno de los problemas dentro de población es el desconocimiento de las lenguas que existen dentro del país, lo cual sumado a la influencia de la globalización conlleva a centrar el aprendizaje en lenguas extranjeras de mayor uso, pero no por esto son las más pertinentes para determinada población, lo cual no quiere decir que no haya población interesada en el aprendizaje de otras lenguas, nuevas culturas y nuevas formas de ver el mundo, especialmente en las regiones donde se han desarrollado dinámicas culturales indígenas.

Por ello, la pregunta que guiará esta investigación es: ¿Cómo generar una aproximación al entorno social de la comunidad estudiantil Awá que permita diseñar un blog interactivo virtual que incorpore los principales elementos de la gamificación para la conservación de la lengua Awá-pit?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Realizar una aproximación al entorno social de la comunidad estudiantil Awá que conduzca a la propuesta del diseño estructural de un blog con elementos de gamificación con el fin de incidir en la conservación de la lengua Awá-pit.

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Establecer el nivel de conocimiento de los estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa El Diviso, de la lengua Awá-pit.
- Identificar los principales elementos a incorporar en la estructura del blog relacionados con la gamificación.
- Establecer el modelo estructural de los juegos a incorporarse en el blog, considerando los aportes de los estudiantes, para la conservación de la lengua Awá-pit.

### **1.4. Justificación**

En la declaración universal sobre diversidad cultural, se establece que esta es, tan necesaria para la humanidad como lo es la biodiversidad o la naturaleza; según el director de la UNESCO se debe considerar patrimonio común de la humanidad. Esta diversidad es resultado de las diferentes interacciones entre los miembros de cada cultura, donde la lengua es el principal recurso para la transmisión de conocimientos e interacción entre individuos.

La lengua es en sí una expresión de una cultura y, por tanto, de sus creencias y cosmovisiones; por lo tanto, cada lengua es única y llega a considerarse como un patrimonio inmaterial no renovable. La UNESCO (2019), establece que “cada lengua es un universo mental estructurado de forma única”. A través de ese universo, el ser humano desarrolla su pensamiento, la forma de ver y comprender el mundo, afianza las relaciones sociales y se comunica.

Al ser no renovable, cuando una lengua desaparece conlleva la desaparición de varias manifestaciones del patrimonio intangible de la cultura, como las tradiciones, expresiones orales propias, formas de concebir el mundo y relacionarse con él, de recrear la historia, mantener relaciones con su entorno y con otros seres humanos, conceptualizar el tiempo y el espacio; por ello su conservación es tan importante. En la conferencia de la UNESCO denominada “El multilingüismo en ciberespacio, lenguajes indígenas para el empoderamiento”, se acentúa el rol de las lenguas como parte principal de la identidad de los grupos y pieza clave para la creación de sociedades del conocimiento.

Frente a esto, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convierten en herramientas que ofrecen múltiples ventajas para la conservación de las lenguas, dados los diferentes formatos sobre los que se pueden trabajar y que permiten que tanto la población nativa digital como los inmigrantes digitales, encuentren posibilidades de aprendizaje. En este sentido, los blogs interactivos basados en la incorporación de elementos de gamificación, permite mejorar el compromiso y la motivación de los participantes en el tema propuesto, es decir, el rescate de la lengua Awá-pit.

Si bien, la gamificación es un término relativamente reciente que se define, como la utilización de mecanismos del juego, la estética y el uso del pensamiento para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas (Kapp, 2012, p. 34), se encuentra apropiado en el contexto que nos atañe dado que se busca no sólo que los estudiantes aprendan sobre la lengua, sino que se apropien de ella y se motiven a preservarla.

La gamificación es una ayuda didáctica eficaz para la reactivación de los estudiantes en la reapropiación de la lengua Awá-pit, porque propicia un proceso vivencialmente amable y en el que el proceso de aprendizaje se vuelve placentero y, por ende, se incrementa la motivación.

## **CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL**

### **2.1. Marco de antecedentes**

Frente a esto se identifican dos variables, la primera sobre las estrategias desarrolladas para la conservación de lenguas indígenas que tengan que ver con el uso de las TIC, y la otra los estudios específicos sobre la lengua Awá-pit.

#### **2.1.1. Nivel Internacional.**

Inicialmente se encuentra la investigación titulada “Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) fortalecen la preservación de las lenguas indígenas”, en la que se detalla cómo las tecnologías de la información y comunicación, pueden revitalizar los procesos interculturales de la lengua indígena de Tének, a través de la exposición de diversos casos de éxito soportados a través de herramientas y medios tecnológicos que ayudan a su fortalecimiento y conservación (Rivera, Blanco, Reyes, & Ramiro, 2018, p. 5).

Como principal resultado se plantea que en el fortalecimiento de las lenguas indígenas por medio de las TIC existen diversos casos de éxito como lo son: sitios web, diccionarios, aplicaciones web y aplicaciones para dispositivos móviles inteligentes. Gracias a la gran cantidad de oportunidades que ofrece internet se puede encontrar sitios web que ofrecen diccionarios de diversas lenguas indígenas, el ejemplo más común es el diccionario náhuatl que ofrece la UNAM el cual es denominado “El gran diccionario náhuatl” que permite buscar palabras y da como resultado su Paleografía, grafía normalizada y su traducción, además que permite a usuarios con conocimiento de náhuatl a participar y colaborar en la ampliación del diccionario (Maldonado, Blanco, & Reyes, 2018, p. 23)

Se ubica también el trabajo nombrado de Guerrero y Reyes (2011) “Integración curricular de TIC en la enseñanza de lenguas indígenas en Latinoamérica”, en el que presentan algunos recursos didácticos en TIC que pueden ser utilizados en la enseñanza de lenguas indígenas con el fin de fortalecer el uso de éstas, y finalmente, a partir de la reseña de algunas investigaciones sobre integración de TIC en educación intercultural bilingüe y de algunas herramientas

didácticas. Una de las principales conclusiones que se presentan es que el uso de TIC en la educación intercultural bilingüe padece de las mismas deficiencias que los programas de apropiación curricular de TIC genéricos, es decir, la falta de integración curricular sustentada en un marco jurídico coherente. Como consecuencia, se observan problemáticas diversas como la débil formación inicial de los docentes tanto en el uso de estas tecnologías como en temáticas interculturales.

Seguidamente está la investigación de Salazar (2016), “Un lenguaje para recordar lenguas del viento. Discursos sobre el uso de TIC para la preservación de las lenguas indígenas”, en la que se examina los discursos sobre el uso de tecnologías de la información y la comunicación para la preservación de las lenguas indígenas a partir de tres planos de análisis: 1) Los discursos de valoración de la diversidad lingüística desde el periodo colonial hasta la actualidad, el lugar protagónico de las lenguas indígenas en las propuestas de protección, conservación de la diversidad cultural, promovida desde los pueblos indígenas, el Estado y organismos internacionales, particularmente la UNESCO. 2) Las prácticas perceptivas y nemónicas de la oralidad primaria en relación con los registros propuestos por la escritura alfabética y con las formas de comunicación que predominan en la oralidad secundaria de los medios comunicativos. 3) Las contradicciones de los programas estatales para el fortalecimiento de la diversidad lingüística por medio de las TIC.

Es necesario también hacer alusión al documento de España y Miranda (2017), quienes mencionan:

Una revisión sistemática de software en el campo del lenguaje y el entrenamiento de habilidades lingüísticas en etnias indígenas. El objetivo del artículo consiste en recopilar, estudiar las diferentes propuestas y software empleados en el campo de las culturas indígenas que permitan identificar de acuerdo a una categorización por aspectos relacionados con propósitos, impacto y calidad, los software que se han desarrollado en materia de cultura, lenguaje a nivel nacional e internacional, este trabajo constituye un reconocimiento de las expresiones que utilizan las diversas culturas indígenas y el trabajo de desarrolladores por impulsar a través de herramientas TIC el lenguaje y sus variedades (p.1)

Así mismo, se propone una delimitación por software, teniendo en cuenta las características de las diferencias lingüísticas a nivel lexical en diferentes países (México, Colombia, Argentina y Perú) resaltándolas manifestaciones del habla popular con su variedad de giros, la riqueza fonética y léxica y todas las variantes léxico- dialectales con que significan el mundo o entorno socio-cultural y como estos son rescatados mediante software (López & Toscano, 2017, p. 107)

### **2.1.2. Nivel Nacional.**

Por último, se ubica la publicación “Una propuesta para la conservación de la lengua Embera: Caso traductor de oraciones simples de español a Embera” cuyo objetivo principal es desarrollar e implementar un software de traducción automática basado en reglas por transferencia, que permita traducir oraciones simples de español a Embera, aportando elementos en la conservación de la lengua Embera por parte de la comunidad de la Universidad de Córdoba. En esta se establece que los trabajos relacionados con la traducción automática son nuevos en Colombia.

