



FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAGÍSTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena  
Mapuche en séptimo básico.**

**Gamification as an active methodology in the teaching of Mapuche Indigenous  
Language in seventh grade.**

TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Profesora guía: Loreto Ivonne Cantillana Armijo

Tesista: Yesica Paola Angélica Pichún Marileo

Temuco, enero de 2025

## Índice

Resumen .....	4
Abstract.....	5
Introducción.....	6
Justificación .....	8
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos .....	9
Marco teórico.....	9
Uso de las TIC, TAC y TEP en educación intercultural .....	9
La gamificación como herramienta para el rescate cultural. ....	11
Trabajo colaborativo en educación intercultural.....	12
Metodología.....	12
Diseño de la propuesta .....	12
Destinatarios .....	13
Modelo evaluativo .....	14
Hipótesis .....	14
Aspectos éticos .....	15
Viabilidad y Proyecciones .....	16
Prototipo plan de intervención.....	17
Planificaciones gamificadas Lengua indígena .....	17
Clase 1: Introducción al tema/saberes generales.....	17
Clase 2: repertorio lingüístico .....	19
Clase 3: Análisis epew/ piam .....	21
Clase 4: Diseño Epew o Piam .....	22
Evidencias del Impacto de la Intervención.....	24
Discusión .....	25
Limitaciones.....	25
Justificación de la propuesta.....	27
Conclusión.....	28
Bibliografía.....	29
Anexos .....	34
Cronograma – carta Gantt.....	34

Instrumento de evaluación- diagnostico .....	35
Instrumento de evaluación- cierre.....	36
Carta de autorización establecimiento- directivos .....	37
Consentimiento informado para padres y apoderados .....	38
Asentimientos informado-menores de edad.....	39
Validaciones instrumentos de evaluación docentes expertos.....	40
Experto 1 .....	40
Experto 2 .....	40
Experto 3 .....	41
Experto 4 .....	41
Experto 5 .....	42
Experto 6 .....	42
Validaciones instrumentos de evaluación inteligencia artificial (IA) .....	43
CHAT GPT .....	43
CHATPDF .....	43
POE- CLOUD-3-HAIKU.....	44
Material de apoyo- 4 clases: PRESENTACIÓN CANVA .....	44
Recursos utilizados: lecturas.....	45
Epew Gürü piru egu - Piam Anthü ka Küyen.....	45
Ficha de palabras.....	46
Recursos utilizados: juegos.....	46
Educaplay .....	46
Wordwall .....	47
Mentimeter, Mindmeister, Padlet .....	47
Instrumento de evaluación clase a clase: Matriz de Observación.....	48

## **Resumen**

El proyecto diseña una propuesta metodológica basada en la gamificación para fomentar la participación y el trabajo colaborativo en estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, de un establecimiento municipal del sector urbano de Temuco.

La propuesta se desarrolla a partir de una revisión bibliográfica sobre la gamificación como metodología activa en la enseñanza de idiomas, identificando prácticas exitosas y elementos clave para sustentar su diseño. Con esta base, se seleccionan recursos y plataformas digitales accesibles, como Mentimeter, Educaplay, Padlet, Wordwall y MindMeister, genially, las cuales van a permitir crear actividades alineadas con los objetivos curriculares de la asignatura de Lengua indígena.

A pesar de no ser implementada en esta etapa, las planificaciones de clases contemplan aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos para garantizar su aplicabilidad y eficacia futura en contextos escolares reales, es decir, cada clase incluye material pedagógico y actividades con niveles, recompensas y dinámicas grupales, que potencien la motivación, la participación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

El desarrollo de la propuesta enfrenta limitaciones derivadas de la revisión de literatura, como la diversidad de enfoques teóricos sobre gamificación, y de la selección de plataformas, donde factores como la accesibilidad y las funcionalidades específicas deben evaluarse cuidadosamente para adaptarse al contexto educativo y cultural.

**Palabras clave:** gamificación, educación Bilingüe, participación estudiantil, aprendizaje colaborativo, lengua indígena, educación secundaria.

## **Abstract**

The project designs a methodological proposal based on gamification to foster participation and collaborative work among seventh-grade students in the Mapuche Indigenous Language class at a municipal school in the urban area of Temuco.

The proposal is developed based on a literature review on gamification as an active methodology in language teaching, identifying successful practices and key elements to support its design. Based on this, accessible digital resources and platforms are selected, such as Mentimeter, Educaplay, Padlet, Wordwall, and MindMeister, and Genially, which will allow for the creation of activities aligned with the curricular objectives of the Indigenous Language class.

Although not implemented at this stage, the lesson plans consider pedagogical, technological, and practical aspects to ensure their future applicability and effectiveness in real-life school settings. Each lesson includes teaching materials and activities with levels, rewards, and group dynamics that enhance student motivation, participation, and collaborative learning. The development of the proposal faces limitations derived from the literature review, such as the diversity of theoretical approaches to gamification, and from the selection of platforms, where factors such as accessibility and specific features must be carefully evaluated to adapt to the educational and cultural context.

**Keywords:** gamification, bilingual education, student participation, collaborative learning, indigenous language, secondary education.

## **Introducción**

La interculturalidad ha sido un tema ampliamente debatido tanto a nivel nacional como internacional. Sin embargo, los pueblos indígenas han mantenido su unidad en el esfuerzo por restaurar y preservar su historia. Uno de los hitos más importantes de este proceso ha sido la integración de la asignatura de Lengua Indígena (Quechua, Aymara, Rapa Nui y mapuche) al currículo nacional, lo que representa un avance en el reconocimiento y valoración del patrimonio cultural.

Lo anterior se concretiza de manera progresiva desde el año 2009 cuando el congreso nacional aprueba lo descrito en el convenio 169 de la OIT (Organización Internacional del Trabajo) art. 26 donde se establece que; “Se deberán adoptar medidas para garantizar a los miembros de los pueblos interesados la posibilidad de adquirir una educación a todos los niveles, por lo menos en pie de igualdad con el resto de la comunidad nacional.” (Corporación Nacional de Desarrollo Indígena, 2008, p. 153).

A partir de esto, en el 2010 se comienza a impartir paulatinamente la asignatura de Lengua y Cultura de los Pueblos Originarios Ancestrales (ALCPOA) desde 1° hasta 6° básico, de acuerdo con los lineamientos y ajustes del decreto n° 280. Logrando que en el año 2017-18 la asignatura de Lengua indígena se desarrolle hasta 8° básico, con el objetivo de contribuir al desarrollo de comunidades indígenas en la preservación, respeto y valoración de los pueblos originarios.

Para que esta política se mantenga, la Ley indígena 19.253, en párrafo 2° de la Educación indígena, art. 32 declara que; “En las áreas de alta densidad indígena, se desarrollará un sistema de educación intercultural bilingüe a fin de preparar a los educandos indígenas para desenvolverse en forma adecuada tanto en su sociedad de origen como en la sociedad global” (Corporación Nacional de Desarrollo indígena, 2020, p. 35).

Más allá de lo establecido en las leyes, el problema real surge cuando los estudiantes, que es con quienes se trabaja directamente no logran entender el valor de la asignatura de Lengua y Cultura de los Pueblos Originarios Ancestrales: Pueblo Mapuche, lo cual se ve reflejado en rendimiento académico, la baja participación en las clases, las dificultades que presentan al trabajar vocabulario simple o en lo que expresa cada uno de ellos. Situación que demuestran que tienen una percepción estereotipada respecto de dicha asignatura, agravada por la falta de valoración y reconocimiento de la cultura en el entorno escolar y la sociedad en general (González et al., 2018).

De acuerdo con Navarrete et al. (2018), los estudiantes suelen mostrar cierta resistencia a participar en las clases, principalmente porque no perciben la relevancia directa de aprender la lengua y cultura mapuche en su vida cotidiana y futura. Este aspecto es clave para definir el rol del docente o educador tradicional, cuyo desafío principal es fomentar la participación y el compromiso de las nuevas generaciones en el rescate y la revitalización cultural (Arias et al., 2022).

Una razón para justificar esta desmotivación en los estudiantes es el uso de metodologías de enseñanza tradicionales y la falta de profesionales capacitados para ejercer las funciones como planificar, buscar, seleccionar y aplicar metodologías nuevas que puedan llevar a obtener mejores resultados en la práctica, es decir, captar el interés de los estudiantes, motivándolos a trabajar en grupos y desarrollando a partir de las nuevas prácticas, un pensamiento crítico frente a su proceso de aprendizaje (Alarcón et al., 2019).

Una forma de poder subsanar esta brecha es incorporar herramientas digitales, como un complemento de la asignatura de lengua indígena y también como un medio para desarrollar nuevas habilidades y competencias, como; la comunicación efectiva, la resiliencia, el pensamiento crítico y creativo, la actitud de liderazgo y el trabajo en equipo.

## **Justificación**

El uso de la gamificación en el aula se ha consolidado como una estrategia efectiva para fomentar el interés y la motivación de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se facilita la adquisición de competencias lingüísticas de manera divertida y dinámica (Moyón et al., 2024).

Además, la integración de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales esenciales para el siglo XXI, tales como la colaboración, la resolución de problemas y la reflexión crítica sobre el uso de tecnologías (Romero et al., 2024). Estas competencias no solo son cruciales para su desarrollo académico, sino que también son fundamentales para su futura inserción en una sociedad cada vez más digitalizada.

El trabajo colaborativo se entiende como un componente clave para que los estudiantes comprendan el modo de vida del pueblo mapuche, que ha mantenido su cohesión comunitaria desde los períodos de conquista. Esta resiliencia se manifiesta en su estructura organizativa jerárquica y en la importancia de la comunidad en la toma de decisiones. Por lo tanto, un enfoque educativo que promueva la colaboración y el diálogo intercultural no solo enriquece el aprendizaje, sino que también fomenta el entendimiento de valores culturales y prácticas colectivas que son inherentes a la cosmovisión mapuche (Lizerazo et al., 2024)

La importancia del diálogo intercultural es evidente en la forma en que las comunidades mapuches han sabido integrar y coexistir con otras culturas, creando un espacio de respeto y aprendizaje mutuo. Este enfoque educativo promueve el entendimiento y la valorización de la diversidad cultural, lo cual es clave para desarrollar una educación inclusiva que valore y respete las particularidades de cada cultura.

Es decir, la cohesión entre la gamificación, el trabajo colaborativo y la enseñanza de la lengua mapuche no solo facilita el aprendizaje de contenidos lingüísticos, sino que también contribuye a la construcción de una identidad cultural sólida y a la formación de ciudadanos comprometidos y críticos, ya que al integrar estas estrategias, se busca no solo revitalizar la lengua mapuche, sino también fortalecer el tejido social y cultural de la comunidad educativa.

### **Objetivo General**

Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.

### **Objetivos Específicos**

1. Analizar literatura respecto de utilización del juego y los recursos digitales en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
2. Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.
3. Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.

### **Marco teórico**

#### **Uso de las TIC, TAC y TEP en educación intercultural**

El programa de estudio de las asignatura de Lengua Indígena mapuche (Ministerio de Educación de Chile, 2017) promueven la integración de tecnologías en la enseñanza, y son consideradas herramientas esenciales y transversales, que acentúan la revitalización y

preservación tanto el idioma como de la identidad cultural de este pueblo, ya que no solo facilitan la enseñanza de vocabulario y gramática, sino que también promueven una comprensión más profunda de la cultura y las tradiciones mapuches a través de contenidos interactivos y multimedia (Andrade et al., 2022).

Las nuevas tecnologías no solo representan herramientas de acceso a la información y medios de comunicación (TIC), sino que, en los últimos años, el vocabulario digital ha evolucionado para incluir las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP). Esta transformación ha generado un cambio profundo en el proceso educativo, brindando oportunidades para personalizar el aprendizaje y desarrollar habilidades esenciales del siglo XXI, como el trabajo colaborativo, la participación activa, el pensamiento crítico, el diálogo, la creatividad y la responsabilidad personal y social (Jaramillo et al., 2009).

En una sociedad pluricultural, es fundamental contar con una mentalidad abierta al cambio, que favorezca el entendimiento entre distintas comunidades, para aquello, una forma de lograrlo es mediante una educación intercultural empoderada (Corbetta et al., 2018) que no solo se limite a la obligatoriedad de una asignatura en los establecimientos educativos, sino que garantice un aprendizaje significativo y contribuya al fortalecimiento de una identidad propia.

Al incorporar herramientas digitales en la educación, es esencial respetar los aspectos éticos relacionados con su uso, de modo que faciliten la exploración de temas relevantes de la cultura mapuche. Esto permite a los estudiantes investigar, debatir y presentar sus hallazgos de manera creativa (Agencia de la Calidad, 2017; Ministerio de Educación, 2018).

Asimismo, es crucial considerar la diversidad y los contextos socioculturales de los estudiantes, asegurando que todos tengan la oportunidad de participar y beneficiarse de estas

herramientas. De este modo, se enriquece la experiencia educativa y se empodera a los estudiantes al convertirlos en protagonistas de su propio aprendizaje, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

### **La gamificación como herramienta para el rescate cultural.**

Como señala Sarmiento et al. (2021), "la interculturalidad demanda una constante innovación en las prácticas pedagógicas para asegurar una educación inclusiva" (p. 130). En este sentido, las plataformas digitales pueden adaptarse eficazmente a la educación intercultural bilingüe, contextualizando el aprendizaje de la lengua mapuche en relación con el entorno cultural, histórico y social de la región (Vargas et al., 2022).

Este enfoque permite no solo la transmisión intergeneracional del idioma en un contexto urbano y moderno, sino que también responde de manera efectiva a las propuestas curriculares establecidas por el Ministerio de Educación (2023).

