UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Pedagogía de las Artes y Humanidades

Tecnopedagogías: El videojuego como herramienta de apoyo en el aprendizaje del *Inti Raymi*

Autora:

Katherine Aracely Pando Guamán

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Autor:
Katherine Aracely Pando Guamán

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Docente Tutora	Verónica Mercedes Erazo Erazo
CÓDIGO ORCID	**https://orcid.org/0009-0001-8821-1253**

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

En este espacio quiero expresar mis agradecimientos a todos aquellos que me han apoyado a lo largo de este camino, a cada uno de ellos les agradezco por la paciencia, el amor y el apoyo que me ayudaron a seguir y trabajar duro en este proyecto.

Empezaré a expresar mi agradecimiento a mi tutora que me ha guiado en este trabajo, por su paciencia y por su muy valiosa orientación que me ha ayudado en este arduo trabajo, por cada una de sus tutorías, por sus consejos y opiniones que me guiaron en el mejoramiento de este trabajo.

Agradezco nuevamente a mi tutora y a aquellos profesores que me comprendieron, me ayudaron y me dieron palabras de aliento en los momentos más difíciles de mi vida, les agradezco de corazón los ánimos que me brindaron por que gracias a su ayuda llegué a este punto de felicidad en mi vida.

A mi familia por su amor incondicional y sus palabras que me han confortado en las etapas más estresantes o difíciles, que me han comprendido y me han hecho entrar en razón en todas esas veces que quise tirar la toalla, gracias por su amor y su cariño.

A mis padres que han hecho todo lo posible por guiarme y apoyarme tanto sentimental como económicamente, por su arduo trabajo que ha sido criarme y llevarme por un buen camino, es por esto que quiero agradecerles profundamente y decir un gracias inmenso por todo lo que han hecho por mí.

A mi pareja que me ha ayudado y demostrado su amor incondicionalmente, por prestarme toda su ayuda y recursos para el desarrollo de este trabajo e incluso por su apoyo en mis momentos más bajos y estresantes y por darme los ánimos para seguir adelante.

A mis amigos que a pesar de ser solo nosotros nos hemos apoyado mutuamente tanto en las buenas como en las malas, con peleas o risas, por aquellas conversaciones en las que nos decíamos que si podíamos, en las que nos soltábamos para decir nuestros problemas e inseguridades y esforzarnos para superarlos.

Gracias a todos por todo lo que han hecho y por el amor que me han brindado, este trabajo se ha logrado gracias a todos aquellos que siguen a mi lado.

RESUMEN

Esta investigación se centra en la importancia de generar en los estudiantes un aprecio hacia lo que ofrecen las raíces culturales de nuestra nación, es sí que se genera la propuesta de usar las tecnopedagogías como medio de enseñanza, en este caso centrándose hacia el uso de los videojuegos educativos.

Para poder llevar a cabo la propuesta planteada se hizo utilización de dos plataformas, siendo la primera de ellas Genially que se utilizó para el proceso de desarrollo de las plantillas y contenido interactivo del videojuego y como segunda plataforma se utilizó Sora una herramienta de inteligencia artificial para generar tanto imágenes como videos que fueron implementados en el videojuego, de esta forma llegando a la creación de un videojuego centrado a la enseñanza de un tema cultural específico.

Este videojuego fue aplicado a 34 estudiantes de un curso perteneciente al básica media de una escuela fiscal ubicada en Cuenca-Ecuador, con el objetivo de analizar qué tan efectivo es el enseñar con este tipo de tecnopedagogías.

Este trabajo está basado en un enfoque cualitativo a través del cual se recopiló y analizó datos desde la perspectiva del docente a través de la observación como desde la perspectiva del estudiante mediante encuestas previas a su interacción con el videojuego como posteriores a dicha interacción.

El diseñar e implementar un videojuego tuvo resultados positivos para la mejora del aprendizaje de la festividad cultural del Inti Raymi en los estudiantes, quienes en las encuestas demostraron un aumento de conocimiento sobre dicha celebración. los alumnos también demostraron una participación más motivadora y activa al momento de interactuar con el videojuego.

PALABRAS CLAVES: Videojuego, Inti Raymi, Educación cultural Artística, interactividad, aprendizaje, cultura, festividad.

ABSTRACT

This research focuses on the importance of fostering in students an appreciation for what our nation's cultural roots have to offer. It proposes the use of techno-pedagogies as a teaching method, in this case focusing on the use of educational video games.

In order to carry out the proposed project, two platforms were used. The first was Genially, which was used to develop the templates and interactive content for the video game. The second platform was Sora an artificial intelligence tool used to generate both images and videos that were implemented in the video game, thus creating a video game focused on teaching a specific cultural topic.

his video game was used with 34 students in a middle school class at a public school in Cuenca, Ecuador, with the aim of analyzing how effective teaching with this type of techno-pedagogy is.

This work is based on a qualitative approach through which data was collected and analyzed from the teacher's perspective through observation and from the student's perspective through surveys conducted before and after their interaction with the video game.

The design and implementation of a video game had positive results in improving students' learning about the cultural festival of Inti Raymi, who demonstrated an increase in knowledge about this celebration in the surveys. The students also showed more motivated and active participation when interacting with the video game.