A nivel mundial se han realizado desde hace mucho tiempo investigaciones que han conducido a varias escuelas en la conformación del software traductor. Sin embargo, estas versiones hasta el momento no tienen una confiabilidad en sus traducciones. Mirando la situación actual de las etnias del país, con los aportes de la informática se puede ayudar a la preservación de las culturas que por generaciones siempre se han intentado mantener, pero, por los diferentes problemas sociales que se presentan en Colombia, estas comunidades se han ido rezagando y han sido olvidadas por la sociedad (Llerena, 2016, p. 16).

### **2.1.3. Nivel regional.**

Por parte del desarrollo del segundo eje se ubica inicialmente la investigación titulada “Implementar herramientas lúdicas para motivar el reconocimiento de historias propias del pueblo Awá en el marco de la enseñanza del Awá pit en estudiantes del grado primero de Institución Educativa Indígena Técnica Agroambiental Bilingüe Awá”, en la que se buscó implementar herramientas lúdicas-pedagógicas que motivaran el reconocimiento de

historias propias del pueblo Awá en el marco de la enseñanza del Awá pit en estudiantes del grado primero en la Institución Educativa Indígena Técnica Agroambiental Bilingüe Awá ubicada en la comunidad de Predio el Verde, Resguardo El Gran Sábalo, Municipio de Barbacoas. Este reconocimiento de historias propias del pueblo Awá permitió fomentar, orientar y fortalecer la lengua materna Awá pit a través de narrativas surgidas de la cosmovisión Awá. La institución educativa IEITABA, fue creado con el objetivo de atender y brindar educación propia a los niños, niñas y jóvenes de las comunidades de diferentes resguardos del Pueblo Awá (Canticus, 2019, p. 10).

Además, se identifica el documento nombrado “Fortalecimiento de la enseñanza del Awá pit en el desarrollo de habilidades comunicativas a partir de la implementación de la historieta como estrategia educativa con los estudiantes de grado séptimo de la IETABA”, en el que se diseñó una unidad didáctica para el desarrollo de habilidades comunicativas en Awá pit en estudiantes de grado séptimo de la institución educativa indígena – IETABA, es una propuesta que surgió con el propósito de implementar estrategias que permitan hacer frente a la pérdida acelerada de la lengua en las comunidades Awá y a la ausencia de material que conjugue la escritura y la oralidad.

El proyecto se orientó bajo el enfoque comunicativo funcional para la enseñanza del Awá pit como segunda lengua, de manera que las herramientas que se diseñen contribuyan a revitalizar la lengua desde escenarios pedagógicos que pongan en acción las funciones de la lengua al interior de la cultura Awá. Para lograrlo se propuso asumir como enfoque metodológico la investigación acción participativa, de manera que el material y su implementación contribuyera a los procesos de revitalización de la lengua en las familias de los estudiantes de la Institución Educativa indígena Técnica Agroambiental Bilingüe Awá (Pascal, 2019).

Por último, se presenta la investigación “El audio-libro como estrategia didáctica para el aprendizaje del Awá pit y la transmisión de historias propias del pueblo inkalAwá, dirigido a estudiantes de grado preescolar y octavo de la IETABA”, en la que propone el desarrollo de Awá pit RED, un Recurso Educativo Digital para motivar el aprendizaje de la lengua Awá pit. La población seleccionada estuvo integrada por 18 estudiantes, de los cuales 6 pertenecen a la

comunidad Awá y 12 son mestizos, que cursan el grado quinto de primaria en la Institución Educativa Ospina Pérez.

El escenario de innovación TIC hace parte del contexto rural, situación que motiva el desarrollo de la propuesta, debido a que el trabajo con las herramientas TIC puede realizarse dentro y fuera del aula; por lo tanto, este aspecto se convierte en una oportunidad para que el docente haga un seguimiento al aprendizaje lingüístico y al desarrollo de las competencias comunicativas y digitales de los estudiantes en un escenario mixto de enseñanza y aprendizaje. La investigación permitió reconocer el vacío que existe en los currículos escolares de los territorios con presencia indígena, donde se privilegia el aprendizaje del español y del inglés como lengua extranjera y se deja de lado el conocimiento de la lengua nativa, aun cuando esto implica condenar al olvido también las tradiciones, las costumbres y el patrimonio sociocultural de todo un pueblo (Rodríguez, 2021, p. 38).

## **2.2. Marco Contextual**

### **2.2.1. Corregimiento El Diviso- Barbacoas Nariño.**

Es preciso mencionar que es escasa y casi nula la información que se encuentra sobre el corregimiento de El Diviso, por ello se presenta información en este apartado sobre el municipio de Barbacoas – Nariño. El municipio de Barbacoas está ubicado al sur occidente del país en el departamento de Nariño. Hace parte de la subregión del Telembí del pacifico nariñense entre el piedemonte y el litoral. Limita al norte y este con Magüi, por el este con Cumbitara, Los Andes, La Llanada, Samaniego y Ricaurte; por el oeste con Tumaco y Roberto Payan. Tiene una extensión territorial total de 2.324 kilómetros cuadrado s. Tiene una altitud de 36 metros sobre el nivel del mar. Cuenta con una temperatura media de 26 grados centígrados. Se encuentra a 234 kilómetros de la ciudad de Pasto, capital del departamento.

La población de Barbacoas ha crecido durante los últimos 30 años, y de acuerdo con las proyecciones del DA NE partiendo del censo de 2005 llegaría a 42.193 habitantes en 2020. Esta población se encuentra distribuida tanto en la zona urbana como rural del municipio. De este modo, en la zona urbana se cuenta con una población de 12.304 habitantes que representan

el 21,3% mientras que en la zona rural se cuenta con una población de 44.222 habitantes que a su vez corresponde al 78 .2 %. El índice de ruralidad es de 59% ocupando el puesto 10 en el departamento, siendo el pacífico nariñense una de las regiones más rurales del departamento y del país.

Tiene una gran cantidad de ríos que lo bañan como el Alcabi, Cuembi, Guelmambi, Guiza, Iguambi, Juganombi, Mayasquer, Naipi y Yaguapi, además de algunas corrientes menores; su territorio se divide en pisos térmicos cálidos y templados. Este municipio se encuentra en el resguardo indígena Guelnambi Caraños, pertenecientes a la familia Awá. Los habitantes de este municipio presentan como actividades económicas de mayor importancia la agricultura, la ganadería, minería y comercio, siendo su principal producto del agro el plátano.

### **2.2.2. Institución Educativa El Diviso.**

Ubicada en el Corregimiento Justo Ortiz, la Institución Educativa El Diviso, es una institución de modalidad académica, de carácter mixto con jornada única en horario de la mañana, y cuenta con los niveles de educación preescolar, primaria, secundaria y media. La institución plantea la misión de contribuir en la formación de personas íntegras con capacidades intelectuales, morales, culturales, sociales y ambientales, capaces de hacer uso adecuado de los recursos tecnológicos y del medio, con lo cual puedan proyectarse en un futuro productivo y cambiante

Por medio de los siguientes principios institucionales:

- Convivir armónicamente consigo mismo, con el otro y con el medio ambiente y la naturaleza.
- La participación democrática en todas sus acciones.
- El respeto por la diversidad étnica, cultural, social y religiosa.
- Integralidad en el proceso de formación.