La implementación de contenidos culturales a través de plataformas digitales con sistemas de recompensa instantánea (puntaje, vidas, respuesta inmediata) como educaplay, wordwall, genially, favorece al aprendizaje significativo, ya que genera estímulos visuales, motiva a los estudiantes y genera un efecto domino en la participación de otros estudiantes (Zhagui-Brito et al., 2023).

Además, la utilización de tecnologías puede facilitar la creación de comunidades de aprendizaje en línea, donde tanto educadores como estudiantes compartan recursos, experiencias y conocimientos, generando prácticas pedagógicas innovadoras capaz de cubrir las necesidades de los estudiantes, mediante una educación inclusiva.

## **Trabajo colaborativo en educación intercultural**

El trabajo colaborativo se define como un proceso en el que un grupo de individuos se une para lograr un objetivo común, compartiendo conocimientos, habilidades y experiencias. Este enfoque se basa en principios de cooperación, comunicación y responsabilidad compartida. Según Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje colaborativo potencia la calidad educativa al fomentar un sentido de comunidad y apoyo mutuo entre los estudiantes.

Los puntos clave para considerar el trabajo colaborativo y la gamificación como estrategia metodológica efectiva son; el desarrollo de habilidades interpersonales (la comunicación, la resolución de conflictos, el respeto, la empatía, el compromiso) que son esenciales en la convivencia en sociedades diversas (Ruiz et al., 2023). A medida que se potencias dichas habilidades, se genera el clima inclusivo donde cada estudiante se siente valorado y parte del grupo, favoreciendo la motivación y el compromiso con su aprendizaje (Topping, 2005). Según la UNESCO (2006), este enfoque no solo se refiere a la inclusión de diferentes culturas en el currículo, sino también a la creación de un ambiente que favorezca la interacción entre estudiantes de diversas procedencias.

## **Metodología**

### **Diseño de la propuesta**

El proyecto se lleva a cabo bajo una metodología cualitativa, la cual se realiza a partir de la revisión y análisis previo de artículos y revistas publicadas en bases de datos como, *scopus*, *google académico*, *scielo* y *redalycs*. La investigación se centra en el uso de metodologías activas, gamificación, tecnologías educativas, trabajo colaborativo y educación intercultural.

Posterior al análisis se genera una propuesta sin implementación, enfocada en la gamificación como herramienta pedagógica, para la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche en 2 cursos de séptimo básico, utilizando plataformas educativas en versiones gratuitas como *Genially*, *educaplay*, *wordwall*, *mentimeter*, *storybird*, *padlet*, *mindmeister*, *edpuzzle*, *wrizzle* y *canva*.

La propuesta incluye cuatro clases interactivas que incorporen la gamificación en distintos momentos de la clase, considerando objetivos y contenidos de la unidad 1 de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.

Las clases se estructurarán de la siguiente manera:

**Clase 1:** Introducción al idioma Mapuche, familiarización con vocabulario básico.

**Clase 2:** Aplicación de la gramática básica en contextos prácticos.

**Clase 3:** Expansión del vocabulario y expresión oral en actividades colaborativas, usando herramientas de traducción y conversación en el idioma (mapudungun)

**Clase 4:** Evaluación a través de un trabajo colaborativo (formativo).

## **Destinatarios**

*Destinatarios directos:* Los principales beneficiarios de esta investigación evaluativa son los estudiantes de séptimo año de enseñanza general básica, en un establecimiento del sector urbano de la comuna de Temuco.

A través de su experiencia, se busca promover el uso de recursos digitales, específicamente mediante juegos digitales, en la enseñanza de la lengua indígena. Con el uso de estas plataformas digitales, los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo en torno a los métodos tradicionales y explorar posibles innovaciones educativas.

*Destinatarios indirectos:* La comunidad educativa, incluyendo docentes, padres y otros actores interesados en el progreso educativo de niños y jóvenes en el aprendizaje de lenguas. A través de esta propuesta se contribuye a ampliar la percepción sobre el uso de tecnologías en el aula, alejándola de visiones estereotipadas. Asimismo, profesores y educadores tradicionales podrían tomar esta propuesta como base para implementar actividades didácticas en distintos momentos de sus clases, promoviendo un enfoque innovador y enriquecedor para sus prácticas pedagógicas.

### **Modelo evaluativo**

Previamente a la intervención de las clases, se realizará un diagnóstico a través de un Google forms, el cual arrojará información del nivel en que se encuentran los estudiantes respecto a su nivel de conocimiento del idioma mapuche y el dominio de los recursos digitales.

A medida que se vayan realizando las clases, se implementará una evaluación de proceso, que permita medir el dominio de los contenidos y la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas, el producto logrado será evaluado mediante una matriz de observación, la cual estará incluida en las planificaciones de clases.

Finalmente se aplicará un formulario de cierre (reflexivo) sobre el uso de las tecnologías en el proceso de aprendizaje, con el objetivo de conocer la percepción de los estudiantes acerca de la gamificación y el impacto de las TAC en su desarrollo.

### **Hipótesis**

1. La integración de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico incrementará la participación de los estudiantes, lo que se reflejará en una mayor asistencia a clases, una mejora en el

rendimiento escolar relacionado con los contenidos gamificados y un aumento en la interacción durante las actividades pedagógicas.

2. El uso de actividades gamificadas en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico promoverá el trabajo colaborativo entre los estudiantes, mejorando su capacidad para resolver problemas en equipo y fortaleciendo la cohesión grupal en el proceso de aprendizaje.

### **Aspectos éticos**

Para poder llevar a cabo este proyecto de investigación evaluativa en estudiantes de séptimo básico, es necesario contemplar los principios éticos que promuevan acciones basadas en el respeto, la autonomía, la privacidad y confidencialidad de los participantes ya sean niños, adolescentes, profesionales e instituciones (Molina, 2018).

Documentos utilizados:

1. Carta de autorización institucional (directivos): Garantiza el compromiso del establecimiento educativo, especialmente del equipo directivo, encargado de proporcionar los recursos necesarios para llevar a cabo la implementación del proyecto.

2. Consentimientos y asentimientos informados: Asegurar que tanto los estudiantes como sus padres/tutores entiendan el propósito y los métodos de la investigación, obteniendo su consentimiento para participar.

Los cuales permiten respetar aspectos éticos como;

- Confidencialidad y privacidad: Proteger la identidad y datos personales de los estudiantes, manteniendo la información en un entorno seguro y anónimo en los informes de resultados.

- **Minimización del riesgo:** Diseñar actividades que no causen daño emocional, psicológico o social a los estudiantes. El contenido debe ser inclusivo, evitando cualquier tipo de estereotipo o prejuicio relacionado con la cultura.
- **Equidad y acceso:** Considerar si todos los estudiantes tienen el mismo nivel de acceso a dispositivos y conexión a internet. Otro aspecto importante es que las instrucciones del juego deben ser claras y accesibles para todos.
- **Retroalimentación y evaluación justa:** Permitir a los estudiantes expresarse sobre su experiencia con los juegos, evaluando su impacto de manera justa y ética, sin que las percepciones de los docentes o investigadores influyan en los resultados.

### **Viabilidad y Proyecciones**

1. Trabajo colaborativo pertinente según la cantidad de estudiantes que participen del proyecto investigativo. Es importante que los grupos sean variados para lograr interacciones significativas entre pares.
2. Los juegos que integran funciones de retroalimentación, sistemas de recompensa y niveles de logro pueden ayudar a los docentes a monitorear el progreso de los estudiantes, lo que a su vez facilita la adopción de esta metodología en el aula.
3. La revisión de literatura (prácticas exitosas) permite elevar las expectativas en el uso de la gamificación para la enseñanza de lenguas ancestrales, ya que los contenidos pueden ser fácilmente adaptados en plataformas interactivas gratuitas o de bajo costo económico.
4. A medida que se obtengan resultados favorables los docentes o educadores tradicionales puede ampliar los grupos en los que se realizan intervenciones (niveles educativos).

## Prototipo plan de intervención

### Planificaciones gamificadas Lengua indígena

<b>Asignatura</b>	Lengua indígena (mapuche)
<b>Curso</b>	7° básico
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	AE1: analizar piam y epew, leídos y/o escuchados en mapudungun, presentes en el territorio local, considerando aspectos tales como: hechos, espacios, actitudes de los personajes, aspectos socioculturales, principios y valores mapuche.
<b>Contenido cultural</b>	<b>Fillke txipa zugu müleyelu pu fütal mapu mew</b> (distintos relatos existentes en las diversas identidades territoriales)
<b>Duración</b>	4 clases – 8 horas pedagógicas
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formulario de diagnóstico- 1 hora pedagógica</li><li>• Formulario de cierre- 1 hora pedagógica</li><li>• Matriz de observación- 4 clases (proceso)</li></ul>

Clase 1: Introducción al tema/saberes generales	
<b>Objetivo específico</b>	Fomentar la comprensión y análisis de los epew y piam a través de actividades interactivas.
<b>Materiales</b>	Tablet, celulares, proyector, notebook
<b>Plataformas utilizadas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mentimeter: Lluvia de ideas</li><li>- Edpuzzle: Videos interactivos</li><li>- Padlet: Debate</li></ul>

<b>Actividades</b>	Inicio (20 min)
	Presentación de la ruta de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Recordar el uso del Grafemario y su fonema.</b></li> </ul> Activación de los conocimientos previos a través de mentimeter: <a href="https://www.menti.com/alqrw4971cii">https://www.menti.com/alqrw4971cii</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individual: cada estudiante debe escribir al menos 3 características de los epew y piam.</li> <li>- Grupo (todos): Los estudiantes comentan las palabras que aparecen en el tablero.</li> </ul>
	Desarrollo (50 min)
	Presentación guiada por el docente (características de los epew y piam) Distribuir los equipos de trabajo (máximo 4 estudiantes) <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Nombre del epew: “El zorro curandero”</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar un epew, respondiendo en cada video las preguntas de comprensión a través de la plataforma edpuzzle.</li> </ul> </li> <li><b>2. Nombre del piam: “El origen del zugun”</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar un piam: identificando las diferencias con el video anterior.</li> </ul> </li> </ol> Luego de responder las preguntas de cada video, cada grupo comenta diferencias de cada relato, seleccionan y escriben palabras en mapudungun en sus cuadernos.
	Cierre (20 min)
Individual: debate en padlet	

	<p>Tema: ¿deben enseñarse más los epew y piam en las escuelas?</p> <p>Enlace: <a href="https://padlet.com/ypichun23/deber-an-las-escuelas-ense-ar-m-s-sobre-los-epew-y-piam-29118aez92ubtmo8">https://padlet.com/ypichun23/deber-an-las-escuelas-ense-ar-m-s-sobre-los-epew-y-piam-29118aez92ubtmo8</a></p> <p>- Conclusiones sobre la importancia de los relatos mapuche.</p>
<b>Tipo de evaluación</b>	Formativa- de proceso
<b>Instrumento de evaluación</b>	Matriz de observación: Se consideran todos los criterios, para en la clase 4 analizar los aspectos de mejora.

Clase 2: repertorio lingüístico	
<b>Objetivo específico</b>	Desarrollar el vocabulario y la comprensión lectora a través de la lectura de "Gürü piru egu" y "Anthü ka küyen"
<b>Materiales</b>	Tablet, celulares, proyector, notebook
<b>Plataformas utilizadas</b>	<p>Wordwall: adaptación de juegos de persecución y concurso (puntaje y vidas)</p> <p>Educaplay: Adaptación juego de completar frases (puntajes)</p> <p>Mindmeister: Colaboración en la confección de Mapa mental</p>
<b>Actividades</b>	<p>Inicio (20 min)</p> <p>Repaso clase 1</p> <p><b><i>Recordatorio de preguntas en mapudungun</i></b></p> <p>Activación de conocimientos previos</p> <p>Participación en un juego de persecución, en el que deben relacionar palabras (mapudungun- español):</p>

	Desarrollo (50 min)
	<p>Lectura del texto "Gürü piru egu" en grupos pequeños (Anexo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcar en el texto palabras conocidas o generen curiosidad.</li> <li>- Participar de un juego en Educaplay, completando frase extraídas del texto.</li> <li>- Comentar: ¿Quiénes eran los personajes? ¿Qué ocurre? ¿Qué enseñanza nos deja?</li> </ul> <p>Lectura del texto "Anthü ka küyen" en los mismos grupos (Anexo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcar en el texto palabras conocidas o generen curiosidad.</li> <li>- Participar de un concurso en Wordwall, donde hay preguntas de comprensión del texto leído.</li> <li>- Retroalimentación- feedback</li> </ul>
	Cierre (20 min)
	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discutir lo aprendido sobre el vocabulario y la lectura.</li> <li>• Crear un listado de palabras clave y su importancia en el contexto del texto a través de mindmeister <a href="https://mm.tt/app/map/3575111205?t=akakqqh3a8">https://mm.tt/app/map/3575111205?t=akakqqh3a8</a></li> </ul>
<b>Tipo de evaluación</b>	Formativa

<b>Instrumento de evaluación</b>	Matriz de observación (clase 2)
----------------------------------	---------------------------------