KEYWORDS: Video game, Inti Raymi, Arts cultural education, interactivity, learning, culture, festivities

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

1. Introducción 11
2. Planteamiento del problema 13
   2.1 Situación problémica 13
   2.2 Pregunta de investigación 14
3. Justificación 15
4. Objetivos 17
   4.1 Objetivo general 18
   4.2 Objetivos específicos 18
5. Antecedentes 18
6. Marco teórico 22
   6.1 Teorías 23
   6.2 Conceptualización 24
7. Marco metodológico 32
   7.1 Enfoque 33
   7.2 Diseño 33
   7.3 Métodos 33
   7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información 34
   7.5 Unidad de análisis 38
8. Propuesta artístico-pedagógica 38
   8.1 Fundamentación de la propuesta 38
   8.2 La planificación 40
   8.3 Herramientas para el desarrollo de videojuegos a ser implementado 52
   8.4 Estructura de la propuesta 53

9. Análisis y discusión de Resultados 65
10. Conclusiones y recomendaciones 68
11. Referencias 71
12. Anexos 75

Índice de figuras

Figura 1 26
Figura 2 31
Figura 3 32
Figura 4 34
Figura 5 53
Figura 6 55
Figura 7 56
Figura 8 57
Figura 9 58
Figura 10 59
Figura 11 59
Figura 12 60
Figura 13 61
Figura 14 61
Figura 15 62
Figura 16 63
Figura 17 64

Índice de tablas

Tabla 1 22
Tabla 2 42

1. Introducción

Las tecnologías digitales en la sociedad han sido de apoyo en las distintas áreas en las que una persona se desempeña, configurándose y adaptándose a lo que se requiere o a lo que se quiere llegar. Referente a esto Pin y Sánchez (2024) expresan que: “las herramientas tecnológicas han tomado un papel relevante en todos los aspectos de la vida, incluyendo el ámbito educativo” (p. 67). Es así que las tecnologías han proporcionado ayuda y apoyo tanto a docentes como a alumnos permitiendo un acceso a diversos recursos que serán innovadores y entretenidos dentro del aula.

Estas tecnologías permiten el generar un espacio más allá de las limitaciones que ofrecen los espacios físicos, permitiendo que tanto docentes como estudiantes puedan acceder a este amplio catálogo de herramientas a ocupar e investigar. De esta forma permitiendo entender el concepto de Tecnopedagogías. Según Gaona (2022):

> En el sector educativo, la tecnología se ha convertido en elemento de apoyo para alcanzar cambios en el proceso de enseñanza- aprendizaje porque facilitan crear espacios híbridos de aprendizaje, brindando a los docentes la posibilidad de replantear las actividades tradicionales de enseñanza, ampliándolas y complementándolas con nuevas actividades. (p. 20).

De esta forma el docente al emplear las tecnopedagogías logrará una mejor integración de estas herramientas haciendo uso de sus capacidades para adaptar, cambiar y personalizar el contenido que se requiera al objetivo planteado, buscando el mejorar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes, al mismo tiempo que generando un aprendizaje activo en cada uno de ellos. Estas tecnopedagogías abarcan un amplio campo de herramientas y recursos a ser utilizados e implementados en un aula, desde las distintas plataformas que gestionan las tareas y organizan cursos hasta las distintas aplicaciones para móvil que mejoran el aprendizaje.

Es así que en la presente investigación a través de las practicas preprofesionales realizadas en un aula de básica media, se tiene como problemática principal el hecho de que los estudiantes de dicho curso poseen un bajo conocimientos sobre el Inti Raymi, siendo esta festividad una de las más importantes para las comunidades andinas del Ecuador.

Se propuso el uso del videojuego como una herramienta tecnopedagógica que permita mejorar dicho aprendizaje, puesto que en la educación ecuatoriana se ha tenido en cuenta la importancia de mantener vivo dentro de los estudiantes el conocimiento de la diversidad cultural del país: “Para que los ecuatorianos puedan recuperar su identidad, deben tener conocimiento de su propia cultura ancestral y darle el verdadero valor a su gran patrimonio” (Guerrero et al., 2021, p. 339), no solo porque sea un tema más a enseñar en las aulas, sino que se pueda generar en el alumnado un pensamiento de apreciación hacia las culturas, como lo manifiesta el mismo autor “que permita desechar arraigos de vergüenza ante lo propio e integre en las nuevas generaciones el amor por su identidad como pueblo” (Guerrero et al., 2021, p. 339), fortaleciendo y manteniendo vivas las tradiciones y costumbres que ofrecen los distintos pueblos de la nación dentro de cada alumno.

Teniendo en cuenta lo anterior explicado se añade qué la información que se ha requerido y se ha utilizado para el desarrollo de esta investigación se obtuvo en las practicas preprofesionales subsistidas en una escuela fiscal de la ciudad de Cuenca-Ecuador, con un curso perteneciente al subnivel de educación básica media, la cual comprende a estudiantes de 9 a 12 años.

Cada información obtenida para esta investigación se ha centrado hacia un enfoque cualitativo puesto que de esta manera se han obtenido resultados más ricos en detalle tanto desde la perspectiva del autor como de la perspectiva de los sujetos de estudio, dichos resultados han sido guiados en base a las preguntas y los objetivos planteados en este trabajo investigativo, teniendo siempre en cuenta a qué se quiso llegar.

Dicho esto, en este trabajo se analizó qué tan efectivo es el uso del videojuego como herramienta para el mejoramiento en el aprendizaje de las festividades culturales, paralelamente investigando que tan beneficioso es dicha herramienta para mejorar el sentido de aprecio hacia la cultura, teniendo como resultado un avistamiento positivo de lo que se buscó desde un principio.

2. Planteamiento del problema

2.1 Situación problémica

Las raíces culturales son un punto fundamental a enseñar para el desarrollo del alumnado, no solo para que lo aprenda de reojo sino para que lo comprendan y lo vivencien. Plog y Bates (1990, como se citó en Martínez, 2011) plantean a la cultura como: “el sistema de creencias, valores, costumbres, conductas y artefactos compartidos, que los miembros de una sociedad usan en interacción entre ellos mismos y con su mundo, y que son transmitidos de generación en generación a través del aprendizaje” (p. 35).