### 2.3. Marco legal

Son diversas las normas que pueden guiar la aplicación de este trabajo investigativo, estas se relacionan a continuación:

**Tabla 1.** *Normatividad*

<b>Variable</b>	<b>Ley o norma</b>	<b>Descripción</b>
<b>Identidad lingüística</b>	Convenio 107 de la OIT, artículo 23	“Se deberá enseñar a los niños de las poblaciones en cuestión a leer y escribir en su lengua materna o, cuando ello no sea posible, en la lengua que más comúnmente se hable en el grupo a que pertenezcan” (OIT, 1957)
	Constitución Política de Colombia, artículo 7	El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana (Colombia, 1991)
	Constitución Política de Colombia, artículo 10	Se reconocen como oficiales las lenguas y dialectos de los grupos étnicos en los distintos territorios, lo que lleva a proponer estrategias para favorecer el aprendizaje de lenguas (Colombia, 1991)
	Ley 1381 de 2010	Refuerza la idea de preservar las lenguas nativas en Colombia, toda vez que constituyen el patrimonio cultural inmaterial de los pueblos que las hablan, y requieren una atención exclusiva del Estado, haciendo énfasis en que manifiesta que no puede existir discriminación hacia ningún hablante de una lengua nativa (Colombia C. d., 2010)
<b>Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC</b>	Constitución Política, artículo 20	Incluyen normas relacionadas con los servicios básicos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, que garantizan a las comunidades indígenas la expresión y difusión de sus pensamientos y opiniones, así como informar y recibir información veraz e imparcial, lo que favorece el acceso y el uso de medios tecnológicos (Colombia C. d., 1991).

	Ley 1341 de 2009	Se exponen los principios orientadores que buscan entre otras cosas, contribuir al desarrollo educativo, cultural y social, favoreciendo la inclusión de aquellos grupos que han sido históricamente excluidos por sus condiciones de desigualdad o vulnerabilidad, brindando acceso a la información y a la comunicación (Colombia C. d., 2009).
<b>Educación</b>	La Ley General de Educación, artículo 1	“La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (Colombia C. d., Ley 115 de febrero 8 de 1994, 1994)
<b>Grupos étnicos</b>	Decreto 804 de 1995	Se reglamenta la atención educativa para grupos étnicos, estableciendo en el artículo 3 propuestas de etnoeducación para los planes de desarrollo educativo, que atiendan las necesidades de las comunidades indígenas, teniendo en cuenta la distribución de competencias previstas en la Ley 60 de 1993 (Colombia P. d., 1995)
	Ley 21 de 1991	Se aprueba el Convenio número 169 sobre pueblos indígenas y tribales y se establece que siempre que sea posible, se deberá enseñar a los niños y niñas de las comunidades étnicas a leer y escribir en su propia lengua Colombia C. d., Ley 21 de 1991,1991)

Fuente: esta investigación, 2022.

## 2.4. Marco Teórico

Para el desarrollo de la propuesta investigativa es importante la comprensión de diferentes conceptos que rigen la temática planteada. A continuación, se presentan los conceptos más importantes a trabajar:

### 2.4.1. Lengua.

Saussure define la lengua como parte esencial del lenguaje, que es a la vez el producto social de la facultad de lenguaje y el conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el

cuerpo social que permiten el ejercicio de la facultad de lenguaje en los individuos. Como producto social la lengua es como un tesoro depositado en los sujetos de una comunidad; como una gramática que existe virtualmente en los cerebros de un conjunto de individuos, por lo que Saussure considera que la lengua existe completamente en la masa de individuos que componen una comunidad, y está más o menos completa en cada individuo, esto implicaría la consideración de una “lengua individual” (Saussure, 1998, p. 5).

Por su parte Zamora y Guitart, expresan que la lengua es un conjunto de signos y reglas que comparte un grupo de hablantes. Son partidarios, así mismo, de ampliar, el concepto saussureano de lengua, añadiendo a los signos y relaciones sintagmáticas limitadas que postulaba el autor suizo (Zamora & Guitart, 1982).

Las lenguas indígenas son equivalentes a lenguas originarias de un territorio específico; aunque bajo esta definición, el japonés y el finés, siendo originarios de la región en la que se hablan entrarían dentro de esta categoría. Para el caso de Colombia se reconoce que las lenguas indígenas son aquellas que descienden de lenguas que se hablaban antes de la llegada de los españoles.

Históricamente las lenguas nativas en América se hablaban desde Canadá hasta Sudamérica, pero con el correr de los años se han ido desapareciendo, grupos importantes con imperios formados culturalmente como Mayas y Aztecas con sus lenguas náhuatl y quechua siendo esta última de donde se refleja en su morfosintaxis la lengua de los indígenas Adala cual es considerada hoy en día aislada por su poca práctica entre su comunidad. Según la UNESCO (2014), *las lenguas de los pueblos indígenas no son únicamente símbolos de identidad y pertenencia a un grupo, si no también vehículos de valores éticos donde los pueblos forman un todo con la tierra siendo cruciales para su supervivencia.*

#### **2.4.2. Método de enseñanza.**

En educación se refiere al enfoque con el cual se direcciona la instrucción y la orientación que es impartida por el docente en los distintos niveles de formación. La gama de las

implicaciones que se asocian con el método de enseñanza aplicado, va desde un concepto pedagógico en el que se basa la enseñanza de toda una institución, hasta el estilo de enseñanza que un docente en particular, en una determinada fase de una clase pone en práctica en una determinada fase de una lección.

La ejecución de los métodos de enseñanza tiene un alto grado de estructuración; la preparación de los contenidos y el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje están determinados en gran medida por el profesor; entre los métodos más destacados se pueden mencionar: método de la conferencia, método de la demostración, método de proyectos, método de caso, método de aprendizaje basado en problemas; método de aprendizaje cooperativo, entre otros (Sáez, 2018)

Una de las estrategias para el desarrollo de los métodos de enseñanza de una forma más efectiva es la integración de juegos, fortaleciendo así los procesos de aprendizaje de los estudiantes. En la mayor parte de las disciplinas los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje tomando como fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. La acogida del juego en el mundo académico está haciendo que los desarrolladores respondan con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial.

La incorporación de elementos del juego, establecen Foncubierta y Rodríguez (2016), se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement). Los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo.

### **2.4.3. Tecnologías de Información y Comunicación -TIC.**

Se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación

(hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. La vinculación de estos dispositivos electrónicos, permitiendo que se comuniquen entre sí, crea sistemas de información en red basados en un protocolo en común. Esto va cambiando radicalmente el acceso a la información y la estructura de la comunicación, extendiendo el alcance de la red a casi todo el mundo (Fernández, 2005, p. 30).

Se definen también como herramientas que las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y comunicarse entre sí, o en grupos, por medio de las computadoras o las redes de computadoras interconectadas. Se establece también que son medios que utilizan tanto las telecomunicaciones como las tecnologías de la computación para transmitir información (Fernández, 2005, p. 32)

#### **2.4.4. Educación digital.**

Se entiende como la educación presencial y el uso de tecnologías digitales, que tiene como objetivo la adquisición de competencias y habilidades soportadas en características claras que permiten diferenciales de la educación modalidad tradicional: la permiten diferenciar entre competencias y habilidades basadas en la presencia de características que están según el sitio de especialidad.

**Accesibilidad:** La internet ha hecho posible que la educación digital tenga un impacto y socialización a nivel regional, nacional e internacional.

**Flexibilidad:** Otorga la oportunidad de adaptación de las instituciones de educación y los docentes de acuerdo con los lugares en los que a posible una mayor participación de educandos.

**Innovación y variedad:** Aplicar diversas herramientas, materiales y recursos, así como metodologías nuevas creadas para abordarse con recursos digitales.

**Pedagogía:** Haciendo referencia a la solución de aspectos importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje que los alumnos presenten.

**Adaptación a los perfiles de los alumnos:** Esto se logra con una previa indagación sobre las características e intereses que se logran identificar con el uso de recursos digitales (educativa, 2019, p. 22)

#### **2.4.5. Gamificación.**

Se determina como una herramienta para obtener resultados específicos en los campos de educación, trabajo, ocio. Se trata de usar elementos de juego para diseñar diferentes experiencias lúdicas entre las cuales se destacan las video lúdicas– en diferentes entornos sociales. Es decir, es una técnica a través de la cual es posible incorporar la mecánica de juegos en diferentes ámbitos, entre los cuales se encuentra el laboral, de entretenimiento, educación; esto con el principal propósito de incentivar la motivación y generar el interés de los usuarios. Básicamente, a través de la gamificación se busca estimular el compromiso de los participantes, de modo que a través del juego se logre mejorar su experiencia, a su vez, se obtengan mejores resultados de desempeño (Foncubierta & Rodríguez, 2016).