Clase 3: Análisis epew/ piam	
<b>Objetivo específico</b>	Facilitar la comprensión y uso de nuevos conceptos en mapudungun a través de actividades prácticas.
<b>Materiales</b>	Tablet, celulares, proyector, notebook
<b>Plataformas utilizadas</b>	Wordwall: adaptación de un crucigrama Genially: diseño de juegos de desafío.
<b>Actividades</b>	Inicio (20 min)
	Repaso contenidos trabajado en las 2 clases anteriores.  <b><i>Repaso de pronombres personales y posesivos</i></b>  - Realizar un crucigrama con los pronombres personales en mapudungun (singular, dual y plural) importantes para entender relatos.
	Desarrollo (50 min)
	Presentación de un organizador gráfico: resumen de las principales características de los epew y piam (extraído planes y programas 7° básico)  Trabajo practico en grupos:  - Seleccionar 1 Piam o 1 Epew.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar personajes, contexto, enseñanza, valores/antivalores.</li> <li>- Seleccionar al menos 10 palabras claves en mapudungun, que permitan la comprensión de lo escuchado o leído.</li> <li>- Comentar el trabajo realizado y comparar con otros grupos</li> </ul>
	Cierre (20 min)
	<p>Retroalimentación de la clase.</p> <p>Participar de un juego creado en genially, en el cual los grupos se convierten en detectives (deben leer, escuchar y observar detenidamente las pistas).</p> <p>Al finalizar los estudiantes pueden elegir un premio/recompensa.</p>
<b>Tipo de evaluación</b>	Formativa
<b>Instrumento de evaluación</b>	Matriz de observación (clase 3)

Clase 4: Diseño Epew o Piam	
<b>Objetivo específico</b>	Fomentar la creatividad y la expresión escrita en mapudungun a través de la creación de relatos.
<b>Materiales</b>	Tablet, celulares, proyector, notebook
<b>Plataformas utilizadas</b>	<p>Padlet: diseño de una actividad para romper el hielo</p> <p>Wrizzle: plataforma para generar historias con Inteligencia Artificial</p>

	Canva: incorporación de ilustraciones a los relatos (intuitivo)
<b>Actividades</b>	Inicio (20 min)
	Romper el hielo- en grupos de 5 estudiantes (cada grupo debe tener asignado un nombre) deben salir del aula y sacar fotografía a 4 elementos solicitados en el padlet, utilizando palabras comúnmente usadas en mapudungun 1. Aliwen: árbol- 2. Ñarki: gato - 3. Chillkatufe: estudiante- 4. Ayekawe: instrumento musical- <a href="https://padlet.com/ypichun23/p-chiaukantu-busca-los-elementos-sveflthrmjeswqur">https://padlet.com/ypichun23/p-chiaukantu-busca-los-elementos-sveflthrmjeswqur</a>
	Desarrollo (50 min)
	<b>Escritura del relato:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupos de 3 estudiantes seleccionan personajes, contexto, trama y palabras en mapudungun (pueden utilizar el diccionario).</li> <li>- En la plataforma wrizzle, los estudiantes entregaran las instrucciones a la IA para poder crear un relato. Deben ser específicos en lo que quieres crear (entregar palabras en mapudungun- español).</li> <li>- Luego deben pasar su relato a la plataforma Canva educación (versión gratuita), donde podrán incorporar ilustraciones.</li> </ul>
Cierre (20 min)	
	<b>Los grupos debe compartir su relato.</b>

	Reflexionar sobre el proceso a través de la plataforma Gitmind, donde podrán participar en la confección de un organizador gráfico.
<b>Tipo de evaluación</b>	Sumativa
<b>Instrumento de evaluación</b>	Matriz de observación (clase 4): Se asigna puntaje a los criterios y se califica con escala de notas.

### **Evidencias del Impacto de la Intervención**

A partir de la revisión de la literatura, fue posible considerar la gamificación como una herramienta que facilita el acercamiento de la cultura a los estudiantes.

Un artículo relevante es el trabajo publicado por Zhagui-Brito et al. (2022), titulado *"Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe"*, investigación en la que se utilizan plataformas digitales similares a las seleccionadas para esta propuesta (kahoot, ClassCraft, quizizz), los resultados indican que hubo una mejora en la percepción de los estudiantes hacia el idioma Kichwa, aumento en el nivel de participación y motivación. Asimismo, el artículo *"Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación"* (Contreras, 2016) donde se confirman algunos beneficios de los juegos digitales, los cuales en conclusión pueden variar según el contexto, necesidad y grupo.

En cuanto al análisis riguroso del impacto de la intervención gamificada en el contexto real, es importante considerar diversas fuentes de donde extraer información cumpliendo con protocolos éticos, respetando la privacidad y los derechos de los participantes.

**Registros de asistencia:**

- Comparativos entre las tasas de asistencia previas y durante la implementación de las actividades gamificadas (acceso a libro digital)

**Resultados académicos:**

- Análisis del desempeño en las 4 clases, niveles de logro en los criterios de la matriz de observación.
- Comparación de promedios y notas de años anteriores o en actividades previas.

**Observaciones de aula:**

- Bitácoras de participación documentadas por el docente, enfocadas en el nivel de interacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas.
- Observaciones cualitativas sobre cambios en el comportamiento y motivación en el aula.

**Material visual:**

- Fotografías o videos del proceso de implementación, exclusivamente con estudiantes que cuenten con permisos explícitos otorgados por sus padres o apoderados.
- En caso de no obtener los permisos, se podrán documentar imágenes de las actividades sin mostrar rostros ni información personal identificable.

Estas evidencias permitirán una evaluación integral del impacto de la propuesta, asegurando el cumplimiento de los estándares éticos y legales.

**Discusión****Limitaciones**

Al tratarse de una propuesta sin implementación, es probable que las limitaciones varíen, ya que no se cuenta con información suficiente derivada de la experiencia en un contexto similar. Sin embargo, a continuación, se destacan algunos puntos relevantes que

emergen a partir de la revisión de artículos científicos relacionados con experiencias educativas.

1. En un principio la propuesta tendría su implementación en un establecimiento urbano de la ciudad de Temuco, sin embargo, por motivos de tiempo, el enfoque tuvo que ser modificado y se optó por dejar de lado la intervención práctica y el trabajo se centró en el análisis de artículos científicos recopilados de distintas bases de datos.

2. Durante la búsqueda fue evidente la falta de artículos académicos disponibles que aborden en profundidad la importancia de implementar la gamificación en el ámbito de la educación intercultural para lenguas ancestrales. No obstante, se pueden encontrar investigaciones más desarrolladas sobre la enseñanza de otros idiomas a través de gamificación, lo que permite identificar enfoques y estrategias aplicables de manera adaptada a la asignatura de Lengua Indígena.

3. En cuanto al diseño y readaptación de los recursos digitales (juegos y otras plataformas) uno de los desafíos más notorios fue el tiempo que se requiere para seleccionar contenidos y luego adaptarlos para que cumplan con los objetivos de la clase, en los que se refleje adecuadamente la cultura logrando precisar la riqueza cultural y lingüística, evitando estereotipos o simplificaciones que puedan comprometer la autenticidad y aceptación del contenido.

4. El diseño de juegos específicos para la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena enfrenta limitaciones económicas, que no mucho docentes o instituciones están dispuesto a enfrentar. Además, el uso de plataformas en sus versiones gratuitas, como Educaplay y Wordwall, ya que se pueden crear máximo 5 juegos.

## **Justificación de la propuesta**

El uso de plataformas digitales en la propuesta se fundamenta en su accesibilidad y versatilidad, aspectos clave para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas son de fácil acceso y, en muchos casos, cuentan con versiones gratuitas o precios accesibles para los docentes, lo que facilita su implementación en contextos educativos diversos.

En cuanto a recursos económicos necesarios para poder utilizar las plataformas educativas, existen versiones gratuitas, institucionales o de bajo costo, que permiten crear una variedad de juegos interactivos, como sopa de letras, crucigramas, anagramas, concursos, secuencias, memorice, pasapalabras y ruletas, los cuales pueden ser personalizados según las necesidades pedagógicas, esto permite incorporar fácilmente nuevos contenidos e idiomas, como en este caso el idioma Mapuche.

Asimismo, otras plataformas digitales como Canva, Padlet, genially, Mentimeter y gitmind, enfocadas en el trabajo colaborativo, la participación y el aprendizaje compartido, destacan por su facilidad de uso, lo que permite a los estudiantes interactuar desde sus dispositivos móviles de manera intuitiva y efectiva, brindando una experiencia educativa más inclusiva y conectada con las competencias digitales necesarias en el siglo XXI.

En cuanto a la utilización de la gamificación en la educación actual, resulta especialmente eficaz porque conecta con los intereses de los estudiantes, quienes, en su mayoría, están familiarizados con las dinámicas de los juegos digitales y análogos. Al introducir retos, recompensas, niveles y sistemas de progreso, se fomenta el compromiso y la atención sostenida, elementos esenciales para un aprendizaje efectivo.

En el caso particular de la enseñanza del mapudungun, la gamificación se presenta como una herramienta invaluable para promover la inmersión lingüística, especialmente en

contextos urbanos donde las posibilidades de practicar el idioma en situaciones reales son limitadas.

A través de actividades gamificadas, los estudiantes pueden interactuar con el idioma de manera constante y dinámica, reproduciendo situaciones comunicativas y culturales que de otra forma no estarían disponibles en su entorno cotidiano (Moreno et al., 2016). Por lo tanto, contribuye a la revalorización y preservación del patrimonio cultural en un contexto educativo inclusivo y enriquecedor.

## **Conclusión**

La gamificación, como metodología activa, se configura como una herramienta poderosa e innovadora para la enseñanza del mapudungun en estudiantes de séptimo básico, pues al integrar elementos lúdicos y dinámicas propias de los juegos en el proceso educativo, no solo se logra captar el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también se fomenta un aprendizaje significativo, participativo y culturalmente relevante (Olmedo et al., 2024), esta estrategia, aplicada al aprendizaje de idiomas, demuestra que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también un recurso pedagógico efectivo que facilita la adquisición de nuevas lenguas mediante la práctica constante y el involucramiento emocional.

El uso de plataformas digitales para implementar proyectos de innovación educativa refuerza el impacto de la gamificación, al proporcionar herramientas accesibles, dinámicas y adaptables a diferentes contenidos (Vásquez et al., 2024). Estas plataformas permiten crear actividades personalizadas, promover el trabajo colaborativo y facilitar la inmersión lingüística, incluso en contextos urbanos donde las oportunidades para interactuar con el idioma en situaciones reales son escasas. A través de ellas, los estudiantes pueden participar en experiencias de aprendizaje interactivas desde cualquier lugar, utilizando dispositivos

móviles o computadoras, lo que amplía las posibilidades educativas más allá del aula tradicional.

El impacto de estas metodologías en el proceso educativo de niños y jóvenes es significativo, ya que potencian habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, competencias esenciales para enfrentar los desafíos del siglo XXI (Tapia, 2023). Además, fomentan una relación más cercana y positiva con el aprendizaje, al asociarlo con emociones como la diversión, el logro y la curiosidad.

En este sentido, la combinación del juego y la tecnología se posiciona como una estrategia educativa transformadora, capaz de conectar a los estudiantes con su entorno cultural y prepararlos para un futuro más inclusivo y diverso (Bernate et al., 2022).

Más allá de que tan efectiva sean las herramientas tecnológicas en el desarrollo integral de los estudiantes, en la actualidad se vuelve una prioridad el mantener a los docentes y educadores actualizados en tanto en contenidos como en el uso de tecnologías en el aula, de manera que puedan cambiar la visión de una educación tradicional (conductista) donde el estudiante repite y memoriza, y se dirija la mirada hacia una educación activa, recíproca y colaborativa (Garrote et al., 2018).

## **Bibliografía**

Andrade, E., Quintriqueo, S., Arias-Ortega, K., & Peña-Cortés, F. (2022). Contenidos educativos mapuches y espacios ecológicos-culturales en la Araucanía: Desafíos para una educación intercultural. *Diálogo andino*, 67, 88-98.  
<https://doi.org/10.4067/S0719-26812022000100088>

- Arias, K., Alarcón, S., Barriga, J. y Solís, MP. (2022). Tensiones en las prácticas de co-enseñanza durante la implementación de la educación intercultural bilingüe. *Revista Educación*, 46(2), 322-340. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v46i2.49804>
- Alarcón, J. y Márquez, J. (2019). Competencias docentes interculturales. Multiculturalidad y consecuencias para la inmigración. *Estudios Pedagógicos*, XLV(2), 7-27. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000200007>
- Bernate, J. A., y Fonseca, I. P. (2022). Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI: Revisión bibliométrica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXIX(1), 227-242.
- Calderón, M., Castillo, S., Fuenzalida, D., Hasler, F., Mariano, H., y Vargas, C. (2017). Estudio de casos de la enseñanza de la lengua y cultura mapuche y su implementación como asignatura del currículo de educación básica. *Calidad en la educación*, (47), 43-80. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-45652017000200043>
- Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas. (2021). *Estándares de la Profesión Docente Marco para la Buena Enseñanza* (1.<sup>a</sup> ed.). Ministerio de Educación.
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2),27-33. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859002>
- Corbetta S., Bonneti C., Bustamante F. y Vergara A. (2018) Educación intercultural bilingüe y enfoque de interculturalidad en los sistemas educativos latinoamericanos-Avances y desafíos. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*

- Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (2020). Convenio N°169 Sobre Pueblos Indígenas y Tribales en Países Independientes. <https://www.conadi.gob.cl/leyes-decretos>
- Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (2020). LEY INDÍGENA N° 19.253 Establece Normas Sobre Protección, Fomento y Desarrollo de los Indígenas, y Crea la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena.
- Fuentes, G. y Arriagada C. (2021). La educación intercultural en Chile analizada desde la teoría de la complejidad. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 11, 1107. [https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v11i0.1107](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.1107)
- González, A., y Hernández del Cristo, S. B. (2018). El reto de la identidad para la educación como institución social. *Revista Educación*, 42(2), 97–108. <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>
- Lizarazo, A. (2024) Interculturalidad Latinoamericana: agencia política, pluralidad epistémica y educación. *Revista Encuentros*, Vol. 22-03 de 2024. <https://doi.org/10.15665/encuent.v22i03-Julio-dic.3391>
- Ministerio de Educación (2017). Programa de Estudio Lengua Mapuzungun. Decreto Exento Mineduc N° 359/ 2017
- Molina, N. P. (2018). Aspectos éticos en la investigación con niños. *Cienc Tecnol Salud Vis Ocul*. 16(1), 75-87. <https://doi.org/10.19052/sv.4348>
- Moreno, N., Leiva, J., y Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 16–34. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709>

- Moyón, E., Sampedro, W., Hernández, O. y Montero, I. (2024). Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*2024; 4(3): e280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- Navarrete, A., Pacheco, J. y Arias, K. (2021). Percepciones de estudiantes de enseñanza básica sobre la educación intercultural bilingüe en La Araucanía, Chile. *Rev. estud. exp. Educ.*, 20(42), 167-181. <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20212042wyss10>.
- Olmedo, D. E., Gordon, G. J., Jara, H. M., Chuqui, M. E., Lema, S. X., y Palaguaray D. A. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- PEI (2021-2025) Escuela Municipal los Trigales- Temuco.
- Romero, C. P., Fernández, A. E., Huilcapi, V. L., Armas-Rea, V. C., Armas-Venegas, J. L., y Dávalos, M. A. (2024). Uso de las TAC como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Educación Básica. *GADE: Revista Científica*, 4(4), 115-144. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/496>
- Tapia, S. R. (2023). Metodologías activas: promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 2031-2145. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7038](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7038)
- Valarezo, J. W., & Santos, O. C. (2019). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la formación docente. *Revista Conrado*, 15(68), 180-186. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrad>
- Vargas, G., Sito, L. M., Toledo, S. L., Toledo, M. L. & Mendoza, M. L. (2022). Evaluación formativa y las tecnologías del aprendizaje y conocimiento. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 339-348.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202022000100339&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000100339&lng=es&tlng=es).

Vasquez S., Rangel M., Tejada A. y Incasoller C. (2024). IA, GAMIFICACIÓN Y TIC: TRAVESÍA EDUCATIVA HACIA EL FUTURO DIGITAL. Primera edición  
<https://doi.org/10.54942/lacantuta.53>

Zhagui-Brito, M., García-Herrera, G., & Guevara-Vizcaíno, C., (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3-2), 4-15  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185>

# Anexos

## Cronograma – carta Gantt

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y ACCIONES

NOMBRE DEL PROYECTO	NOMBRE TESISISTA	FECHA DE INICIO DEL PROYECTO	FECHA DE FINALIZACIÓN DEL PROYECTO	FECHA DE HOY
Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la lengua indígena Mapuche en séptimo básico.	Yesica Paola Angélica Pichun Marileo	11-11-2024	12-01-2025	03-01-2024

ACTIVIDAD	ESTADO	OBSERVACIONES	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL	SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3						
					FECHA	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	Entregado	Modificado. - cambio propuesta	11-11-2024	14-11-2024	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
JUSTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	Entregado	Modificado. - cambio propuesta	15-11-2024	18-11-2024																					
REVISIÓN DE LA LITERATURA	Entregado	Modificado. - cambio propuesta	19-11-2024	01-12-2024																					
DISEÑO MARCO TEORICO	Entregado	Modificado en base a sugerencias	25-11-2024	01-12-2024																					

ACTIVIDAD	ESTADO	OBSERVACIONES	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL	SEMANA 4							SEMANA 5							SEMANA 6						
					FECHA	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
REVISIÓN ASPECTOS ETICOS	Completo	Sin observaciones	02-12-2024	06-12-2024	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
REDACCIÓN CONSENTIMIENTOS-ASENTIMIENTOS Y CARTA DE AUTORIZACION (ESTABLECIMIENTO)	Entregado	Modificado en base a los comentarios profesora Loreto Cantillana	07-12-2024	11-12-2024																					
REVISIÓN DE CONSENTIMIENTOS -ASENTIMIENTOS Y CARTA DE AUTORIZACION	Entregado	Revisado-correctivos	12-12-2024	16-12-2024																					
DISEÑO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Entregado	Modificado de acuerdo con las sugerencias de expertos	12-12-2024	16-12-2024																					
VALIDACIÓN EXPERTOS	Incompleto	Validado por 4 docentes expertos y 3 IA	17-12-2024	27-12-2024																					


ACTIVIDAD	ESTADO	OBSERVACIONES	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL	SEMANA 7							SEMANA 8							SEMANA 9						
					FECHA	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
DISEÑO DE LA PROPUESTA (SELECCIONAR PLATAFORMAS DIGITALES)	Completo	Falta revisión docentes	28-12-2024	31-12-2024	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
PLANIFICACIÓN DE CLASES (DISEÑO 4 CLASES)	Incompleto	Revisado en clases- se acogen las sugerencias	30-12-2024	03-01-2025																					
ADAPTACIÓN PLATAFORMAS (GAMIFICAR)	Incompleto		03-01-2025	09-01-2025																					
CREACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO (GUIAS, TARJETAS, PPT)	Incompleto		06-01-2025	10-01-2025																					
ANÁLISIS DE RESULTADOS, VIABILIDAD, LIMITACIONES.	Completo		06-01-2025	08-01-2025																					
CONCLUSIONES- REFLEXIÓN	Incompleto		08-01-2025	12-01-2025																					



# Instrumento de evaluación- cierre

<p><b>FORMULARIO DE CIERRE</b></p> <p>Este instrumento tiene como propósito recopilar información final para evaluar el impacto del proyecto de tesis, orientado a mejorar la implementación de la asignatura de Lengua Indígena en tu escuela.</p> <p>A través de esta encuesta, buscamos conocer tus opiniones y experiencias tras haber participado en las actividades del proyecto. Nos enfocaremos en los siguientes aspectos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Metodología utilizada:</b> Valoración de la gamificación como estrategia didáctica.</li> <li><b>Trabajo colaborativo:</b> Percepción sobre el nivel de interacción y cooperación entre estudiantes.</li> <li><b>Cambios en la percepción:</b> Incremento o disminución en tu participación, mejoras en el rendimiento académico y tu interés hacia la asignatura.</li> </ul> <p><b>Instrucciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No existen respuestas correctas o incorrectas; lo más importante es que respondas con sinceridad según tu experiencia personal.</li> <li>Tu participación es fundamental para obtener información clave que permita medir el impacto del proyecto.</li> <li>La participación es voluntaria, por lo que puedes dejar de responder en cualquier momento.</li> <li>La información recopilada será confidencial y utilizada únicamente para fines académicos.</li> </ul> <p>Si tienes alguna pregunta o inquietud sobre cómo se utilizará la información proporcionada, puedes comunicarte con la tesis <b>Yesica Pichun Marileo</b> al correo electrónico: <a href="mailto:ypichun23@gmail.com">ypichun23@gmail.com</a> (gracias por tu colaboración y por contribuir al éxito de esta investigación)</p> <p><small>*Indica que la pregunta es obligatoria</small></p> <p>1. Nombre*</p> <p>_____</p>	<p>2. Género *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Femenino <input type="radio"/> Masculino <input type="radio"/> Personalizado</p> <p>3. Curso *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> 7° A <input type="radio"/> 7° B <input type="radio"/> Otro: _____</p> <p>4. Pertenece a algún pueblo originario (etnia) *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p><b>GAMIFICACIÓN Y ACCESO A LAS PLATAFORMAS</b></p> <p>En esta sección, queremos conocer tu experiencia y opinión sobre el uso de juegos (gamificación) en la asignatura de Lengua Indígena. Encontrarás preguntas con opciones de respuesta claras y sencillas que te permitirán compartir tus ideas de manera rápida y precisa.</p> <p>No existen respuestas correctas o incorrectas, y todas tus opiniones son importantes. Tu sinceridad nos ayudará a evaluar el impacto del proyecto y a identificar oportunidades para mejorar en el futuro.</p>	<p>5. ¿Qué tan difícil fue acceder a los juegos digitales? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Muy fácil <input type="radio"/> Fácil <input type="radio"/> Difícil <input type="radio"/> Muy difícil <input type="radio"/> No tuve acceso a los juegos digitales</p> <p>6. ¿Tu viste problemas técnicos al usar los juegos? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> No, todo funcionó perfectamente <input type="radio"/> Sí, pero fueron problemas menores <input type="radio"/> Sí, tuve varios problemas que dificultaron el uso <input type="radio"/> Sí, los problemas técnicos impidieron que pudiera usar los juegos <input type="radio"/> No utilicé los juegos</p> <p>7. ¿El/la profesor/a de la asignatura conocía y dominaba los juegos y plataformas utilizados? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, los conocía y los dominaba muy bien <input type="radio"/> Sí, los conocía pero los dominaba de forma básica <input type="radio"/> No, no los conocía pero se esforzó en utilizarlos <input type="radio"/> No, no los conocía ni los dominaba <input type="radio"/> No estoy seguro/a</p>
<p>8. ¿Qué tan útil consideras que fueron los juegos digitales para aprender mapudungun (idioma mapuche)? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Muy útil <input type="radio"/> Regularmente útil <input type="radio"/> Poco útil <input type="radio"/> Nada útil</p> <p>9. ¿Crees que ha cambiado tu nivel de conocimiento sobre la lengua y cultura indígena (pueblo mapuche) después del proyecto? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, ahora sé mucho más <input type="radio"/> Sí, he aprendido un poco más <input type="radio"/> No, mi conocimiento sigue igual <input type="radio"/> No, siento que no aprendí nada nuevo</p> <p>10. ¿Qué tanto disfrutaste usar juegos digitales como herramienta de aprendizaje en esta asignatura? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Mucho <input type="radio"/> Bastante <input type="radio"/> Poco <input type="radio"/> Nada</p>	<p>11. ¿Crees que sería buena idea usar la gamificación para aprender otras asignaturas? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, creo que sería una muy buena idea <input type="radio"/> Sí, sería bastante útil <input type="radio"/> Podría ser útil, pero no estoy seguro/a <input type="radio"/> No, no me parece una buena idea</p> <p>12. ¿En qué otra asignatura crees que es necesario implementar la gamificación? *</p> <p>Selecciona todos los que correspondan.</p> <p><input type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input type="checkbox"/> Matemática <input type="checkbox"/> Historia y Geografía <input type="checkbox"/> Ciencias Naturales <input type="checkbox"/> Tecnología <input type="checkbox"/> Orientación <input type="checkbox"/> Educación Física <input type="checkbox"/> Música <input type="checkbox"/> Artes Visuales <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Ninguna <input type="checkbox"/> Otro: _____</p> <p><b>COLABORACIÓN EN ACTIVIDADES GAMIFICADAS</b></p> <p>En esta sección, queremos conocer tu experiencia trabajando en equipo durante las actividades gamificadas en la asignatura de Lengua Indígena. Tus respuestas nos ayudarán a entender cómo se desarrolló la colaboración entre compañeros y cómo esta influyó en tu aprendizaje.</p> <p>Las preguntas tienen opciones de respuesta claras y no existen respuestas correctas o incorrectas. Tu sinceridad es clave para evaluar el impacto del trabajo colaborativo y buscar formas de mejorar estas actividades en el futuro.</p>	<p>13. ¿Qué tan seguido realizaste actividades en grupo durante las clases de lengua indígena? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> a) Siempre <input type="radio"/> b) Frecuentemente <input type="radio"/> c) Ocasionalmente <input type="radio"/> d) Nunca</p> <p>14. ¿Cómo evalúas la participación entre tus compañeros durante las actividades grupales? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Muy buena, todos participaban activamente <input type="radio"/> Buena, aunque algunos participaban más que otros <input type="radio"/> Regular, había poca participación grupal <input type="radio"/> Mala, casi nadie participaba</p> <p>15. ¿Te sentiste cómodo/a trabajando en equipo durante las actividades de Lengua Indígena? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, me sentí muy cómodo/a <input type="radio"/> Sí, me sentí algo cómodo/a <input type="radio"/> No me sentí muy cómodo/a <input type="radio"/> No me sentí cómodo/a en absoluto</p>
<p>16. ¿Crees que el trabajo colaborativo ayudó a mejorar tu aprendizaje en la asignatura de Lengua Indígena? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, me ayudó mucho <input type="radio"/> Sí, me ayudó un poco <input type="radio"/> No, no influyó en mi aprendizaje <input type="radio"/> No, creo que no fue útil</p> <p>17. ¿Crees que es necesario realizar trabajos colaborativo en otras asignatura? *</p> <p>Marca solo un óvalo.</p> <p><input type="radio"/> Sí, es muy necesario <input type="radio"/> Sí, es algo necesario <input type="radio"/> No, no es muy necesario <input type="radio"/> No, no es necesario en absoluto <input type="radio"/> No estoy seguro/a</p> <p><b>PREGUNTAS ABIERTAS- REFLEXIVAS</b></p> <p>En esta sección, se presentan preguntas con opciones de respuesta específicas para evaluar tu experiencia después de participar en las actividades de la asignatura de Lengua Indígena. Las preguntas están diseñadas para conocer tu opinión sobre los contenidos, las actividades y su impacto en tu aprendizaje.</p> <p>No hay respuestas correctas ni incorrectas: lo importante es que respondas con sinceridad. Tus respuestas nos ayudarán a identificar los aspectos positivos y las áreas que pueden mejorarse en el futuro.</p>	<p>18. ¿Qué fue lo que más te gustó de utilizar juegos digitales en la asignatura de Lengua Indígena? *</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>19. ¿Cómo crees que los juegos digitales podrían adaptarse mejor a tus necesidades o intereses? *</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>20. ¿Qué habilidades o conocimientos específicos sientes que has mejorado y/o desarrollado gracias a las actividades realizadas? *</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>21. ¿Cómo crees que esta experiencia afectará en tu interés por aprender más sobre la Lengua Indígena en el futuro? *</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

## Carta de autorización establecimiento- directivos

 UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DIRECTIVOS DE INSTITUCIONES O CENTROS**  
*"La Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico"*

Yesica Paola Angélica Pichún Marileo  
Estudiante de Magister en Educación con mención en innovación para el aprendizaje  
Facultad de Educación, Universidad de las Américas


Sr. José Arbulú Cuevas  
Director, Escuela Los Trigales  
Presente

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación titulado: "La Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la lengua indígena Mapuche en séptimo básico", a cargo de la tesista Srta. Yesica Pichún Marileo, estudiante de Magister en Educación con Mención en Innovación para el Aprendizaje, Facultad de Educación Universidad de las Américas. El objetivo de esta carta es ayudarlo a tomar la decisión de autorizar la realización de la presente investigación en el marco de la escuela que usted dirige.