Se entiende que los cambios en la sociedad han sido evidentes ante los ojos de cualquiera, ya sean cambios positivos como cambios negativos, a pesar de esto se ha podido apreciar como la sociedad no para de seguir adelante solucionando obstáculos. Es por esto que a pesar de que la sociedad cambie los conocimientos culturales deben seguir transmitiéndose de generación en generación de tal manera que los niños logren entender y apreciar los conocimientos que se han transmitido como parte de nuestras raíces culturales.

Durante el inicio de las clases de Educación Cultural artística (ECA) en un aula perteneciente al subnivel de educación general media se ha abordado que los estudiantes contienen un casi nulo conocimiento hacia la festividad del Inti Raymi, una de las más importantes dentro de la Región en la que vivimos, lo cual representa un desafío importante puesto que limita de forma significativa el entendimiento y la valoración de la importancia de estas festividades culturales.

Se tiene en cuenta que este bajo conocimiento de parte del alumnado es debido a dos factores importantes, siendo el primero la desmotivación dentro del aula para aprender durante las clases, por lo cual conciben que: “Sin motivación, el proceso de enseñanza no puede concluirse, al menos no de una manera efectiva” (Santander y Schreiber, 2022, p. 4101), puesto que la motivación es lo que provoca un despertar del interés del alumno hacia lo que se quiere enseñar, estudiantes no son solo personas que captan información y la retienen, sino que durante las clases ellos pueden desarrollar sentimientos, emociones y frustraciones hacia lo que aprenden, por esta razón, los mismos autores expresan que tener en cuenta todo aquello: “puede llevar a que el nivel de motivación se incremente o se disminuya, y esta

variación, por consiguiente, acarrea resultados positivos o negativos en la educación" (Santander y Schreiber, 2022, p. 4098).

Es por esto que el presente trabajo de investigación aborda como problemática central la el bajo conocimiento que portan los estudiantes respecto a la festividad del Inti Raymi y la importancia que tiene esta festividad para las comunidades.

2.2 Pregunta de investigación

Llegados a este punto, teniendo una problemática como punto central a investigar para resolver o mejorar, se ha procedido a detallar las respectivas preguntas de investigación, las cuales crearon el camino que se necesitó para la mejora o la solución de lo planteado en este trabajo.

Pregunta General

¿Cómo el videojuego educativo fortalece el aprendizaje y aprecio de la festividad del Inti Raymi en los estudiantes de básica media?

Esta pregunta General de investigación surgió debido a la necesidad de analizar sobre los efectos que ofrecen el aplicar videojuegos educativos como una herramienta de enseñanza respecto a temas culturales durante las clases de ECA, buscando el impulsar la motivación de los estudiantes en dichos temas culturales.

Al aplicar estas tecnologías, se busca de igual manera el construir un ambiente más activo, tal y como lo reconocen Guarnizo et al. (2024) quienes expresan que:

> Se ha evidenciado la gran aceptación que tiene en el cuerpo estudiantil, que hace pensar que incluyéndolo en las aulas como recurso docente se obtendría una educación de calidad más entretenida, eficaz y motivadora para el estudiantado, logrando resultados académicos mucho mejores. (p. 13)

Precisando esto, se da a entender que lo que se quiere es que ocurra una interacción entre el estudiante y la herramienta tecnológica con el fin de que esta herramienta logre ayudarlo a entender de mejor manera lo que se quiere enseñar en clases, es así que para llegar a la respuesta de la pregunta general de investigación se requiere

Para esto se han desarrollado 3 preguntas específicas que han sido fragmentadas de la pregunta general de investigación.

1. ¿Qué conocimientos poseen los estudiantes de básica media sobre la festividad cultural del Inti Raymi?
2. ¿Cómo generar un videojuego educativo basado en el Inti Raymi?
3. ¿De qué manera los videojuegos educativos apoyan en el proceso de aprendizaje del Inti Raymi?

En base a estas preguntas es que se ha desarrollado la justificación que se describirá en el siguiente acápite.

3. Justificación

En este texto se dará a conocer los detalles del por qué se ha querido realizar este trabajo de investigación curricular, empezando por la motivación que me ha impulsado a desarrollar este trabajo, continuando con lo que se quiere hacer, para finalmente llegar a lo que se quiere obtener.

Para los docentes es importante el implementar diferentes metodologías y estrategias que les permitan mantener a los niños siempre al tanto de lo que se va a dar en las clases, ya sea con dinámicas, actividades entretenidas o tareas que mantengan al estudiante centrado en el tema.

Entre estos el uso de actividades lúdicas digitales seria otra forma de enseñar a los estudiantes, dirigido desde el ámbito digital: “Se fomenta en el niño la capacidad de memoria y concentración” (Loor y Grasst, 2022, p. 672). Las herramientas digitales permiten el desarrollar sus conocimientos sin miedo a participar de las actividades puesto que por su propia cuenta ellos generan un interés hacia el contenido presentado durante la clase. Además, los autores añaden que en dichas actividades: “el niño puede realizarlas las veces que desee, puesto que a través de ello logran desarrollar la memoria y concentración, reconociendo qué deben de hacer para no equivocarse y de qué forma deben de jugar para lograr superar la actividad” (Loor y Grasst 2022, p. 672).