Llorens et al. (2016, p. 25) definen el concepto de gamificación como: el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. Por su parte, Lee, Ceyhan, Jordán-Cooley y Sung (2013, p.14) afirman que: “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento”. Ha-mari, Moviste y Sarsa (2014) indican que tiene múltiples beneficios y que gracias a su utilización aumenta el compromiso de los participantes en la actividad.

Ivanovna (2013), afirma que la gamificación nace de la unión de las mecánicas de juego

con los medios de comunicación. Apunta al respecto que los rasgos propios de los juegos son:

- a) Participación voluntaria y libre
- b) Evasión de la realidad mediante un mundo imaginario con códigos y normas.
- c) Los juegos persiguen motivar al sujeto de manera intrínseca.

La gamificación educativa es la encargada de crear propuestas de aprendizaje atractivas e ingeniosas que potencien la resolución de retos planteados (Lee y Yammer, 2011). Por su parte Oliva plantea las siguientes ventajas de la gamificación desde la perspectiva estudiantil:

- I. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
- II. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
- III. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
- IV. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma.

Como se observa, el alumnado que aprende a través de entornos ramificados, incrementa la motivación hacia el aprendizaje y el compromiso con la tarea a realizar (Chu y Hong, 2015). Al respecto, Voznar, Anastasio, Enser y Burka (2016) revelan que: “en general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149). De esta forma se plantea que la gamificación permita que los estudiantes despierten su interés por el aprendizaje de la lengua Awá-pit y puedan ser mecanismos de réplica para la comunidad.

## CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Paradigma de investigación

La investigación se enmarca dentro de un paradigma interpretativo que permite aproximaciones a los mundos de significación vivenciados por la comunidad sujeto de estudio ya que se parte una recolección de datos particulares.

El **Enfoque** es histórico hermenéutico desarrollado a través de un método etnográfico. Según Dilthey (citado por Martínez, 2011) “la hermenéutica implica, como enfoque de investigación, una labor a través de la cual el investigador busca comprender e interpretar un fenómeno o una realidad en un contexto concreto”(p. 11) , lo que se reconoce como válido para la propuesta de investigación actualmente discutida debido a la intención de generar una especificación del contexto a abordar: la conservación de la lengua Awá-pit, así mismo establecer pautas que permitan realizar una comprensión, que involucra directamente a los sujetos que está inmersos en el fenómeno a estudiar y por lo tanto, realizar un acercamiento auténtico a los significados que deja este escrito.

### 3.2 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo cualitativo, debido a que éste permite un acercamiento al individuo en su totalidad y no por medio de la medición de sus partes. Hernández, Fernández y Baptista (2014) explican que en este método cualitativo se utiliza “la recolección de datos sin medición numérica para describir o afinar preguntas de investigación en el proceso de la investigación”, esto permitirá comprender la realidad social circundante, y ayudará a ver de una manera más flexible el escenario educativo a investigar, lo que conllevará al acercamiento real de la comprensión del proyecto como un aporte a la institución educativa durante la realización del mismo.

### 3.3 Unidad de análisis y unidad de trabajo

La población considerada para llevar a cabo la presente investigación, estuvo conformada por un docente de lenguaje y los estudiantes del onceavo año de la Institución Educativa el Diviso, durante el periodo académico 2022. Este curso está conformado por 25 estudiantes entre las edades de 17 a 21 años.

### 3.4 Técnicas e instrumentos de investigación

**Encuestas:** según García Ferrando (1993) es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, de este modo se aplicará esta técnica con los estudiantes de la I.E.E. Diviso para lograr establecer qué nivel de conocimientos tiene en lo relacionado a la lengua, Awá-pit, las herramientas TIC y el manejo de plataformas como los blogs; además, identificar el interés sobre el tema (Anexo A).

**Entrevista:** se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Canales (2006) la define como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto (Anexo B)

Estas se aplicarán a los estudiantes y a los docentes del área de lenguaje de la institución, con el objetivo de establecer su conocimiento de la lengua, las particularidades de su aprendizaje y otros aspectos que den cuenta del contexto de esta dentro de la comunidad educativa, su nivel de apropiación y manejo.

**Grupo focal:** Kitzinger (1995) lo define como una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes, con el propósito de obtener información. Es un método de investigación colectivista, más que individualista, centrado en la pluralidad y

variedad de las actitudes, experiencias, creencias de los participantes, y lo hace en un espacio de tiempo relativamente corto.

Este se enfocará en la construcción estructural del blog, dado que serán los estudiantes quienes aporten ideas y lo edifiquen, de tal manera que sea llamativo y despierte el interés de la comunidad y de sus iguales.

Es preciso mencionar que a los participantes de la investigación que sean menores de edad, se les brindará una autorización que deberá ser firmada por sus padres.

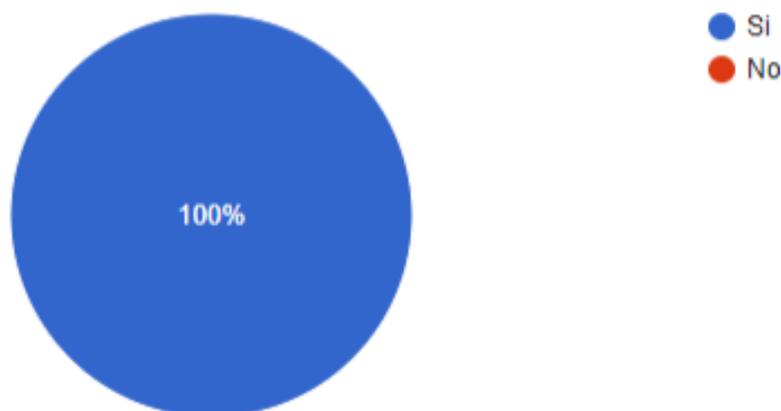
## CAPÍTULO IV: ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Frente a las respuestas obtenidas desde el instrumento de recolección de información es necesario reconocer la presencia de los siguientes resultados:

### 4.1. Encuestas

**Figura 1.** *Conocimiento de un grupo étnico.*

1- ¿Conoce algún grupo étnico?



Fuente: esta investigación, 2022

La figura anterior permite evidenciar que, en efecto el 100% de la población conoce un grupo étnico; expresamente es necesario reconocer que, aunque el instrumento es aplicado de manera específica a la comunidad, se han encontrado ocasiones en las que los estudiantes no conciben su comunidad como diferenciada, y de ahí la relevancia de la anterior pregunta.

**Figura 2** *Pertenencia al grupo étnico.*

2- ¿Pertenece a algún grupo étnico?

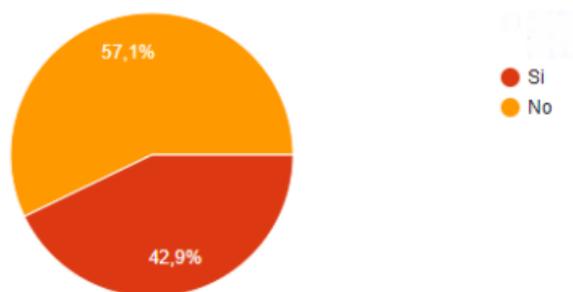


Fuente: esta investigación, 2022

En consonancia con la pregunta realizada con antelación se identifica que la totalidad de la población reconoce la pertenencia para con su grupo étnico, aunque la gran mayoría afirma no pertenecer a un resguardo de manera legal.

**Figura 3 . Manejo de lengua indígena.**

3- ¿Tiene dominio sobre alguna lengua indígena?