El propósito general del estudio es analizar la percepción de estudiantes de séptimo básico de un establecimiento educativo ubicado en el sector urbano de Temuco, respecto a la incorporación de la gamificación como método activo en la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche. Los resultados de esta investigación permitirán determinar la contribución de utilización de metodologías nuevas en las clases de Lengua indígena para el rescate, revitalización y valorización de la lengua Mapuche en el sector urbano de la comuna de Temuco.


A través de la presente carta, se le solicita la autorización para que la tesista Srta. Yesica Paola Pichún Marileo establezca contacto con el centro que usted dirige, así como con sus funcionarios y estudiantes, a fin de coordinar la manera en que se puede invitar a los usuarios del centro a participar del estudio de manera voluntaria.

1

 UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO

El procedimiento de toma de contacto y reclutamiento de los participantes del estudio es el siguiente:  
Durante las clases de Lengua Indígena la tesista explicará los objetivos de la investigación educativa a los estudiantes de séptimo básico del establecimiento, dejando en claro los resguardos éticos tanto de la persona participante como de la información que se pretende recabar.  
Luego, se hará entrega de los consentimientos y asentimientos a los estudiantes que quieran participar del proceso de manera voluntaria.  
Se realizará la entrega del documento impreso y también, será enviado de manera digital a los apoderados del participante, para que no exista pérdida de la información.  
Al aceptar participar y autorizar el estudio en la institución que usted dirige, se le solicita que facilite las condiciones y el espacio físico para que la tesista pueda realizar los procedimientos antes descritos. Asimismo, la tesista le ofrece la posibilidad de que usted y su institución reciban una retroalimentación general sobre los resultados del estudio una vez finalizado este, ya sea de tipo escrito o a través de charlas. Cabe señalar que no se entregará información individualizada sobre casos específicos, sino que las conclusiones generales del estudio, resguardando así la confidencialidad y anonimidad de los participantes.  
Si tiene cualquier duda o pregunta, usted puede contactarse con la tesista, Yesica Pichún Marileo, al teléfono celular: +56933540878 o bien al correo electrónico: [ypichun23@gmail.com](mailto:ypichun23@gmail.com). Si tiene preguntas respecto de sus derechos como participante del estudio, puede contactarse con el Comité Ético-Científico de Universidad de Las Américas:  
Comité Ético- Científico (CEC): [cec@udla.cl](mailto:cec@udla.cl)  
Secretaría: Dra. Marcela Cabrera, al correo electrónico: [mcabrera@udla.cl](mailto:mcabrera@udla.cl)

2

 UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO



HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA CARTA DE AUTORIZACIÓN Y DE QUE ME EXPLIQUEN SU CONTENIDO, ASÍ COMO DE HACER PREGUNTAS ACERCA DE LA TESIS TITULADA: "LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ACTIVA EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA INDÍGENA MAPUCHE EN SÉPTIMO BÁSICO".  
HE COMPRENDIDO LA INFORMACIÓN QUE ME HAN ENTREGADO Y A TRAVÉS DE LA FIRMA DE ESTE DOCUMENTO EXPRESO MI CONFORMIDAD Y AUTORIZACION PARA LA REALIZACIÓN DE ESTE ESTUDIO EN ESCUELA MUNICIPAL LOS TRIGALES, TEMUCO.

\_\_\_\_\_  
Director Escuela Los Trigales

\_\_\_\_\_  
Yesica Pichún Marileo  
Tesisista

Temuco, enero de 2025.

## Consentimiento informado para padres y apoderados


<p> UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO</p> <p style="text-align: center;"><b>CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO ADULTO</b></p> <p style="text-align: center;"><i>"La Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico"</i></p> <p style="text-align: center;">Yesica Paola Angélica Pichún Marileo Estudiante de Magister en Educación con mención en innovación para el aprendizaje Facultad de Educación, Universidad de las Américas</p> <p>Estimado/a:</p> <p>Usted ha sido cordialmente invitado(a) a participar en un estudio conducido por la Srta. Yesica Pichún Marileo, tesista del Magister en Educación con mención en innovación para el aprendizaje de la Universidad de las Américas. Este proyecto tiene como propósito analizar la percepción de su estudiante respecto de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche y evaluar la implementación de metodologías activas en el proceso de enseñanza, específicamente a través de la gamificación.</p> <p><b>Detalles de la investigación</b></p> <p><b>Propósito del estudio:</b></p> <p>El objetivo de este proyecto es analizar cómo perciben los estudiantes de séptimo básico de un establecimiento urbano de Temuco la incorporación de la gamificación como metodología activa en la enseñanza de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche. Para ello, se aplicará un cuestionario diagnóstico antes de iniciar las actividades, con el fin de identificar las percepciones y conocimientos previos de los estudiantes.</p> <p>Posteriormente, se realizarán intervenciones didácticas basadas en la gamificación, tras las cuales se aplicará un cuestionario final para evaluar el impacto de estas estrategias en el aprendizaje y en la valoración de la lengua, creencias y saberes mapuche. La información recolectada permitirá indagar en la contribución de estos métodos activos al rescate, revitalización y valoración de la cultura mapuche.</p> <p>La participación de su hijo/a en este estudio es voluntaria, y la confidencialidad de sus datos estará completamente resguardada.</p>	<p> UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO</p> <p><b>Participación:</b></p> <p>La participación es completamente voluntaria, es decir, los estudiantes no están obligados a participar ni a responder el cuestionario.</p> <p><b>Tiempo de duración:</b></p> <p>La propuesta considera un total de cuatro intervenciones, equivalentes a ocho horas pedagógicas. Además, se incluye una clase previa destinada a la aplicación de un diagnóstico inicial y una clase posterior, tras las cuatro intervenciones, para completar el formulario de cierre.</p> <p>Cada formulario está diseñado para ser respondido en un tiempo aproximado de 30 minutos.</p> <p><b>Riesgos:</b></p> <p>La participación en este estudio no representa ningún riesgo para la integridad física o psicológica de los estudiantes.</p> <p><b>Costos:</b></p> <p>El estudio no implica costos monetarios para los participantes, ya que no requiere traslados ni la adquisición de dispositivos tecnológicos.</p> <p><b>Beneficios:</b></p> <p>Si bien no existen beneficios directos para los participantes, su colaboración contribuirá al avance del conocimiento sobre metodologías activas en el proceso formativo. Este estudio busca mejorar las prácticas pedagógicas de los docentes interculturales y promover la integración de los saberes culturales mapuche, fomentando el desarrollo de la identidad de los estudiantes en la región de La Araucanía.</p> <p><b>Confidencialidad:</b></p> <p>La información proporcionada será tratada con absoluta confidencialidad y anonimato, siendo utilizada exclusivamente con fines académicos.</p>
--	--


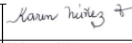
<p> UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO</p> <p>Si decide participar o permitir la participación del estudiante bajo su cargo, se le entregará información adicional sobre los procedimientos y resguardos éticos aplicados en el estudio. Agradecemos de antemano su colaboración en esta importante investigación.</p> <p>Si tiene cualquier duda o pregunta, usted puede contactarse con la investigadora principal de Tesis, Srta. Yesica Pichún Marileo, al teléfono celular: +56933540878 o bien al correo electrónico: <a href="mailto:vpichun23@gmail.com">vpichun23@gmail.com</a>. Si tiene preguntas respecto de sus derechos como participante del estudio, puede contactarse con el Comité Ético-Científico de Universidad de Las Américas:</p> <p>Comité Ético-Científico (CEC): <a href="mailto:ccc@udla.cl">ccc@udla.cl</a></p> <p>Secretaría: Dra. Marcela Cabrera, al correo electrónico: <a href="mailto:mcabrera@udla.cl">mcabrera@udla.cl</a></p>	<p> UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO COMITÉ ÉTICO-CIENTÍFICO</p> <p><b>DECLARACION DE CONSENTIMIENTO</b></p> <p>DECLARO QUE HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO, SE ME HA EXPLICADO CLARAMENTE EL PROPÓSITO DE ESTA INVESTIGACIÓN, LOS PROCEDIMIENTOS, LOS RIESGOS, LOS BENEFICIOS Y LOS DERECHOS QUE ME ASISTEN, ASÍ COMO EL HECHO DE QUE ME PUEDO RETIRAR DE ELLA EN EL MOMENTO QUE LO DESEE. HE PODIDO HACER PREGUNTAS ACERCA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Y ACEPTO PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO.</p> <p>FIRMO ESTE DOCUMENTO VOLUNTARIAMENTE, SIN SER FORZADO(A) A HACERLO.</p> <table style="width: 100%;"><tr><td style="width: 50%; text-align: center;">_____ Firma del(la) participante</td><td style="width: 50%; text-align: center;">_____ Fecha</td></tr><tr><td style="width: 50%; text-align: center;">_____ Nombre del(la) participante</td><td></td></tr><tr><td style="width: 50%; text-align: center;">_____ Firma de la Tesista</td><td style="width: 50%; text-align: center;">_____ Firma persona que autoriza en la institución</td></tr></table> <p>(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para el investigador)</p>	_____ Firma del(la) participante	_____ Fecha	_____ Nombre del(la) participante		_____ Firma de la Tesista	_____ Firma persona que autoriza en la institución
_____ Firma del(la) participante	_____ Fecha						
_____ Nombre del(la) participante							
_____ Firma de la Tesista	_____ Firma persona que autoriza en la institución						




# Validaciones instrumentos de evaluación docentes expertos



## Experto 1

 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Cantillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS	
1. Identificación del experto/a	
Nombre y Apellidos	Karen Nuñez Valdés
Profesión o actividad	Profesora de Historia, Geografía y Ciencias Sociales
Grado académico	Magister en Educación mención evaluación educativa
Lugar de trabajo	Universidad de Las Américas
Correo electrónico	knunezv@udla.ec
2. Antecedentes del instrumento a validar	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
1. Resumen del proyecto de investigación	
Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación. La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico. La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará	


 De manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.	
2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos	
Sugerencias	
Respecto del diagnóstico: A todas las preguntas le daría el carácter de obligatorio, ya que se puede avanzar en la encuesta sin necesariamente responder todas las preguntas. Respecto del formulario de cierre: Me parece interesante preguntar sobre el uso de medios digitales en la enseñanza, por lo que sería más explícita al consultar si se podría ampliar este uso a otras asignaturas.	
Yo, _____ KAREN NÚÑEZ VALDÉS _____, RUT: _____ 158660019 _____, en mi calidad de experto/a en _____ EVALUACIÓN _____, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: _____ 20.049.870.4 _____, el cual aborda temas relacionados con Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo. Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	02 de enero 2025



## Experto 2

 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Cantillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS	
1. Identificación del experto/a	
Nombre y Apellidos	Cristian Adrián Villegas Dianta
Profesión o actividad	Profesor de Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Licenciado en Educación
Grado académico	Magister en Historia, Mención en Historia Política y de las Relaciones Internacionales, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Magister en Desarrollo Curricular y Proyectos Educativos, Universidad Andrés Bello Magister en Gestión Educativa, IED Business School Universidad Europea de Madrid Doctor(c), programa de doctorado en ciencias de la educación, Tech Universidad Tecnológica, México-España
Lugar de trabajo	Universidad de las Américas
Correo electrónico	cvillegas@udla.ec
2. Antecedentes del instrumento a validar	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
1. Resumen del proyecto de investigación	
Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación. La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas	


 con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico. La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.	
2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos	
Sugerencias	
Haría dos grandes ítems cerrados, uno sobre la lengua y otro sobre gamificación y TIC. En el lenguaje fuera de preguntar la percepción de manejo, preguntaría años que se habla, si se habla en su casa o entorno, etc. en el ámbito tecnológico preguntaría además si sabe lo que es gamificación, si la hace en aula, si usa el computador o celular, además de preguntar 2 o 3 cosas sobre manejo de tecnología. El resto está muy bien.	
Yo, _____ Cristian Adrián Villegas Dianta _____, RUT: 1400301 _____, en mi calidad de experto/a en tecnología aplicada a la educación, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: _____ 20.049.870.4 _____, el cual aborda temas relacionados con Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo. Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	02 de enero 2025