Autores como Álvarez y Conforme (2021) respaldan que los videojuegos pueden ser beneficiosos en lo académico, puesto que proponen al videojuego como una herramienta que aumenta la creatividad, la capacidad de retención de conocimientos y el desenvolvimiento de forma autónoma. Agregan también que el videojuego propone un ambiente emocionante para el alumnado motivando su curiosidad hacia el contenido de esta herramienta, promoviendo un disfrute de la interacción con estas tecnologías.

Entonces, ¿Por qué escoger al videojuego como herramienta de enseñanza?, se tiene en cuenta que los videojuegos han ampliado su camino y posibilidades, tanto en su forma de jugar, sus mandos, sus gráficas y sus géneros, siendo de esta forma la manera en la que logran enraizarse en las personas: “los videojuegos son una parte integral de la vida de millones de personas en todo el mundo, atrayendo a jugadores de todas las edades y trasladándolos a mundos virtuales llenos de emociones, desafíos y narrativas cautivadoras” (Contreras, 2023, p. 5).

¿Por qué sucede esta atracción a los videojuegos?, El mismo autor expresa que “los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en una forma de entretenimiento y expresión artística influyente en la cultura contemporánea” (Contreras, 2023, p.7). De forma más simple se puede decir que es una forma de entretenimiento que engancha a los diferentes jugadores ya sea por su narrativa o por las metas planteadas en el propio juego

Teniendo entendido todo esto, se aclara la razón del por qué se propone al videojuego como herramienta de enseñanza, esto gracias a su forma de llamar la atención del jugador y adentrarlo a su contenido, haciendo que el jugador al interactuar analice los detalles que este le ofrece y la historia que se quiere presentar.

Ahora, en base a esto se genera la pregunta, ¿Por qué ambientar el videojuego hacia la enseñanza de temas culturales?, la enseñanza de la cultura es esencial en la vida de los estudiantes puesto que el aprender de ellas les permite valorar a su entorno social, comprendiéndolo y apreciándolo, tal como lo define el “La cultura y las artes desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas y, como tales, promueven experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos” (Ministerio de educación [Mineduc], 2016, p.50). De esta forma las personas expanden sus mentes de tal manera que consideren a su

entorno como un igual, fortaleciendo su sentido de pertenencia y de identidad, identificando la importancia de comprender y proteger aquello que las culturas nos ofrecen.

Muy pocos estudiantes comprenden la importancia de tener conocimientos culturales, de entender el por qué es importante mantener las costumbres y tradiciones que las culturas nos ofrecen y mantener esos saberes toda su vida, es por esto que y teniendo en cuenta todo lo anterior dicho este proyecto se ha propuesto con la creencia y motivación de que se puede usar el videojuegos como herramienta de enseñanza de temas específicos culturales, puesto que tienen un gran potencial de alcance educativo en los estudiantes.

¿por qué temas culturales específicos?, como se dijo anteriormente este trabajo se centra precisamente en la enseñanza a través del videojuego, centrado hacia temas culturales, más específicamente hacia la festividad del Inti Raymi, se aclara que cada festividad, costumbre o tradición de las diferentes culturas son importantes sin resaltar una de la otra, es por esto que al cada una de ellas tener gran importancia se pretende enseñar sobre un tema específico por el hecho de que se debe adentrar al estudiante en la cultura un paso a la vez, es decir no enseñarles sobre las diferentes festividades o tradiciones de una comunidad de forma abrupta y con información básica o sencilla.

Es de esta forma que se quiere que el estudiante forje su conocimiento de las tradiciones de un pueblo no solo desde el punto de vista de la memoria sino desde el punto de vista de la liberación para aprender en base a una interacción con lo que los adentrará a dicho aprendizaje.

Con esto propuesto se espera un desarrollo en las distintas habilidades, propiciando un entorno óptimo para aprender libremente sin miedo a averiguar, preguntar e investigar, añadiendo también que, al aprender sobre las culturas, los estudiantes podrán valorar y comprender al entorno que los rodea, desarrollando un sentido de pertenencia y apreciación.

4. Objetivos

Teniendo ya aclarado el motivo que impulsa esta investigación, dentro de este tópico se describe de forma central aquellos objetivos que responden a las preguntas de

investigación que han sido planteadas en un anterior acápite, dejando en claro que cada objetivo responde a una pregunta.

A continuación, se presentarán los objetivos tanto general como específicos que son los más adecuados y centrados a responder las preguntas de investigación.

4.1 Objetivo general

Fortalecer el proceso de aprendizaje y apreciación del Inti Raymi en estudiantes de básica media, a través de la implementación de un videojuego educativo interactivo.

4.2 Objetivos específicos

1. Analizar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre la celebración del Inti Raymi
2. Diseñar en Genially un videojuego educativo funcional basado en el contexto del inti Raymi.
3. Recopilar información sobre el conocimiento de los estudiantes respecto al Inti Raymi después de la interacción con el videojuego.

Ahora que se ha planteada los objetivos en los cuales se dirige esta investigación, se da paso al siguiente capitulo en el cual se describirá aquellos antecedentes que forjan este trabajo.

5. Antecedentes

En este apartado se abordarán distintos trabajos que servirán como pilares fundamentales de esta investigación, en dichos proyectos se han hablado y analizado sobre la implementación de los videojuegos educativos como una herramienta de aprendizaje dentro de las aulas de clases.

Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media

Guarnizo et al. (2024) llevaron a cabo un estudio que se centra en estudiar el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico en el aula de clases de la Institución Educativa San Luis Gonzaga Chicoral ubicado en el Municipio de El Espinal, Tolima. Se ha hecho uso de una metodología cualicuantitativa, puesto que por el lado cualitativo se ha revisado

documentación y encuestas con el fin de profundizar el fenómeno estudiado mientras que por el lado cuantitativo se ha hecho uso de herramientas de estadística para medir y analizar cuál es el rendimiento académico obtenido por los estudiantes que han jugado videojuegos, proporcionando de esta manera una perspectiva mucho más amplia de la investigación.