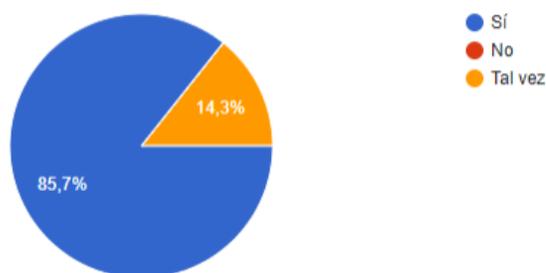
Fuente: esta investigación, 2022

Adentrándose en el tema de estudio se reconoce que, el 57.1% de la población encuestada reconoce que no tiene manejo alguno de una lengua indígena, mientras que el 42.9% se reconoce como hablante y conocedor de la misma. Es importante resaltar la falta de identidad cultural por

parte de los jóvenes sobre el tema, puesto que, si bien algunos son conocedores de su lengua, sienten cierto complejo en el momento de practicarla.

**Figura 4** *Importancia de la lengua indígena en su esencia cultural.*

4- ¿Cree importante rescatar la lengua indígena como parte esencial de una cultura?

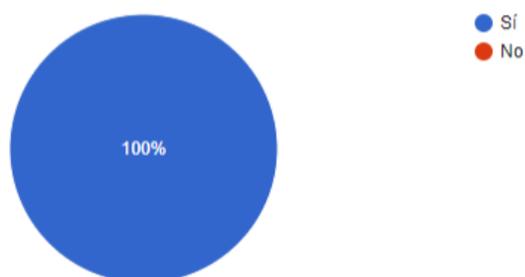


Fuente: esta investigación, 2022

En lo referente a la relevancia que se le otorga a la lengua para su identidad como pueblo, se logra identificar desde el instrumento de recolección de información, que el 85.7% de la totalidad de la población establece la importancia de esta misma, mientras que el 14.3% reconoce que quizá puede ser relevante, en la misma medida ninguna persona deja de lado la lengua como relevante. Sin embargo, la I. Educativa carece de personal idóneo para la práctica de aquella con los estudiantes.

**Figura 5.** *Conocimiento de la existencia Awá Pit.*

5- ¿Tiene conocimiento de la existencia de la lengua Awà-pit?

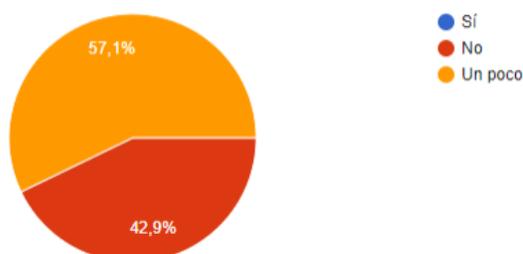


Fuente: esta investigación, 2022

Dentro de las respuestas otorgadas por la población se evidencia que, en efecto el 100% conocen de la lengua del pueblo al que pertenece, aunque, como se había mencionado, no la manejan por la falta de acompañamiento dentro de la Institución haciendo que los jóvenes se vean obligados a practicar únicamente el español, lo que ha logrado la pérdida paulatina de su identidad indígena.

**Figura 6.** *Dominio de la Lengua Awá-pit*

6- ¿Tiene usted, dominio sobre la lengua Awà-pit?

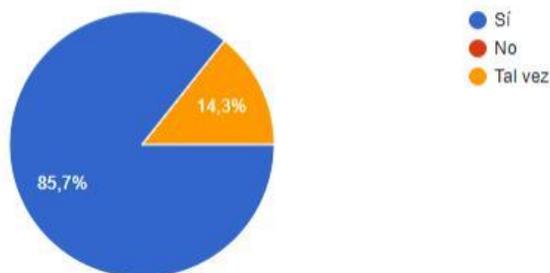


Fuente: esta investigación, 2022

Los resultados analizados permiten reconocer que las personas, aunque, como ya se dijo, conocen de la lengua de su pueblo, realmente no pueden manejarla completamente; ello puede ser el resultado de los procesos de modernización que han tenido los pueblos, que no les han permitido darle continuidad a la educación de su lengua. No obstante, al menos el 57.1% de la población maneja, aunque en muchos casos de manera precaria, la lengua indígena.

**Figura 7.** *Está de acuerdo con el uso de la tecnología para el conocimiento de la lengua.*

7- ¿Está de acuerdo con el uso de tecnologías para conocer sobre la lengua Awà-pit, como; videos, páginas web, etc?

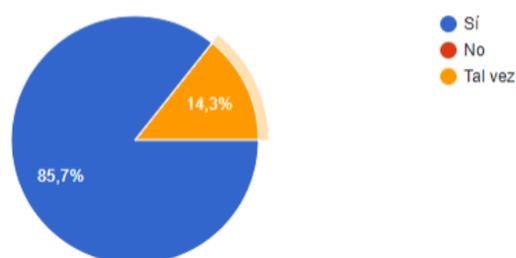


Fuente: esta investigación, 2022

La población analizada además de mostrar su interés por la lengua, reconoce a los medios digitales como una forma de acercarse a la misma; es prudente establecer que, por las edades con las que cuenta la población, esta es una buena forma de acercarse a la misma.

**Figura 8.** *El rescate de la lengua tiene relevancia en la formación tradicional.*

8- ¿Considera que rescatar una lengua indígena tiene importancia en la completa formación?

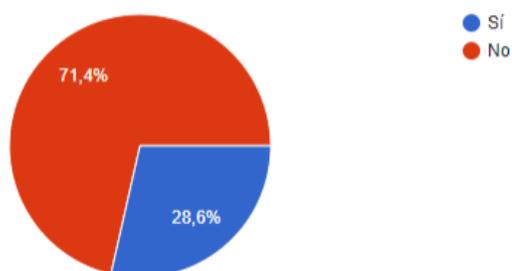


Fuente: esta investigación, 2022

En general, la población analizada reconoce la relevancia que tiene el rescate de la lengua indígena en el proceso de la formación completa, debido a que son conocedores de la validez de su pueblo en el proceso de formación tradicional.

**Figura 9.** *Conocimiento de blog.*

9- ¿Sabe que es un blog o ha oído sobre ellos?



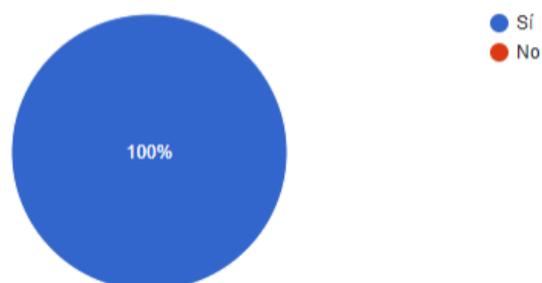
Fuente: esta investigación, 2022.

Ante la pregunta realizada, el 71,4% de la población establece que no han oído sobre las implicaciones que tiene el blog o sobre aquello que este representa; por tanto, un primer

acercamiento requiere de un estudio sobre este recurso en lo referente a manejo de conceptos digitales, en este caso con acompañamiento del docente de informática de la respectiva Institución Educativa.

**Figura 10.** *Aprendizaje basado en juegos.*

10- ¿Ha escuchado sobre el aprendizaje basado en el juego? (Aprender mediante el juego)

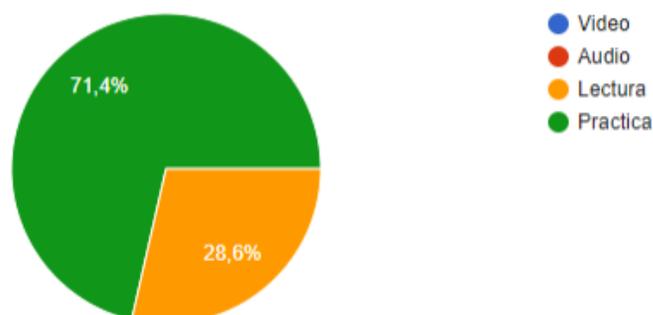


fuelle: Esta investigación, 2022

En contraposición al conocimiento que deberían tener del blog se reconoce que el 100% de la población ha escuchado de las implicaciones que tiene el aprendizaje basado en juegos, especialmente los que se practican utilizando las TIC, donde logran interactuar con personas de diferentes regiones.