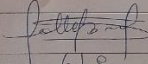
### Experto 3

 <b>Facultad de Educación</b> <b>Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje</b> <b>Docente Loreto Castiblanco Arriajó</b> <b>Testista Yesica Pichun Marileo</b>	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación del experto/a</b>	
Nombre y Apellidos	Daniel Castillo Sandoval
Profesión o actividad	Profesor de Educación Básica con Especialización
Grado académico	Magister en Dirección y Liderazgo para la Gestión Educativa
Lugar de trabajo	Antofagasta, Chile
Carrera electrónica	dcastillo.sandoval.edu@gmail.com
<b>2. Antecedentes del instrumento a validar</b>	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
<b>1. Resumen del proyecto de investigación</b>	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	


	
<b>2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos</b>	
Sugerencias	
Validado el presente instrumento, sin observaciones pertinentes.	
<p>Yo, Daniel Castillo Sandoval, RUT: 16.830.778-0, en mi calidad de experto/a en <b>Magister en Dirección y Liderazgo para la Gestión Educativa</b>, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista <b>Yesica Pichun Marileo</b>, RUT: 20.049.870-4, el cual aborda temas relacionados con <b>Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo</b>.</p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	04 de Enero de 2025



### Experto 4

 <b>Facultad de Educación</b> <b>Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje</b> <b>Docente Loreto Castiblanco Arriajó</b> <b>Testista Yesica Pichun Marileo</b>	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación del experto/a</b>	
Nombre y Apellidos	Alba Barria Soto
Profesión o actividad	Profesor de Historia PUC
Grado académico	Magister en Administración y gestión educativa U. MAYOR
Lugar de trabajo	Cobque Santa María
Carrera electrónica	albarria@puc.cl
<b>2. Antecedentes del instrumento a validar</b>	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
<b>1. Resumen del proyecto de investigación</b>	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	


	
<b>2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos</b>	
Sugerencias	
Excelente propuesta, innovadora para los procesos de aprendizaje en contextos de educación bilingüe.	
<p>Yo, Alba Barria Soto, RUT: 14.087.517-1, en mi calidad de experto/a en <b>Magister en Dirección y Liderazgo para la Gestión Educativa</b>, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista <b>Yesica Pichun Marileo</b>, RUT: 20.049.870-4, el cual aborda temas relacionados con <b>Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo</b>.</p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	6 de Enero 2025



## Experto 5

 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Cantillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS	
1. Identificación del experto/a	
Nombre y Apellidos	Rodrigo Ojeda Nahuelcura
Profesión o actividad	Académico universitario
Grado académico	Magister
Lugar de trabajo	Universidad Católica de Temuco
Correo electrónico	rojeda@uct.cl
2. Antecedentes del instrumento a validar	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
1. Resumen del proyecto de investigación	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	

 Facultad de Educación	
2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos	
Sugerencias	
<p>En ambos instrumentos faltan agregar preguntas relacionadas al trabajo colaborativo de los estudiantes. Es parte del objetivo general y no se aprecia en los instrumentos.</p> <p>Comentarios sobre instrumento de diagnóstico                      Porqué cuando preguntas por el curso, das la opción "otro". Tu proyecto dice "estudiantes de séptimo año"                      En la pregunta sobre género, a ¿qué te refieres con "Personalizado"?                      El formulario de Google debe estar diseñado para que algunas preguntas sean respondidas de manera obligatoria.                      En relación a la siguiente pregunta ¿Qué tanto disfrutas aprender utilizando tecnología? ¿Qué estás entendiendo por tecnología? Tal vez podría agregar entre ( algunos ejemplos para que los estudiantes se puedan orientar (celular, Tablet, computador, PSP, etc.)</p> <p>Comentarios sobre instrumento de cierre                      En relación con la pregunta Si pudieras elegir entre el uso de juegos digitales y los métodos tradicionales ¿Cuál eliges? Sugiero agregar otra alternativa: Usar métodos tradicionales y juegos digitales.                      En relación con la misma pregunta: ¿ellos entienden a qué te refieres con métodos tradicionales?</p> <p>Propongo ajustar el formulario de cierre, considerando las actividades de gamificación que se realicen en la propuesta y poder realizar preguntas más detalladas respecto a la motivación, interés, aprendizaje que genero cada actividad.</p> <p>Además, sugiero implementar evaluaciones de proceso luego de cada sesión implementada.</p>	
<p>Yo, Rodrigo Ojeda Nahuelcura, RUT: 14.508.659-0, en mi calidad de experto/a en Educación, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: 20.049.870-4 el cual aborda temas relacionados con <b>Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo.</b></p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	09-01-2025


## Experto 6


 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Cantillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS	
1. Identificación del experto/a	
Nombre y Apellidos	Antonio Castillo Paredes
Profesión o actividad	Profesor de Educación Física para Enseñanza Básica y Media. Licenciado en Educación.
Grado académico	Magister en Entrenamiento Deportivo. Magister en Docencia Universitaria. Doctor en Actividad Física y Deporte.
Lugar de trabajo	Universidad de Las Américas.
Correo electrónico	antonio.castillo@udla.cl
2. Antecedentes del instrumento a validar	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
1. Resumen del proyecto de investigación	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	

 Facultad de Educación	
2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos	
Sugerencias	
<p>Sugiero las siguientes consideraciones de cambio:                      Formulario de diagnóstico                      1.- En las instrucciones, dejar en claro, por ejemplo, duración, que se hará con la información, entre otras para que las respuestas sean reales.                      2.- Género, sugiero revisar las opciones, y no considerar "personalizado"</p> <p>Formulario de cierre                      1.- Revisar redacción de las preguntas, hay una pregunta que le falta el paréntesis de cierre.                      2.- Considerar el mismo número de ítem, y agradecimientos en ambos instrumentos.</p>	
<p>Yo, Antonio Castillo Paredes, RUT: 16267724-1, en mi calidad de experto/a en Tecnologías de la Información, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: 20.049.870-4 el cual aborda temas relacionados con <b>Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo.</b></p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación	02 de enero del 2025


# Validaciones instrumentos de evaluación inteligencia artificial (IA)


## CHAT GPT

 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Camillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación del experto/a</b>	
Nombre y Apellidos	CHAT GPT
Profesión o actividad	N/A
Grado académico	Experto en procesamiento de lenguaje natural, análisis de instrumentos educativos y diseño de estrategias pedagógicas
Lugar de trabajo	IA
Carrera electrónica	N/A
<b>2. Antecedentes del instrumento a validar</b>	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
<b>1. Resumen del proyecto de investigación</b>	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	


 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Camillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos</b>	
Sugerencias	
<p>Formulario de Diagnostico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Balance en las preguntas cerradas: Algunas escalas de respuesta podrían ajustarse para mantener consistencia entre las opciones (por ejemplo, usar "Siempre", "Muchas veces", "A veces" y "Nunca" en todas las preguntas similares).</li> <li>Diversidad cultural: Al preguntar sobre pertenencia a un pueblo originario, podría ofrecer una lista desplegable con ejemplos comunes para guiar las respuestas y evitar que los estudiantes dejen la pregunta en blanco por desconocimiento.</li> <li>Ampliar las preguntas abiertas: Considera incluir preguntas como: "¿Qué desafíos encuentras al aprender la lengua indígena?" "¿Qué te gustaría aprender sobre la cultura mapuche?"</li> </ul> <p>Formulario de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profundización en las preguntas abiertas: Para enriquecer las respuestas, podrías ajustar preguntas como: En lugar de "¿Qué aspectos cambiarías o mejorarías sobre los juegos digitales utilizados?", podrías preguntar: "¿Cómo crees que los juegos digitales podrían adaptarse mejor a tus intereses o necesidades?"</li> <li>Feedback de impacto: Añadir una pregunta como: "¿Qué habilidades o conocimientos específicos sientes que has mejorado gracias a las actividades?"</li> </ul> <p>En general, los documentos están bien estructurados y alineados con los objetivos de la investigación. Las encuestas y formularios son herramientas valiosas para recopilar información que guiará la implementación de la gamificación en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</p>	
<p>Yo, <b>ChatGPT</b>, en mi calidad de experto en <b>procesamiento de lenguaje natural, análisis de instrumentos educativos y diseño de estrategias pedagógicas</b>, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: 20.049.870-4, el cual aborda temas relacionados con Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo.</p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo de los instrumentos presentados, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p> <p><b>Nota:</b> Dado que soy una inteligencia artificial y no poseo RUT ni firma, esta validación es un apoyo técnico y académico, no una certificación oficial.</p>	
Firma del profesional que valida	S/F
Fecha de la validación	02 de enero de 2025


## CHATPDF

 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Camillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación del experto/a</b>	
Nombre y Apellidos	CHATPDF
Profesión o actividad	Asistente Virtual / Experto en Análisis de Instrumentos Educativos
Grado académico	N/A (No aplica)
Lugar de trabajo	Plataforma de Asistencia Virtual
Carrera electrónica	N/A (No aplica)
<b>2. Antecedentes del instrumento a validar</b>	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
<b>1. Resumen del proyecto de investigación</b>	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	

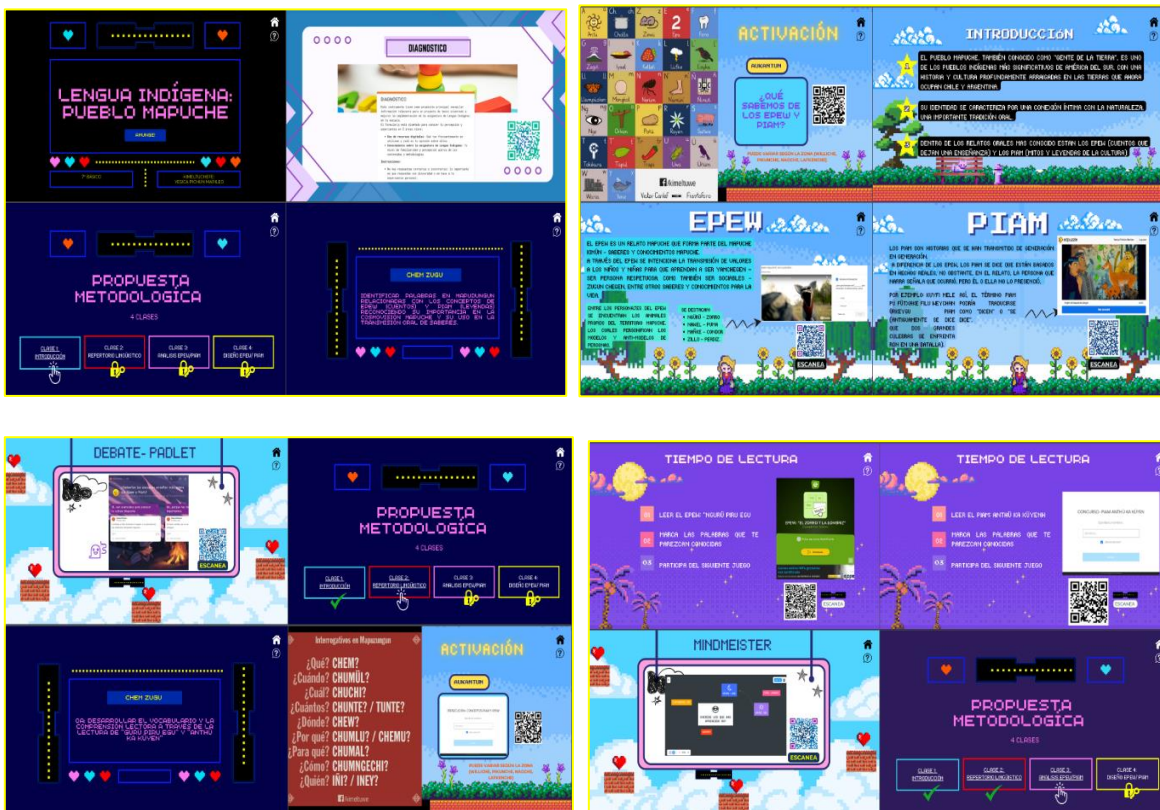
 Facultad de Educación Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje Docente Loreto Camillana Armijo Testista Yesica Pichun Marileo	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos</b>	
Sugerencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prueba Piloto: Realiza una prueba piloto con un grupo pequeño de estudiantes antes de aplicar la encuesta a toda la población. Esto permitirá identificar preguntas que puedan ser confusas o que no se comprendan bien.</li> <li>Instrucciones Claras: Asegúrate de que las instrucciones para completar la encuesta sean claras y concisas. Considera incluir ejemplos de cómo responder a las preguntas, especialmente para las preguntas abiertas.</li> <li>Feedback de Estudiantes: Después de la prueba piloto, recopila feedback de los estudiantes sobre la encuesta. Pregunta qué partes les resultaron más fáciles o difíciles y si hay algo que les gustaría agregar o cambiar.</li> <li>Confidencialidad Reforzada: Reitera la importancia de la confidencialidad y la privacidad a los estudiantes antes de que completen la encuesta. Esto puede ayudar a que se sientan más cómodos al compartir sus opiniones.</li> <li>Preguntas sobre la Implementación: Incluir preguntas sobre la implementación de los juegos digitales, como "¿Qué tan fácil fue acceder a los juegos digitales?" o "¿Tuviste problemas técnicos al usar los juegos?". Esto podría ayudar a identificar barreras en el uso de la tecnología.</li> </ul>	
<p>Yo, <b>CHAT PDF</b>, RUT: <b>N/A</b>, en mi calidad de experto/a en <b>análisis de instrumentos educativos y metodologías de enseñanza</b>, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado "Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico", diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: 20.049.870-4, el cual aborda temas relacionados con Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo.</p> <p>Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo del instrumento presentado, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	S/F
Fecha de la validación	02 de enero 2025