A través de esto, se ha concluido que el rendimiento académico no es afectado negativamente por los videojuegos, todo lo contrario, el videojuego promueve de diversas formas el prender y mejorar la atención del estudiante hacia los contenidos que ellos vieron en clases.

Cabe señalar que, este trabajo ha sido uno de los principales cimientos para la investigación puesto qué es un apoyo al motivo del por qué propongo al videojuego como una herramienta para mejorar el aprendizaje.

Una vez dicho esto, respecto a la información analizada en este trabajo se tiene que se ha evidenciado que los estudiantes poseen un mejor rendimiento académico al jugar con videojuegos, pero como brecha se ha encontrado que a pesar de que se analizó que tan efectivo es el videojuego para los estudiantes, no se propuso el uso de un videojuego en las clases más bien se ha analizado cuantos estudiantes jugaban videojuegos de cualquier género en sus horas libres. Es por esto que teniendo en cuenta esta brecha, se propuso el uso del videojuego dentro de clases para el análisis de su eficacia en la mejora del aprendizaje (pp. 11-21)

Uso de juegos genially para mejorar las habilidades de lectura y escritura en inglés como lengua extranjera en la educación en línea

Castillo (2022) en su trabajo busca el mejorar las habilidades lectoras y escriturales de los estudiantes centrado en el aprendizaje de inglés, a través del uso de Genially como herramienta de juego. Para esto el autor realizó la investigación en 48 estudiantes matriculados en dos cursos a distancia de inglés pertenecientes a la Universidad técnica particular de Loja con edades que oscilan entre los 20 y 45 años, de esta forma realizó una división de dos grupos de 23 y 25 estudiantes respectivamente cada uno.

De esta forma esta investigación mantuvo un enfoque mixto para la recolección de datos y análisis de los mismo durante un periodo de cinco meses, los grupos divididos para esta investigación fueron realizados intencional mente para la obtención de información, de tal manera que un grupo sea el que experimente con el Genially para obtener los datos suficientes para analizar qué tan eficaz es el aplicar la herramienta anteriormente aplicada, mientras que el otro grupo se mantiene con el programa tradicional de enseñanza obteniendo otros datos analizados desde ese aspecto.

Se debe mencionar, además, que se realizó un pre y post test que son esenciales en dicha investigación para el análisis de los resultados, de los cuales se obtuvo que el aplicar los juegos de Genially son eficaces para el aumento del aprendizaje de inglés tanto en lectura como en escritura, fomentando un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes.

De esta manera este trabajo a pesar de no adentrarse hacia lo cultural me brinda información sobre el uso de juegos de Genially como herramienta para la mejora del aprendizaje, proporcionándome a parte información esencial tal como el realizar un pre y post test que me ayude a evidenciar los resultados obtenidos.

A pesar de que este trabajo aborda el uso de videojuegos de Genially se mantiene una brecha de duda la cual trata sobre qué tipo de videojuegos utilizó y qué contenido propuso en cada uno de ellos (pp. 340-354).

Innovación educativa con genially: estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de educación artística en un colegio público

En esta investigación de Domínguez et al. (2024) expresan sobre el uso de la gamificación a través de la plataforma Genially para el mejoramiento del aprendizaje en las clases de educación, se usó Genially para la creación de contenidos visuales a la vez que interactivos para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Para esto los autores realizaron esta investigación en 30 estudiantes de décimo de EGB pertenecientes a un colegio público del cual no se dio detalles del nombre, para esta recolección de información se tuvo en cuenta que la investigación tiene in enfoque descriptivo

que les ha permitido el analizar y comprender las características, patrones y reacciones de la población estudiada.

Es así que mediante fases para el diseño en la plataforma de Genially se han obtenido resultados que concuerdan en que la gamificación potencia la capacidad motivacional de los estudiantes y su participación en clases para una mejor experiencia del alumnado, a parte el uso de esta plataforma facilita el crear contenidos visuales e interactivos que capten la atención de los estudiantes para una obtención de conocimientos más memorables por parte de los estudiantes puesto que ofrece plantillas, moldes, actividades interactivas entre otros.

Este trabajo aporta en esta investigación desde la perspectiva de la gamificación como estrategia motivadora del aprendizaje haciéndome tomar en cuenta aspectos como el diseño del videojuego y los pasos que se deben seguir para que sea una herramienta valiosa para la enseñanza en las clases de ECA. (pp. 4747-4774)

Herramienta tecnológica genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos "a" y "b" de educación general básica de la unidad educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga

El trabajo de Quimbita (2022) desarrollado con los grados de segundo de EGB paralelos a y b pertenecientes a la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra en Latacunga, se planteó como objetivo el analizar el aporte que puede ofrecer Genially en el mejoramiento del desarrollo de la lectoescritura. Esta investigación se realizó con un enfoque mixto permitiendo la recolección de información sintetizada para su interpretación.

Esta investigación se realizó en 85 estudiantes y 3 docentes haciendo uso de técnicas como la entrevista y la observación e implementado la herramienta genially con plantillas animadas que permitan una mejor interactividad al implementar videos, imágenes e incluso audios, obteniendo que los alumnos de segundo grado identifican palabras o aspectos principales presentados en un texto, de esta forma expresando que los estudiantes poseen un nivel muy bueno de lectoescritura alcanzando un buen nivel de lectura.