**Figura 11.** *Modos de aprendizaje.*

11- ¿Al momento de aprender como capta mejor la información? Por medio de:

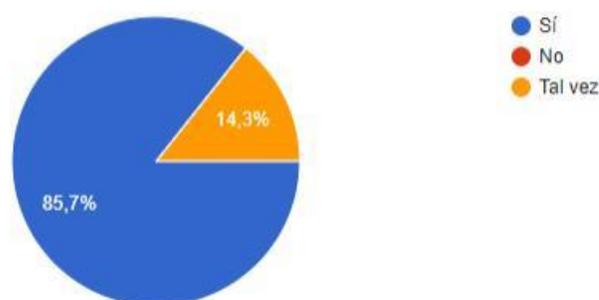


Fuente: esta investigación, 2022

La enseñanza que se ha gestionado dentro de los diferentes procesos en la comunidad, ha ayudado a la población analizada a identificar que la mejor forma de aprender para niños, niñas y jóvenes es la práctica; adicionalmente, se resalta el papel que tiene la lectura, mientras que se tienen respuestas vacías para el papel que pueden jugar el audio o video.

**Figura 12.** *Desarrollo de un blog relacionado con la lengua Awá pit.*

12- ¿Está de acuerdo en desarrollar un blog relacionado con la lengua Awá-pit para profundizar más en la temática?



Fuente: esta investigación, 2022.

Considerando que los estudiantes en su mayoría, el 85.7%, reconocen la relevancia de fomentar la lengua originaria, se generan posibilidades importantes para la apropiación de esta herramienta y para incrementar la motivación.

## 4.2. Resultados Entrevistas

La entrevista estuvo orientada a complementar y contrastar la información obtenida por medio de la aplicación de la encuesta. Ahí se indagó inicialmente si dentro de la institución se enseñaba a algún tipo de lengua indígena, a lo que la totalidad de los entrevistados contestaron que no, lo que no sorprende dado que en el sistema educativo se instruye para que los estudiantes sean monolingües, cuando el país es multilingüe. Si bien se enseña un idioma extranjero como el inglés, no se les da prevalencia a las lenguas existentes dentro de cada uno de los territorios, incluso si la mayoría de la población habla su lengua nativa. La ONU, establece que desde que el ser humano empezó a hablar, unas 30 mil lenguas han desaparecido. Actualmente, de las entre seis mil y siete mil que se practican en el mundo, unas tres mil están

en peligro de extinguirse. De igual forma, la mencionada organización plantea que todos los años al menos 10 idiomas desaparecen y considera que una lengua está en peligro cuando la hablan menos de cien mil individuos.

Frente a este panorama el fomento del aprendizaje y difusión de las lenguas nativas en cada territorio se convierte en un factor muy importante. Para ello es muy conveniente encontrar medios y herramientas que motiven a la comunidad, comenzando desde los más pequeños en sus hogares y reforzándolo en las instituciones educativas, especialmente por medio de acciones o actividades que despierten la creatividad y la constancia del interés de aprendizaje.

Posteriormente se indagó sobre la importancia de conocer sobre lenguas indígenas, en lo que las opiniones se dividieron, pues una parte de los entrevistados creen que es importante aprender sobre las lenguas indígenas, argumentando que es una manera de conservar una cultura, de no olvidar las raíces y fortalecer la cultura de un territorio. Es preciso mencionar que las lenguas indígenas son importantes porque son ejemplo de la diversidad cultural mundial y del aporte que hacen al entendimiento, el diálogo intercultural y a la construcción de la paz.

Otra parte de los entrevistados contestaron que no les parece importante aprender sobre las lenguas indígenas, porque sería una carga académica adicional y también porque estas lenguas no son de gran alcance y se ciñen a territorios específicos. Sin embargo, la sociolingüista Magdalena Pérez (2020), manifiesta que conocer las lenguas indígenas conlleva a superar el racismo estructurado y a considerar que este conocimiento también tiene una categoría de conciencia social frente al español. Frente a este elemento es preciso reconocer la importancia de explicar a los estudiantes, maestros y comunidad en general, los alcances de las lenguas indígenas como herramientas culturales, de comunicación y de persuasión frente a modelos estandarizados.

Pasando a otro tema de interés que se evidenció en la investigación, destacamos que se cuestionó sobre el tiempo que los entrevistados pasan en internet, y se encontró que mayoritariamente le dedican entre 3 a 5 horas diarias, ya sea desde un computador o desde su

celular, y lo hacen principalmente para navegar en redes sociales como Facebook, TikTok o Instagram, y para comunicarse con amigos y familiares por medio de WhatsApp. Este aspecto resulta relevante ya que la propuesta que se pretende plantear usa internet como el medio para funcionar y para enseñar a los estudiantes, pero también dar a conocer en un contexto más amplio la lengua Awá-pit.

Siguiendo esta línea se indagó sobre los tipos de juegos que le gusta jugar en internet, frente a lo que se encontró que una parte de los entrevistados prefieren los juegos de estrategia, en donde deben cumplir misiones para avanzar, obteniendo recompensas dentro del juego como equipos, armas, herramientas, compañeros o vestimentas. Otra parte especificó, que le gustan los juegos de raciocinio, como rompecabezas, juegos de letras, problemas matemáticos, en los que puedan escoger el nivel de dificultad, y pueden tener algún tipo de aprendizaje. Estos puntos son de gran importancia ya que el blog pretende contar con los recursos de la gamificación, como estrategia para que los estudiantes aprendan sobre la lengua de la comunidad indígena de este territorio.

Sobre si creen que el juego facilita el aprendizaje de diferentes temáticas, la totalidad de entrevistados coincidieron en que sí, dado que, en sus palabras, “el juego no hace que un tema sea aburrido”. Es decir, el juego se convierte en un medio para compartir temas y enseñanzas, que los estudiantes y la comunidad podrían interiorizar de mejor forma, ya que, respecto al aprendizaje, lo encuentran entretenido y sobre lo que pueden trabajar de tal forma que interioricen la información y se sientan capaces de retransmitirla.

Por último, se indagó sobre qué elementos le gustaría encontrar en un blog interactivo, sobre los que se encontró coincidencia en imágenes, videos, juegos, música y lecturas. Estas herramientas se tomarán en cuenta al momento de establecer el diseño estructural del blog. Las entrevistas permitieron comprender un panorama sobre la importancia del aprendizaje de las lenguas indígenas, los elementos de juego que pueden incluirse en el blog y la forma como estos influenciarían en el aprendizaje de la lengua Awá-pit.

### 4.3. Resultados grupo focal

El grupo focal estuvo orientado a la construcción de la propuesta de diseño de un blog; en el participaron 3 estudiantes, escogidos aleatoriamente. Las evidencias de su realización se encuentran en el Anexo C.

**Tabla 2.** *Información general del Blog.*

<b>Información General del Blog</b>				
<b>Contenidos</b>				
<b>Título</b>	<b>Acerca del blog</b>	<b>Explicación de los contenidos</b>	<b>Habilidades y conocimientos</b>	<b>Recursos</b>
Introducción al blog	Introducción	¿Por qué aprender la lengua Awá-pit? El Awá-pit es una lengua indígena vulnerada permanentemente, no solo como resultado del contacto desigual con el castellano, sino también por una serie de situaciones extralingüísticas que han debilitado las lenguas y culturas ancestrales, sobre todo, la inestabilidad y la pobreza agudizadas en los territorios por la presencia de transnacionales, grupos guerrilleros y	Lectora	Wix.com

		<p>otros factores agudizando procesos de migración interna y externa que tienden a acelerar el desplazamiento de la lengua y la cultura pues las grandes ciudades, la modernidad y la globalización promueven la castellanización y el bilingüismo minorizado para dar paso a un multilingüismo de prestigio que excluye las lenguas ancestralmente subordinadas.</p>		
Objetivo	Objetivo	<p>Este blog virtual educativo tiene como objetivo principal promover los procesos de enseñanza - aprendizaje de la lengua Awá-pit, de una forma dinámica en donde los estudiantes la lengua por medio de la interacción y diferentes juegos.</p>	Lectora	Wix.com
Características	Características	<p>El blog virtual, estará compuesto por cuatro juegos en las cuales se aprecian los contenidos necesarios aprender la lengua Awá-pit.</p>	Lectora	Wix.com

		<p>Principalmente, se encuentra un vídeo introductorio a cada juego. También, se trabaja las diferentes habilidades comunicativas tales como: la comprensión escrita, producción oral, producción escrita, comprensión auditiva e interacción, que se identifican por un icono representativo de cada habilidad.</p>		
--	--	--	--	--

Fuente: esta investigación, 2022.