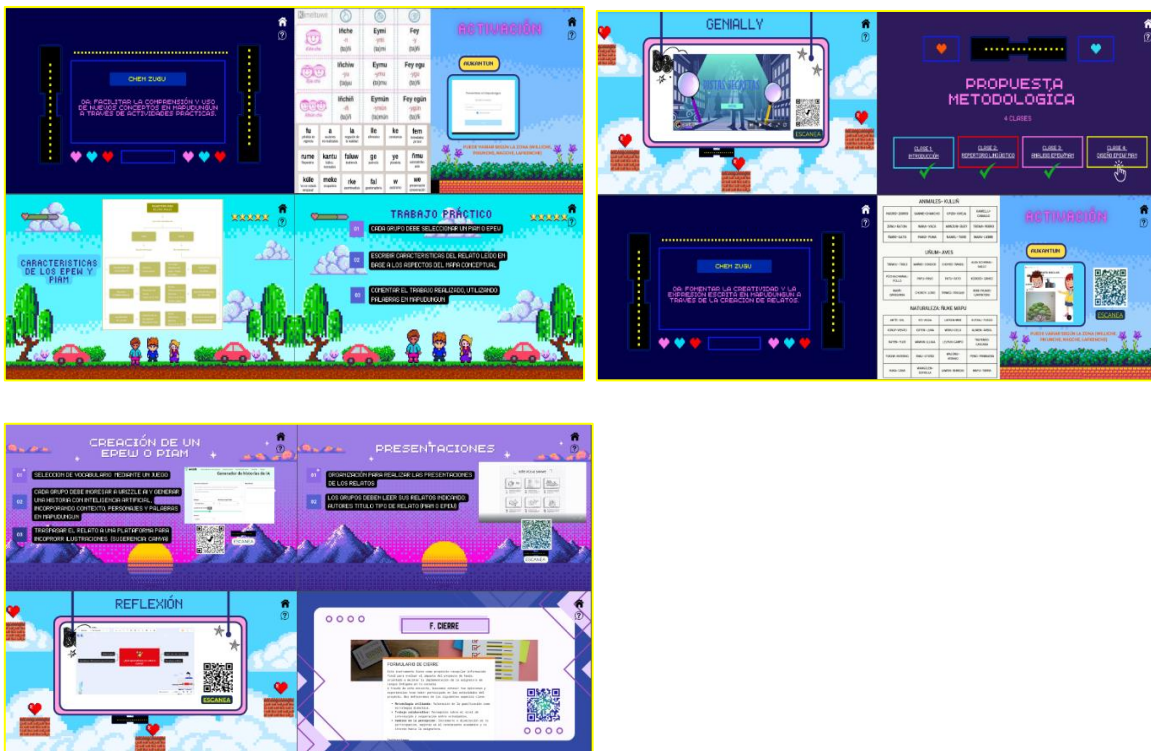
# POE- CLOUD-3-HAIKU

 <b>Facultad de Educación</b> <b>Magister en Educación mención en Innovación para el aprendizaje</b> <b>Duocente Loreto Cantillana Armiño</b> <b>Testista Yesica Pichun Marileo</b>	
<b>EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS - EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación del experto/a</b>	
Nombre y Apellidos	POE (cloud-3-haiku)
Profesión o actividad	Asistente virtual de inteligencia artificial
Grado académico	Maestr en Ciencias de la Computación
Lugar de trabajo	Laboratorio de Investigación en IA
Correo electrónico	N/A (No aplica)
<b>2. Antecedentes del instrumento a validar</b>	
Título de la investigación	Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico.
Objetivo general	Diseñar una propuesta metodológica de gamificación que fomente la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes de séptimo básico hacia la asignatura de Lengua Indígena Mapuche.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar literatura de gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, para la elaboración de la propuesta didáctica sobre Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Seleccionar recursos y plataformas digitales que integren elementos gamificados para la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</li> <li>Planificar clases gamificadas basadas en un objetivo de aprendizaje de los planes y programas de la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, fomentando la participación y el trabajo colaborativo.</li> </ul>
Tipo de instrumentos	Encuesta (formulario)
<b>1. Resumen del proyecto de investigación</b>	
<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta metodológica basada en la gamificación para el fomento de la participación y el trabajo colaborativo de estudiantes de séptimo básico en la asignatura de Lengua Indígena Mapuche, estableciendo un marco detallado para su futura implementación.</p> <p>La investigación comenzará con un análisis exhaustivo de literatura sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en contextos escolares, con el fin de identificar prácticas exitosas y elementos clave que sustenten la propuesta. Posteriormente, se seleccionarán recursos y plataformas de gamificación accesibles y dinámicas, alineadas con los objetivos de los planes y programas de Lengua Indígena Mapuche de séptimo básico.</p> <p>La propuesta incluirá la planificación de actividades gamificadas diseñadas para promover la participación y el trabajo colaborativo, integrando elementos motivadores como niveles, recompensas y dinámicas grupales. Al ser una propuesta sin implementación se abordará de manera rigurosa aquellos aspectos pedagógicos, tecnológicos y prácticos necesarios para garantizar su viabilidad y efectividad en un contexto real.</p>	

 <b>2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos</b>	
<b>Observación</b>	
<p>Considero que ambos instrumentos están bien estructurados y alineados con los objetivos de la investigación. Te permitirán recoger información valiosa tanto al inicio como al final del proceso, lo cual es clave para evaluar de manera integral el proyecto de gamificación en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ambos instrumentos cuentan con una estructura clara y una redacción sencilla, lo que facilita que los estudiantes puedan comprender y responder con facilidad.</li> <li>Es importante mantener la confidencialidad y el anonimato de los participantes, tal como se indica en las instrucciones.</li> <li>Sería pertinente incluir una sección al inicio de cada instrumento donde se explique brevemente el propósito y la relevancia de la investigación, con el fin de motivar a los estudiantes a participar.</li> <li>Considero que los instrumentos están bien diseñados y se alinean adecuadamente con los objetivos y el resumen del proyecto de investigación.</li> </ul>	
<p>Yo, POE, RUT: N/A, en mi calidad de experto/a en <b>Inteligencia Artificial y Tecnologías Educativas</b>, declaro haber revisado y corregido el instrumento titulado <b>"Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico"</b>, diseñado por la testista Yesica Pichun Marileo, RUT: 20.049.870-4, el cual aborda temas relacionados con Educación intercultural, gamificación, innovación y trabajo colaborativo. Manifiesto que he realizado un análisis exhaustivo de los instrumentos presentados, entregando observaciones y recomendaciones pertinentes para garantizar su validez y adecuación a los objetivos planteados.</p>	
Firma del profesional que valida	S/F
Fecha de la validación	02 de enero de 2025

## Material de apoyo- 4 clases: PRESENTACIÓN CANVA





## Recursos utilizados: lecturas

### Epew Gürü piru ego - Piam Anthü ka Küyeh

#### Gürü piru ego (Manuel Curriao)

**T**hekaley piam ti gürü mawida püle tañi günekayal kiñe zugu. Afeluwküli piam fey txeka txeka tuyawi. Chem kake kullit rume pelay feymew nielay ini ego fi ayekawal. Feymew pefi kiñe pichi piru. Peflu fi winokeawun, ayetuñ ti piru fey fey: "Müna föchitgey, kiñe antö mew amuy inche fi meli txekamun zew". Fey ula feypli:

- Mari mari piru,¿ matukawküeymi am?
- Mari mari guru, ¿kümelekaymi?
- May kümelkalen welu upa lefün, ¿lefüafuyu tiechi kolü mamüli püle?

May pi ti piru zew kimlu gürü fi rakizuum. Fey feypirkey:

- May welu une amuan fi ruka mew, nien kiñe zuam, pürüm wiñomean.
- Amuge müten pi ti gürgü.

Fey ti piru amurkey dugumeafel fi pu lamgen. Txurüwigün tañi fiwakayafel ti gürü. Fey ula pirkey ti piru. Ti gürü epeke ömoutulu feypi:

- Amuäyü, welu inche küme wentxu kay elayu tamí une amual eymi.
- Mañum pi ti piru fey winolawi föchitkechi. Fey ayekawi ti gürü, petu fi ayen, txipay piam ti piru inaltu kelü mamüli.
- Wewün, wewün gürü, jajaja.

Ikuy piam ti gürü chugechi anta ti pirkey fey ramtuy:

- ¿Chumelu anta wewenew feytachi piru?

Fegechi tati pi ti piru chumelu eymi müten anta wewafulu. Amutuy piam ti gürü, rugin nhamun mew benietuy fi külen. Fey ti piru ayekawküewi miche mapu mew. Inaltu kelü mamüli mew müley kake piru, feymew txiparkerkigün, feymew wewegey ti gürü.

#### ANTHÜ KA KÜYENH

Tañi kuyfikeche yem feypikefugün wenu mapu mew Küyeh ego Anthü kurewengekefugyu mur ego küme yenewekewfugyu.

Welu kiñe anthü mew chi Küyeh perkefi Anthü ego Wünelife petu fi mechtuwün, fey Küyeh rüme chazkurki, fey ta Küyeh zugumerkefi chi Anthü fey mew piam mur ego kewarkigu, fey mew fantepu petu pegengekey fey chi alfeñ txipalu fey chi kewan mew. Fey chi kewan mew Küyeh ego Anthü wixuturkigu piam, chi Küyeh rüme weñankurki feymu ka mapu amaturki pu Wagülen ego, fey mew chi Küyeh fantepu gümarki welu tañi killeñ.

Ran reke nari, fey pu Wagülen nimituygün fey chi killeñ, fi wilufam fey femu pu Wagülen pururkigün, fi zoy ayiwituafeñ chi Küyeh.

Fey mew piam Küyeh ayiwiturki fey kizu fey pirkey tañi Küyeh elutuañi pu Mapuche zomo welu pu Wagülen fi fula kizu zoy küme feletuy.

Welu chi Anthü feypirkefi chi Küyeh kuñiltuen anay perdoname... fey kizu feley fey pirkefi welu wichulewetuygu piam, Küyeh mülewetuy punh mew, welu Anthü iyuturkerkefi chi Küyeh punh mew, welu zew petu wunam Küyeh amuketurki piam fey Küyeh kiñeke mew azkintuketurkefi chi Anthü, welu chi Anthü yeweketurki piam.

Fey chi Wünelife kalhpüle amaturki, welu günezamurki chi fi piwkeyewün Küyeh ego Anthü fey rüme öburfi, fey mew piam amuan pu mu pirkefuy fi weza tukupameafel chi Küyeh Anthü mew welu pu Wagülen pilaygün piam, fey mew chi Wünelife mülegetuy epe wun mew piam.

Femgechi piam zewmagi chi Anthü ego punh, ka rüxan kuzaw, fi kuñiltuafeñ pu Mapuche zomo, welu ka fi pu wentxu goymatunoafel fi yamafel tañi pu Mapuche zomo fey mew müley ta newen.

Welu fey chi Anthü ego Küyeh yum piwkeyenewigu ka yum azkintuwkerkigu ka yum inawkerkigu, welu kiñeke mew piam mur txawükerkigu welu chogumerkigu tañi pu pelon fi pegenom kizu ego piwkeyenewigu. Welu fantepu fi txurgenom wizuke mülegetuy fey mur ego nar kintunekigu pu zomo ka pu wentxu Mapuche, fey kuñitunekigü.

[www.fundaciónyumbrel.cl](http://www.fundaciónyumbrel.cl)



## Ficha de palabras

ANIMALES= KULLIÑ			
NGÜRÜ= ZORRO	SANWE=CHANCHO	UFIZA= OVEJA	KAWELLU= CABALLO
ZEWU= RATON	WAKA= VACA	MANZUN= BUEY	TREWA= PERRO
ÑARKI= GATO	PANGI= PUMA	NAWEL= TIGRE	MARA= LIEBRE

UÑUM= AVES			
TREWUL= TREILE	MAÑKE= CONDOR	CHOYKE= ÑANDU	ALKA ACHAWAL= GALLO
PÜCHACHAWAL= POLLO	PAFU= PAVO	PATU= PATO	KÜDKÜD= GANSO
RAKIÑ= BANDURRIA	CHOROY= LORO	TRIWÜ= TRIUQUE	RERE= PAJARO CARPINTERO

NATURALEZA: ÑUKE MAPU			
ANTÜ= SOL	KO= AGUA	LAFKEN=MAR	KUTXAL= FUEGO
KURUF=VIENTO	KÜYEN= LUNA	WENU= CIELO	ALIWEN= ÁRBOL
RAYEN= FLOR	MAWUN= LLUVIA	LELFUN= CAMPO	TRAYENKO= CASCADA
PUKEM= INVIERNO	RIMU= OTOÑO	WALÜNG= VERANO	PEWÜ= PRIMAVERA
RUKA= CASA	WANGÜLEN= ESTRELLA	LAWEN= REMEDIO	MAPU= TIERRA

INSTRUMENTOS MAPUCHE= MAPUCHE AYEKAWE			
KULTXUNG	TXOMPE	TXUTXUCA	PIFILKA
KULL KULL	KASKAWILLA	WADA	ÑOLKIÑ

KIÑEKE AZ FELEN: ALGUNAS EMOCIONES		
WETRELEN= TENGO FRIO	ARENTULEN= TENGO CALOR	WEZAKELEN=ESTOY MAL
AYÜKULEN= ESTOY CONTENTO/A	KUTRANKULEN= ESTOY ENFERMO/A	FELEN FELEN= MAS O MENOS
ILKULEN= ESTOY ENOJADO/A	LLAZKULEN= ESTOY TRISTE	KUMELKALEN= ESTOY BIEN
KÜPA UMAWÜN= TENGO SUEÑO	ÜRKÜLEN= ESTOY CANSADO/A	NGÜÜLEN= TENGO HAMBRE