Para la presente investigación, este trabajo ha demostrado que genially llega a ser una herramienta útil y de buen uso incluso en niños de segundo grado haciéndola más interactivas

para los niños, creando una clase innovadora para los niños quienes a través de su interacción con el juego descubren el contenido que les permite tener un nuevo conocimiento y desarrollo.

Por todo lo anterior dicho en este capítulo se ha establecido que el uso de genially para la creación de juegos interactivos fomenta la motivación del aprendizaje de los estudiantes, formando un aprendizaje más significativo en cada alumno que interaccione con el videojuego propuesto en clases sobre el tema específico que se trata en dicho momento. Todos estos antecedentes permiten el obtener información esencial para la presente investigación ya sea sobre la creación del videojuego o sobre los pasos para la creación de este, tanto en el diseño, la historia y las actividades interactivas que se quieren proponer. (pp. 1-60)

6. Marco teórico

El presente marco teórico se estructura en base a dos contenidos importantes para este proyecto, teniendo en primer lugar las teorías que amparan la investigación proporcionando el contenido necesario para su comprensión; y en segundo lugar se realizó una conceptualización con la meta de fijar y explicar las definiciones de los términos claves que guían el camino del trabajo. De esta manera se permite el generar una comprensión más uniformada y significativa de los fundamentos teóricos y conceptuales que sostienen este proyecto.

Tabla 1

Teorías y conceptos del marco teórico

Teorías
• ***Teoría del Juego - Lev Vygotsky***
• ***Teoría del constructivismo***
Conceptualización
• ***El juego en la vida de los estudiantes***
• ***La gamificación en clases***
• ***Los recursos tecnopedagógicos***
• ***Los videojuegos educativos***
• ***La importancia de la interactividad en la educación***
• ***La participación activa en clases***

Nota. La tabla muestra el contenido que forma el marco teórico. Fuente: Creación propia.

6.1 Teorías

Teoría del Juego - Lev Vygotsky

Es Importante destacar que el desarrollo de los niños depende en cierta parte de los cambios sociales e históricos que vivencie a lo largo de su crecimiento, cambios que de cierta forma afectan a su comportamiento, Alonso (2021) expresa que: "Para Vygotski, el ámbito social está por delante del biológico" (p.17), es decir que es importante tomar en cuenta ciertos aspectos del contexto en el que vive el niño y su desenvolvimiento de interacción y comunicación con los de su entorno, puesto que de esta forma se comprende su forma de razonar, prestar atención, solucionar problemas y su capacidad de memorizar.

Entendiendo esto, Vygotsky establece una zona de desarrollo próximo en el que se pretende que el niño obtenga un progreso de aprendizaje mediante el juego y la interacción con un adulto. Para Gamboa (2019) la zona de desarrollo próximo permite entender el proceso de aprendizaje de un niños el momento de enfrentar conflictos cognitivos como afectivos a través de su capacidad autónoma de resolver problemas, de esta forma se entenderá de mejor manera como se destaca la forma de liderazgo del niño.

Teniendo todo esto en cuenta, se defiende que los niños aprenden a través de sus vivencias, experiencias personales y sociales, poniendo al juego como el intérprete principal para el desarrollo de las capacidades cognitivas de los infantes durante su proceso de aprendizaje de tal forma que los niños se entretengan, se diviertan y se concentren al momento de aprender.

Esto da a entender que el juego apoya en la mejora del desarrollo del niño, entreteniéndolo en sus actividades tanto físicas como mentales, fortaleciendo un compañerismo al momento de jugar en grupo y un desarrollo cognitivo al resolver retos o problemas.

Teoría del constructivismo – Jean Piaget

La teoría del constructivismo se centra específicamente en la construcción del aprendizaje propio partiendo de las experiencias y vivencias que se han obtenido previamente

al interactuar con el entorno, de esta forma desarrollando una autentica construcción del aprendizaje de la persona. El constructivismo no es dejar que el niño aprenda de forma libre, más bien es el de formar una interacción entre los alumnos y el docente a través de la conversación o dialogo para llegar a un resultado productivo.

Según Benítez (2023): “El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende” (p. 65). Es así que esta teoría promueve el aprendizaje al momento de lograr situar al estudiante en un contexto o entorno que sea relevante para él, de esta forma se permite el adquirir un conocimiento significativo a la vez que duradero y productivo.

Esta construcción se logra producir con el día a día por medio de los aspectos cognitivos de uno mismo y los aspectos sociales del entorno promoviendo el crecimiento personal y el aprendizaje activo.

Teniendo en cuenta las dos teorías anteriormente dichas se da a entender que se busca el generar una interacción entre el individuo (estudiante) y el objeto que se utilizó o se utilizará para la enseñanza, en este caso el videojuego promoviendo el juego como un método de enseñanza. Dicho lo anterior, a continuación, se presentará la conceptualización de los temas que serán claves para esta investigación.

6.2 Conceptualización

El juego en la vida de los estudiantes

Los juegos han sido parte importante en el desarrollo de la gran parte de los aspectos de los niños: “una guía para promover el aprendizaje de manera espontánea por la exploración y curiosidad” (Acosta et al., 2023, p. 02). Dicho de otra manera, la implementación de los diferentes juegos para los niños, pueden permitirles el socializar, explorar y resolver problemas de manera entretenida y sin que ellos lleguen a agobiarse durante este proceso. De esta manera se logra el obtener un resultado de aprendizaje positivo fomentando la autonomía del estudiante al resolver una misión o poder pasar un obstáculo

En el transcurso de la vida de los niños, han jugado ya diversos juegos como las escondidas, congelados, veo veo, entre muchos otros, juegos que a simple vista no aportan nada para el niño más que diversión. Pero si se la llega a comprender se puede ver como a través de esta diversión que implica el jugar, se puede promover un desarrollo significativo en el estudiante, independientemente del juego que prefiera jugar.