En la anterior tabla se presentan las principales características, manifestadas por los estudiantes, que les gustaría encontrar en el blog, la cantidad y tipo de juegos que desearían practicar y los objetivos construidos, no sólo con la información del grupo focal, sino con los resultados de los anteriores instrumentos. A continuación, se presentan los juegos que los estudiantes manifestaron les gustaría encontrar en el blog, las habilidades o conocimientos que desarrollarán y su descripción. Estos juegos toman en cuenta los elementos que plantean Ocón Galilea (2016) son relevantes a ser tomados al implementar la gamificación en el aula, así:

1. Define un objetivo claro.
2. Ambienta la actividad con una narrativa.
3. Propón un reto específico.
4. Establece ciertas normas.
5. Permite a cada alumno cree su avatar.
6. Crea un sistema de recompensas.
7. Propón una competición con rankings.
8. Establece niveles de dificultad creciente.
9. Proporciona un feedback tras corregir los errores. Fueron los estudiantes quienes mencionaron y adaptaron a los objetivos del blog.

**Tabla 3.** *Juegos a que se presentaran en el blog.*

<b>Juegos</b>			
<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Dinámica</b>
ABC Awá- pit	Identificar los elementos del abecedario de la lengua Awá pit	Escritura y pronunciación	El juego consistirá en correlacionar las letras el abecedario de la lengua Awá-pit, con las del abecedario castellano, cada letra tendrá su pronunciación
Ahorcado	Construir palabras propias de la lengua Awá-pit	Escritura, lectura y pronunciación	El juego consistirá en el tradicional juego del ahorcado, en el que se coloca una palabra y el jugador comienza a ubicar letras. De esta forma el jugador aprenderá palabras únicas y especiales dentro de la lengua Awá-pit y poco a poca aumentará la dificultad.
Aventura Awá	Comprender frases e indicaciones en la lengua Awá-pit	Escritura, lectura y pronunciación	El juego consistirá en un estudiante que atraviesa mundos recolectando elementos culturales de la cultura del territorio, todas las instrucciones e indicaciones estarán en la lengua Awá-pit. El juego se ambientará en un territorio basado en

			la geografía de la región
Cantawa-pit	Comprender y pronunciar la lengua Awá-pit	Lectura y pronunciación	El juego consistirá en un karaoke en el que canciones populares estarán en la lengua Awá-pit.

Fuente: esta investigación, 2022.

## CONCLUSIONES

La investigación muestra contundentemente la realidad del factor expuesto en el problema, relativo a cómo la importancia de una nueva lengua se ha convertido en una necesidad para muchas personas alrededor del mundo, ya sea por motivos profesionales, personales o académicos; justamente por lo anterior, ha prevalecido la enseñanza en el territorio colombiano de lenguas extranjeras, dejando de lado la riqueza lingüística presente a lo largo de todo este territorio

Luego del proceso investigativo, se ha evidenciado que si bien la lengua Awá-pit todavía se mantiene, sus hablantes se enfrentan a una serie de situaciones nocivas para este mantenimiento; estas van más allá del marco lingüístico o sociolingüístico, pues que se trata sobre todo de la inseguridad y la pobreza, Sin embargo, también preocupa que las nuevas generaciones no se interesen por su conservación y estén permeados totalmente por la enseñanza de lenguas externas en su territorio.

La anterior conclusión permite evidenciar que la aproximación a ese entorno social de la comunidad estudiantil Awá, caracterizado por la pobreza y el asedio de la violencia, fue un factor importante en la construcción de la propuesta del diseño estructural del blog y de la incorporación de algunos elementos de gamificación, al relacionarse, con un grado de conciencia, con la necesidad de la conservación de la lengua Awá pit.

Las herramientas web son de gran ayuda en la actualidad para la comunicación, la difusión de información, pero también para aprender y enseñar; por esto, herramientas como los blogs y los juegos permiten que diferentes usuarios adquieran conocimientos de todas partes del mundo, pero también propician la difusión, desde pequeñas regiones, aspectos culturales como la lengua.

El juego se ha convertido en una herramienta llamativa para los estudiantes, dado que les permite adquirir conocimientos fuera de la rigurosidad de las aulas. Lo anterior se da en muchos juegos que permiten aprender palabras en otras lenguas, formas de interacción, aspectos culturales, y demás elementos que ayudan a su formación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, A., Galindo, K., & Retamal, M. (2018). Evaluación del aprendizaje de la estadística orientada a proyectos en estudiantes de ingeniería. *Educación matemática*, 30(3), 151-183.
- Álvarez, I., Nieto, J., y Rodríguez, A. (2015). El pensamiento crítico en la interpretación de tablas y gráficos estadísticos en el aula. *Didáctica de la Estadística, Probabilidad y Combinatoria*, 2, 239-248.
- Babic, R. (2000). Seis mil lenguas, un patrimonio en peligro: Guerra y paz en el frente de las lenguas. *El Correo de la UNESCO Guerra y paz en el frente de las lenguas*, (51),18-19.
- Bezanilla, J., Poblete, M., Fernández, D., Arranz S., & Campo, L. (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 44(1), 89-113.
- Bisbicus, C., y Guanga, J. (2019). *El audio-libro como estrategia didáctica para el aprendizaje del Awapit y la transmisión de historias propias del pueblo inkal awá, dirigido a estudiantes de grado preescolar y octavo de la Ietaba* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Pasto, Colombia.
- Calle, G. (2013). La evaluación de las habilidades del pensamiento crítico. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(40), 68-83.
- Canales, M. (2006). *Metodologías de la investigación social*. Santiago, Chile: LOM. Concha y Toro.
- Canticus, F.(2019). *Implementar herramientas lúdicas para motivar el reconocimiento de historias propias del pueblo Awá en el marco de la enseñanza del Awapit en estudiantes del grado primero de Institución Educativa Indígena Técnica Agroambiental Bilingüe Awá* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Pasto, Colombia.

- Carrascal, O. (2017). Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en las ciencias sociales a través de la implementación de organizadores gráficos en la educación media rural. *Assensus*, 2(2), 83-98.
- Constitución Política de Colombia [const]. (1991). Segunda edición corregida de la Constitución política de Colombia, publicada en la gaceta Constitucional No. 116 de 20 de julio de 1991.
- Decreto 804 de 1995. Por medio del cual se reglamenta la atención educativa para grupos étnicos. 18 de mayo de 1995. D.O. No.41853
- España, J., y Miranda, R. (2017). Una revisión de literatura sobre software desarrollados para la preservación de lenguas indígenas. *Acta ScientiÆ InformaticÆ*, 1(1), 16-23.
- Fallas, R. (2021). Una experiencia virtual de aprendizaje sobre la educación estocástica inicial con estudiantes costarricenses de secundaria. . *Innovaciones Educativas*, 23(34), 244-260.
- Fernández, R. (25 de noviembre 2015). Marco conceptual de las nuevas tecnologías [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blog.uclm.es/ricardofdez/>
- Ferrando, G. (1993). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Recuperado de <https://acortar.link/i4PxPH>
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2016). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Recuperado el Junio de 2022: Editorial edinumen. Recuperado de <https://acortar.link/oayHXX>
- Friedman, H., Frankel, M., & Friedman, L. *Teaching Statistics with Scenarios to Foster Critical Thinking*. Recuperado de <https://acortar.link/3mv8q2>
- Gobierno de Canarias. (2019). *Que es la educación digital*. Recuperado de <https://acortar.link/vb75AQ>
- Guelmes, L. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 7, 23-29.
- Guerrero, M., y Reyes, F. (2011). Integración curricular de TIC'S en la enseñanza de lenguas indígenas en Latinoamérica. *Revista electrónica diálogos educativos*(22), 15-31.