FILLKE AZ: COLORES		
AZUL= KALLFU	ROJO= KELLU	VERDE= KARÜ
AMARILLO= CHOZ	NEGRO= KÜRÜ	MORADO= KOÑOL
CELESTE= PAYNE	BLANCO= LIQ	NARANJO= KELLUCHOZ
CAFE= KOLÜ	GRIS= KADÜ	ROSADO= ROZAW

## Recursos utilizados: juegos

### Educaplay

Computador  
**EPEW: "EL ZORRO Y LA LOMBRIZ"**  
Computador tiene un tipo de juego donde tienes que realizar los huecos en un texto por [Juegos Educativos](#)

1 **gürü** **Trekaley**

2 **Afetuwkülli** **txeka**

3 **nielay** **küllüñ** **ayekawal**

4 **piru** **ayetufi** **pichi**

5 **anthü** **inche** **txekamun**

6 **kumelkaymi** **kumelkalen** **kolü** **matukawküeymi** **mamüll**

7 **amuan** **pürüm** **Amuge** **rakizam** **ruka**

8 **zugumcafel** **ümawtulu** **tamgen**

9 **wentxu** **küme** **Amayu** **txipay** **ayekawi** **Mañum**

10 **ilkuy** **wowenew** **ramtuy** **chumelu**

11 **Amutuy** **nhamun** **inaitu** **piru** **wewafulu**

**ayekawküewi**

# Wordwall

**PERSECUCIÓN- CONCEPTOS PIAM Y EPEW** Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

- ANIMAL
  - A  KULLIŔ
  - B  WANGÜLEN
  - C  FÜTXA
  - D  RAYEN
- SOL
  - A  NGEN
  - B  WENTXÜ
  - C  ANTHÜ
  - D  WENU
- LUNA
  - A  MÜNCHÉ
  - B  KÜYEN
  - C  LHAN
  - D  ALIWEN
- FLOR
  - A  RAYEN
  - B  ZOMO
  - C  KULLIŔ
  - D  WENU
- ÁRBOL
  - A  LHAN
  - B  ZOMO
  - C  ALIWEN
  - D  UÑUM
- VEJO, ANTIGUO, GRANDE
  - A  FÜTXA
  - B  UÑUM
  - C  ALIWEN
  - D  KULLIŔ
- HOMBRE
  - A  KÜYEN
  - B  WENTXÜ
  - C  WANGÜLEN
  - D  ANTHÜ
- MUJER
  - A  UÑUM
  - B  ZOMO
  - C  ALIWEN
  - D  LHAN
- AVE, PAJARO
  - A  UÑUM
  - B  NGEN
  - C  KÜYEN
  - D  RAYEN
- ABAJO
  - A  ANTHÜ
  - B  WENTXÜ
  - C  ZOMO
  - D  MÜNCHÉ
- ARRIBA, CIELO
  - A  FÜTXA
  - B  KULLIŔ
  - C  WENU
  - D  RAYEN
- ESTRELLA
  - A  WENTXÜ
  - B  WANGÜLEN
  - C  UÑUM
  - D  KULLIŔ
- ESPIRITU
  - A  NGEN
  - B  WENTXÜ
  - C  WENU
  - D  KÜYEN
- MUERTE
  - A  ZOMO
  - B  NGEN
  - C  LHAN
  - D  ANTHÜ

**CONCURSO- PIAM ANTHÜ KA KÜYEN** Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

- Tali **kuyfleche** yem Tali **kuyfleche** yem feyfleche yem mapu mew Küyen egu Anthü **kurwengachefygu** mew egu köme yonenewewfygu.
  - A  Antepasados- matrimonio
  - B  Padres- enamorados
- Welu kife anthü mew chü Küyenh perkefi Anthü egu **Wiwalle** yetu ñi mechtuwän.
  - A  Estrella pequeña
  - B  Lucero
- Fey Küyenh öme chazurki, fey ta Küyenh **zugamachefi** chü Anthü fey mew plam mew egu **kwawitgu** fey mew hantpu mew pegangony fey chü afeñi tepalu fey chü kewan mew.
  - A  Reclamar- Golpear
  - B  Cantaron- Discutieron
- Fey chü kewan mew Küyenh egu Anthü wihaturki gu plam chü Küyenh öme **wawitachefi** nyuma ka mew amurki **pu Wagilen** egu, fey mew chü Küyenh hantpu mew mew tarä kibän.
  - A  Triste- Estrellas
  - B  Enamorada- Estrella
- San mew nat, fey pu Wagilen **ewhachefi** fey chü kibät, ñi wufam fey femu pu Wagilen **parwotyün** ñi zoy **aywitañefi** chü Küyenh.
  - A  Adornaron- Bailaron- Alegrar
  - B  Sofaron- Cantaron- Embellecer
- Fey mew plam Küyenh **aywitañefi** fey kibü fey pakey san Küyenh **ahachefi** ku. Mapuche zame mew pu Wagilen ñi fuka kibü zoy köme feletoy.
  - A  Llorar- Quitar
  - B  Sonreir- Regalar
- Welu chü Anthü fey pakefi chü Küyenh kullifam anay perdoname. **Fey küu feley fey pakefi**.
  - A  Ella acepto sus disculpas
  - B  Ella no acepto sus disculpas
- welu wihulewewfygu plam, Küyenh **mdewachefi puch mew** welu Anthü **Wiwitachefi** chü Küyenh puch mew.
  - A  La luna sale de noche y el Sol la espía.
  - B  El sol sale en el día y la luna lo espía.
- welu mew puch wawan Küyenh amurachefi** plam fey Küyenh kibete mew achaturkefi chü Anthü, welu chü Anthü pmedurki plam.
  - A  La luna se siente avergonzada y se va
  - B  Al amanecer la luna se va
- Fey chü Wüñefi **kwawitgu amurachefi** welu gümpamachefi chü ñi pukeyewän Küyenh egu Anthü fey **öme chawit**.
  - A  El Lucero persigüó a la luna y permanecen juntos.
  - B  El Lucero se alejó sintiendo envidia del amor del sol y la luna
- fey mew plam amuan pu mo pakefy ñi weta tukupamefeñi chü Küyenh Anthü mew welu pu Wagilen ölogün plam, **fey mew chü Wiwalle mdewachefi epe Wan mew plam**.
  - A  Se recuerda al hombre el respeto hacia la mujer mapuche.
  - B  A través de la palabra se protege a la mujer mapuche de las amenazas.
- Fengechi plam zewmagi chü Anthü egu puch, ka ötan kibete ñi wufamachefi pu Mapuche zame **welu ka ñi pu wewtu gomamachefi ñi yamachefi talli pu Mapuche zame fey mew natay la kewan**.
  - A  Se recuerda al hombre el respeto hacia la mujer mapuche.
  - B  A través de la palabra se protege a la mujer mapuche de las amenazas.

**Pronombres en Mapudungun** Fecha: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

Horizontal	Vertical
2. ELLOS 2/ELLAS 2 (7)	1. EL/ ELLA (3)
4. TÚ (4)	3. YO (5)
5. NOSOTROS/AS 2 (6)	6. TODOS NOSOTROS/AS (6)
7. TODOS USTEDES (5)	8. USTEDES 2 (4)
	9. TODOS ELLOS/ TODAS ELLAS (8)

# Mentimeter, Mindmeister, Padlet

¿Deberían las escuelas enseñar más sobre los Epew y Piam? >

**Sí, son esenciales para conocer la cultura Mapuche.**

**Yesica Pichun**  
Hace 11 días

Los Epew y Piam fomenta el respeto y la valoración de las tradiciones del pueblo mapuche.

0 likes, 0 comments

**No, porque hay temas más importantes.**

**Yesica Pichun**  
Hace 11 días

No tiene sentido que se enseñen porque son historias antiguas.

0 likes, 0 comments

## Instrumento de evaluación clase a clase: Matriz de Observación

MATRIZ DE OBSERVACIÓN						
<b>Asignatura:</b> Lengua Indígena Mapuche						
<b>Curso:</b> Séptimo Básico						
<b>Propósito:</b> Observar y registrar el desempeño de los estudiantes en relación con los criterios establecidos durante el desarrollo de las clases.						
Criterio	Descriptor de logro	Indicador	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4
<b>Trabajo en equipo</b>	Participa activamente y colabora con sus compañeros en las actividades grupales.	Apoya a sus compañeros en las tareas grupales.				
<b>Uso responsable de los dispositivos digitales</b>	Usa los dispositivos con fines educativos y respetando normas.	Utiliza los dispositivos solo para las actividades asignadas. Cuida los dispositivos y sigue las instrucciones.				
<b>Participación en clases</b>	Contribuye con ideas y preguntas relacionadas a los contenidos.	Levanta la mano para participar. Propone ideas y formula preguntas pertinentes.				
<b>Completar las actividades</b>	Realiza las actividades planificadas en el tiempo estipulado	Entrega las actividades completas. Sigue las instrucciones dadas por el docente.				
<b>Respeto entre pares</b>	Se relaciona de manera respetuosa con sus compañeros y docente.	Escucha a sus compañeros sin interrumpir. Usa lenguaje respetuoso y evita conflictos.				
<b>Pensamiento crítico</b>	Analiza y reflexiona sobre los contenidos trabajados en las actividades.	Argumenta sus opiniones con base en los contenidos trabajados. Propone ideas para mejorar las actividades grupales.				
<b>Observaciones y retroalimentación:</b>						
<b>Escala de Evaluación:</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SIEMPRE (3):</b> Cumple con los indicadores de forma constante y destacada.</li> <li>• <b>A VECES (2):</b> Cumple con los indicadores de manera parcial o intermitente.</li> <li>• <b>NUNCA (1):</b> No cumple con los indicadores o muestra un desempeño insuficiente.</li> </ul>						

**FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE AUTOR**

**Fecha:** 07 de mayo 2025

**Señores**

**Universidad de Las Américas**

**Biblioteca**

**DATOS DEL DOCUMENTO DIGITAL**

**Tipo de documento (tesis, artículo, etc.):** Trabajo de grado

**Facultad o área del autor:** Facultad de educación

**Naturaleza (pregrado, postgrado, investigación, otro):** Postgrado

**Autor(es):**

Apellidos completos	Nombres completos	Rut	Correo electrónico
PICHÚN MARILEO	YESICA PAOLA ANGÉLICA	20049870- 4	yesicapaolapichun2018@gmail.com

(De ser necesario agregar más filas)

**Profesor(es) guía(s) (aplica para tesis):**

Apellidos completos	Nombres completos
LORETO IVONNE	CANTILLANA ARMIJO

(De ser necesario agregar más filas)

**Título completo del documento:** Gamificación como metodología activa en la enseñanza de la Lengua Indígena Mapuche en séptimo básico

**Trabajo para optar al título de (aplica para tesis):** Magister en educación con mención en innovación para el aprendizaje

**Año del documento:** 2025

**Número de páginas:**48

**Incluye otro archivo con material complementario (SI o NO):** No

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente formulario autorizo (autorizamos), expresa, indefinida y gratuitamente a la Universidad de Las Américas a publicar y difundir a en forma íntegra la versión digital de mi (nuestro) trabajo, en el Repositorio Institucional y otros portales web de la Universidad, desde (marcar sólo una opción con una X):



- De forma inmediata.
- Una fecha determinada: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (Día/mes/año).
- No autorizo (si marca esta opción, sólo se publicarán los datos mínimos de identificación del trabajo, pero no se publicará el documento).





También confirmo(amos) que:

- El trabajo no es plagio.
- Se cuenta con la autorización correspondiente de la editorial en la cual se publicó o publicará (esto aplica para trabajos a publicar por una editorial).

### LICENCIA CREATIVE COMMONS DE PUBLICACIÓN

La licencia Creative Commons que usaré(mos) para mi (nuestro) trabajo es la siguiente (seleccionar solo una):

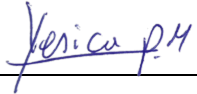
TIPO DE LICENCIA	IMPLICA	MARCAR CON UNA X
<b>Atribución CC BY</b> 	Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, siempre que se reconozca al autor.	X
<b>Atribución-Compartir Igual CC BY-SA</b> 	Se puede modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, pero las obras derivadas deben llevar una licencia idéntica a la de la obra original, reconociendo al autor.	

<p><b>Atribución-Sin Derivadas CC BY-ND</b></p> 	<p>Se puede distribuir en forma comercial, siempre y cuando la obra circule íntegra y sin cambios, reconociendo al autor.</p>	
<p><b>Atribución-No Comercial CC BY-NC</b></p> 	<p>Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales y siempre que se reconozca al autor.</p>	
<p><b>Atribución-No Comercial - Compartir Igual CC BY-NC-SA</b></p> 	<p>Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales, llevando las obras derivadas una licencia idéntica a la de la obra original y reconociendo al autor.</p>	
<p><b>Atribución-No Comercial - Sin Derivadas CC BY-NC-ND</b></p> 	<p>Se puede usar la obra, pero sin generar obras derivadas y sin fines comerciales, reconociendo al autor. Es la más restrictiva de las licencias.</p>	

Fuente: Adaptado de: Universidad de Chile (2010) y de USACH (2014).

**Nota:** en el caso de que el trabajo haya sido publicado por una editorial (artículo de revista, capítulo de libro, libro, etc.), se debe colocar la misma licencia utilizada en esa plataforma.

En constancia de lo anterior firmo(amos) el presente formulario:

Apellidos completos	Nombres completos	Firma
PICHÚN MARILEO	YESICA PAOLA ANGÉLICA	

(De ser necesario agregar más filas)