En las escuelas, no es solo el hecho de que en el aula se ponga a un estudiante a jugar cualquier cosa, sino de que el docente debe siempre estar al tanto del desarrollo del juego y en como los alumnos se desenvuelven en este, de esta manera se logra analizar su el juego propuesto fue el mejor para llegar de forma factible a lo que se quería enseñar.

La implementación de actividades lúdicas en clases también debe tener como parte importante el entorno en el que se desarrollará el juego, tal y como lo explican los mismos autores “los el niño por naturaleza es un ser social que aprende jugando y por medio de él desarrolla todas las habilidades cognitivas” (p.6). En la vida de los niños es imprescindible el conectar con su entorno, analizándolo e interactuando con él, generando un mejor desenvolvimiento al momento de aplicar la actividad.

El juego llega a ser para el niño igual de importante y entretenido como para un adulto lo es un hobby, aprendiendo mediante este, el estudiante aprende por su propia voluntad a resolver enigmas, misterios u obstáculos, aprendiendo a respetar y comunicarse con su entorno saliendo de su zona de confort entendiendo que se puede divertir con otros.

Esta forma de disfrute logra generar la empatía del niño hacia los demás aprendiendo a ser comunicativo y paciente, sintiéndose seguro y comprometido ya sea que gane o pierda dentro de esta actividad. Es por esto que el juego llega a ser parte importante en el estudiante utilizándola como una forma tanto de enseñanza como de diversión a partes iguales.

La gamificación en clases

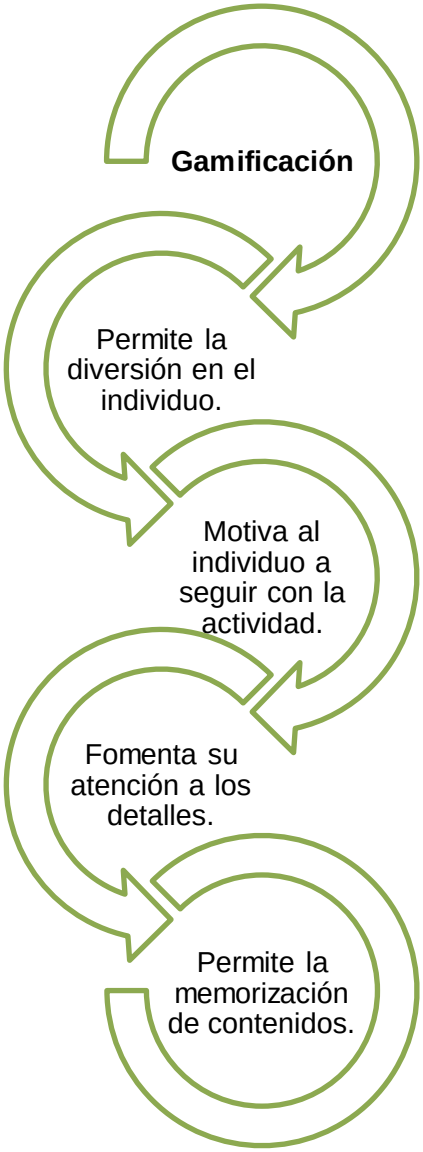
En las aulas de clases se ha considerado a la gamificación como una forma de enriquecer el aprendizaje de los estudiantes haciendo uso de diversas técnicas, elementos o dinámicas que fortalezcan la retención de conocimientos y contenidos, promoviendo la colaboración y la creatividad. Esta forma de enseñanza tiene un enfoque de mejoramiento en el desempeño de los alumnos a través de las recompensas, calificaciones o insignias.

La gamificación es una estrategia poderosa al momento de emplearla correctamente de tal forma que esta apoye y sea un facilitador al momento del aprendizaje de los estudiantes, haciendo que, a partir de esto, se puede crear una mejor inmersión del alumnado a la temática que se verá en clases.

Respecto a la gamificación, Prieto et al. (2022) considera: “puede resultar pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje, desde donde se pudiese fomentar y motivar, intrínseca y extrínsecamente, el compromiso y el rendimiento escolar del alumnado” (p. 3). En otras palabras, la gamificación puede fomentar un ambiente activo en clases en donde todos y cada uno participen por su propia cuenta queriendo conocer por su propia voluntad más y más de las distintas temáticas que se pueden tratar en las clases.

Figura 1

Proceso de la gamificación



Nota. La figura muestra una gráfica del significado de la gamificación. Fuente: Creación propia.

Esta forma de usar los juegos como método de enseñanza requiere de un análisis sobre qué implementar y como implementarlo, porque no se trata solo de añadir un juego cualquiera en el aula, sino de utilizar al juego como una herramienta con la cual se quiere cumplir ciertas metas u objetivos, proponiendo una manera divertida y activa de adentrarse a una temática de clases: “Los objetivos básicos de la gamificación son influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío” (García et al.,

2020, p. 18). Es así que se la considera como una herramienta llamativa y segura con la capacidad de permitir un seguimiento durante todo el proceso de aprendizaje del estudiante.

El Breakout EDU

Dentro de la gamificación como se dijo anteriormente se han desarrollado diversas mecánicas y dinámicas que apoyan a los docentes, en este caso siendo el breakout educativo una de esas dinámicas. Desde el enfoque educativo el breakout es una forma que convierte el momento de aprender en una experiencia sin igual fomentando la actividad y la diversión.