- Gutierrez, H. C. (2021). *Los elementos de investigación*. Bogotá, Colombia :Magisterio Editorial.
- Hernández, C., Estrada, M., & Díaz, M. (2016). La enseñanza de la estadística: antecedentes y actualidad en el contexto internacional y nacional. *Atenas*, 3(35), 125-140.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kitzinger, J. (20 de Julio de 1995). *Qualitative Research: Introducing focus group*. Recuperado de <https://www.bmj.com/content/311/7000/299>
- Landaburu, J. (2004). La situación de las lenguas indígenas de Colombia: prolegómenos para una política lingüística viable. *Amérique Latine Histoire et Mémoire. Les Cahiers*(10), 125-136.
- Ley 115 de 1994. Por medio de la cual se Por la cual se expide la Ley General de Educación. 8 de febrero de 1994. Congreso de Colombia.
- Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de julio de 2009. D.O. No. 47426
- Ley 1381 de 2010. Por la cual se desarrollan los artículos 7°, 8°, 10 y 70 de la Constitución Política, y los artículos 4°, 5° y 28 de la Ley 21 de 1991 (que aprueba el Convenio 169 de la OIT sobre pueblos indígenas y tribales), y se dictan normas sobre reconocimiento, fomento, protección, uso, preservación y fortalecimiento de las lenguas de los grupos étnicos de Colombia y sobre sus derechos lingüísticos y los de sus hablantes. 25 de enero de 2010. Congreso de la República de Colombia.
- Ley 21 de 1991. Por medio de la cual se aprueba el Convenio número 169 sobre pueblos indígenas y tribales en países independientes, adoptado por la 76a. reunión de la Conferencia General de la O.I.T., Ginebra 1989. 4 de marzo de 1991.
- Llerena, E. (2016). *Una propuesta para la conservación de la lengua Embera: Caso traductor de oraciones simples de Español a Embera* (tesis de pregrado). Universidad de Córdoba. Montería, Colombia.

- López, J., & Toscano, R. (2017). Una revisión de literatura sobre software desarrollados para la preservación de lenguas indígenas. *Acta Scientiæ Informaticæ*, 1(1)16-23.
- López, L. (2018). El pensamiento crítico: análisis de sus definiciones para su aplicación en la educación superior. En L.Lira, R. Arreola, & A. Uribe, (Ed) *Experiencias de investigación multidisciplinar* (págs. 61-87). México, Universidad Marista de Guadalajara: Fondo Editorial Universitario.
- Mackay, C., Cortázar, F., & Villacis, P. (2018). El pensamiento crítico aplicado a la investigación. *Universidad y sociedad*, 10 (1), 336-342.
- Maldonado, F. Blanco, G., y Reyes, R. (2018). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) fortalecen la preservación de las lenguas indígenas. *Revista Tectzapic*, 4(1), 49 – 55.
- Minte, A., y Ibagón, N. (2017). Pensamiento crítico: ¿competencia olvidada en la enseñanza de la historia?. *Entramado*, 13 (2), 186-198.
- Núñez, N., Ávila, E., & Olivares L. (2016). *El desarrollo del pensamiento crítico por medio del aprendizaje basado en problemas*. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 8 (23), 84-103.
- Olivares, L., & López, M. (2017). Validación de un instrumento para evaluar la autopercepción del pensamiento crítico en estudiantes de Medicina. *Revista electrónica de investigación educativa*, 19 (2), 68-77.
- Orcasitas, J. J., Borjas, M. P., & Saldaña, E. S. (2019). Evaluación de las habilidades del pensamiento crítico con la mediación de las TIC, en contextos de educación media. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa* 8, 21-34.
- Organización Internacional del Trabajo-OIT. (1957). *Convenio sobre poblaciones indígenas y tribuales*. Recuperado de <https://acortar.link/sMREAF>
- Osorio, A., Osorio, M., y Advincula, E. (2019). El análisis didáctico de situaciones problemáticas para la enseñanza de estadística en la educación básica. En J. M. Contreras, M. M. Gea, M. M. López-Martín y E. Molina-Portillo (Eds.), *Actas del Tercer Congreso Internacional Virtual de Educación Estadística*. Universidad de Granada, España.

- Pascal, J., y Pascal, J. (2019). *Fortalecimiento de la enseñanza del Awapit en el desarrollo de habilidades comunicativas a partir de la implementación de la historieta como estrategia educativa con los estudiantes de grado séptimo de la IETABA* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia –UNAD, Pasto, Colombia.
- Ponteville, Ch. (s.f.). *¿para qué enseñamos estadística?* Recuperado de <https://acortar.link/AFpJr7>
- Ramírez, J., & Beltrá, F. (2020). Una apuesta pedagógica por la construcción del pensamiento crítico. *Magazín aula urbana. Magazín Aula Urbana*, (118), 6-9 Recuperado de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/mau/article/view/2412>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Bogotá, Colombia: Biblioteca Digital Colombia Aprende: UNED.
- Salazar, M. (2016). *Un lenguaje para recordar lenguas del viento. Discursos sobre el uso de TIC para la preservación de las lenguas indígenas* (tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Sandoval, B., & Mariño, A. (2019). Aprendizaje basado en proyectos en contexto: estrategia para desarrollar el razonamiento estadístico. *Educación y Ciencia*,(22),17-32.
- Sastoque, M., Ávila, E., & Olivares, L. (2016). Aprendizaje Basado en Problemas para la construcción de la competencia del Pensamiento Crítico. Voces y Silencios. *Revista Latinoamericana de Educación*, 7(1), 148-172.
- Sastoque, M., Ávila, E., & Olivares, S. (2016). Aprendizaje Basado en Problemas para la construcción de la competencia del Pensamiento Crítico. Voces y Silencios. *Revista Latinoamericana de Educación*, 7(1), 148-172.
- Saussure, F.(1998). *Curso de lingüística general*.Recuperado de [https://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=59](https://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59)
- Saville, B., Zinn, T., Kerr, N., & Barron, K. (Marzo de 2019). *Teaching Critical Thinking in Statistics and Research Methods*. Recuperado de <https://acortar.link/6BXY6Q>

- Ubilla, F. (2019). *Componentes del sentido estadístico identificados en un ciclo de investigación estadística desarrollado por futuras maestras de primaria*. En Marbán, M., Arce, M., Muñoz, M. y Alsina, Ángel (Eds.), *Investigación en Educación Matemática XXIII* (pp. 583-592). Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Véliz, G., García, A., & Haza, J. (2021). Aprendizaje de la estadística descriptiva en secundaria básica con datos provenientes del consumo de energía. *Horizonte de la Ciencia, 11*(21), 201-215.
- Véliz, Y. G., García, A. A., & Haza, J. L. (2021). Aprendizaje de la estadística descriptiva en secundaria básica con datos provenientes del consumo de energía. *Horizonte de la Ciencia, 11*(21), 201-215.
- Zamora, C., & Guitart, J. (1985). *Dialectología hispanoamericana*. Recuperado de <https://acortar.link/Qajyol>

## ANEXOS

### **Anexo A.** *Formato de encuesta aplicada a estudiantes, grado 11 I.E. el Diviso.*

- 1) ¿ Conoce algún grupo étnico?
- 2) ¿ Pertenece a algún grupo étnico?
- 3) ¿ Tiene dominio sobre alguna lengua indígena?
- 4) ¿ Tiene conocimiento de la existencia de la lengua Awá-pit?
- 5) ¿ Tiene usted, dominio sobre la lengua Awá-pit?
- 6) ¿ Está de acuerdo con el uso de tecnologías para conocer sobre la lengua Awá-pit, como; ¿ videos, páginas web, etc.?
- 7) ¿ Considera que rescatar una lengua indígena tiene importancia en la completa formación?
- 8) ¿ Ha escuchado sobre el aprendizaje basado en el juego? (Aprender mediante el juego)
- 9) ¿ Al momento de aprender como capta mejor la información? Por medio de:
- 10) ¿ Está de acuerdo en desarrollar un blog relacionado con la lengua Awá-pit para profundizar más en la temática?

**Anexo B.** *Formato de entrevista aplicada a estudiantes grado 11 I.E. y docente del diviso*

1. ¿Dentro de la institución se enseña algún tipo de lengua indígena?
2. ¿Le parece importante conocer sobre lenguas indígenas? ¿Por qué?
3. ¿Cuánto tiempo pasa usted en internet? ¿Para qué lo usa?
4. ¿Qué tipo de juegos le gusta jugar en internet? ¿Por qué?
5. ¿Cree que el juego facilita el aprendizaje de diferentes temáticas? ¿Por qué?
6. ¿Qué elementos le gustaría encontrar en un blog interactivo?

*Anexo C. Evidencias trabajo de campo*