Para Marichal (2023) el estilo del breakout: “Se centra en torno a una historia adaptada a los intereses de los educandos que les da sentido y cohesión a los retos entre sí y, además, presenta un sistema de recompensas” (p. 11). De esta forma la dinámica del breakout trata de producir un enganche de la atención del estudiante hacia la resolución de acertijos, retos, actividades o pruebas con la finalidad de abrir una caja bloqueada por candados.

Se debe tener en cuenta que puede ser parecido al Escape Room, pero mientras que este se centra en la resolución para poder salir de una habitación, el breakout tiene por objetivo el abrir una caja. Esta dinámica llega a ser divertida para que los niños la realicen superándose de nivel a nivel tratando de llegar a la meta.

Los recursos tecnopedagógico

Al implementar las tecnologías digitales dentro de la educación se ha abierto un gran camino de posibilidades hacia la enseñanza con estas herramientas es por esto que se ha generado el termino tecnopedagógico, el cual apoya al docente al momento de plantearse el usar estas herramientas con un objetivo pedagógico: “Los métodos tecnopedagógicos son aquellos que se fundamentan en los objetos de aprendizaje, los mismo que involucran tanto a los equipos tecnológicos como a las estrategias didácticas empleadas por los docentes utilizando dichas herramientas” (Fiallo, 2022, p. 89).

Este método lo que busca es que los estudiantes logran aprender mediante su interacción con la herramienta, un aprender-haciendo que los docentes buscan que llegue a ser efectiva y clara a la vez que didáctica y entretenida, teniendo siempre en claro los objetivos de aprendizaje que se planteó el docente al implementar dicho método.

Al mismo tiempo el aplicar este método se desarrolla no solo la capacidad cognitiva del estudiante, también se provee un espacio que mejore el conocimiento de los estudiantes hacia los equipos a utilizar en un ambiente tecnológico.

Dicho lo anterior, el concepto de tecnopedagogías abarca una gran cantidad de herramientas y aplicaciones digitales que se pueden usar durante las clases permitiendo que el docente escoja la que mejor se adapte a los objetivos que se plantearon y se quieren cumplir al implementarlos, es por esto que el siguiente acápite trata sobre una de las diversas ramas de la tecnopedagogías, definida como videojuegos educativos.

Los videojuegos educativos

Se ha visto el desarrollo monumental de los videojuegos pasando de simples juegos que sirven solo para entretener a una base de contenidos que puede mantener al espectador/jugador horas y horas enganchado al hilo o a la trama de cada uno de estos videojuegos, esto también dependiendo de los diversos géneros que se consumen en esta área.

Como se ha dicho anteriormente el juego es parte de la vida de los niños, cada una de estas novedosas opciones de los videojuegos tienen el objetivo de atraer al jugador, pero desde la perspectiva de la gran mayoría de padres de familia el que los niños jueguen videojuegos es solo el perder tiempo valioso que podrían utilizarlo en otras cosa o también pueden ser considerados como perjudiciales para los niños tal y como lo expresan Garay & Ávila (2021): “los videojuegos no eran bien vistos por los adultos ya que estos incentivaban a la violencia, a la adicción para los niños” (p. 25).

A pesar de esto, se ha ido generando diversos videojuegos educativos los cuales aparte de querer llamar la atención del estudiante, tienen el objetivo de enseñar al jugador al momento de interactuar con el contenido del videojuego, según Chávez et al. (2022): “un videojuego puede brindar las herramientas necesarias para que el jugador desarrolle sus habilidades que permiten resolver problemas y tomar decisiones” (p. 375). De esta forma permite el aprendizaje mediante la diversión e interactividad de tal manera que se logre que los estudiantes adquieran conocimientos memorables.

Por lo que se refiere a esto, páginas o plataformas como “Genially” “Kahoot” o “Quizziz”, entre muchos otros ayudan a los profesores a desarrollar videojuegos con actividades que los apoyen en el cumplimiento de las metas de la temática que se trata en las aulas. Cabe agregar que estos videojuegos pretenden mantener un aprendizaje activo y promover el compañerismo junto con el desarrollo de las habilidades a través de su contenido actividades e incluso su historia.

La importancia de la interactividad en la educación

En la educación la interacción con los entornos o con los objetos permite el facilitar el aprendizaje de los estudiantes generando una participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, enriqueciéndolos en sus experiencias académicas: “referencia a un conjunto de acciones con un propósito específico, denominadas interacciones, que se dan entre sujetos con sujetos, sujetos con objetos o sujetos con sujetos y objetos mediadores; las cuales están relacionadas temporalmente y en un contexto determinado” (García et al., 2022, p. 04). Esta capacidad de interacción dentro del aula permite según lo anterior dicho el construir relaciones de confianza y respeto entre estudiante-compañeros o estudiantes-docente, promoviendo una estimulación hacia las capacidades sociales y el rendimiento académico.

En cuanto a la relación del sujeto-objeto adentrándose en la interactividad con los videojuegos educativos, para estos mismos autores este tipo de interacción con estas herramientas pueden: “potenciar los procesos formativos e interactividad de los estudiantes. Ellas propician el aprendizaje colaborativo y al estar el mismo recurso disponible para todos permite que se propicie el trabajo en equipo a través del intercambio de ideas entre los participantes” (García et al., 2022, p. 19). De esta forma logrando un aprendizaje optimo, esto debido también a que al momento de querer implementarlas estas pueden ser modificables en ciertos aspectos para propiciar una mejor relación al momento de su presentación a los estudiantes.

La participación activa en clases

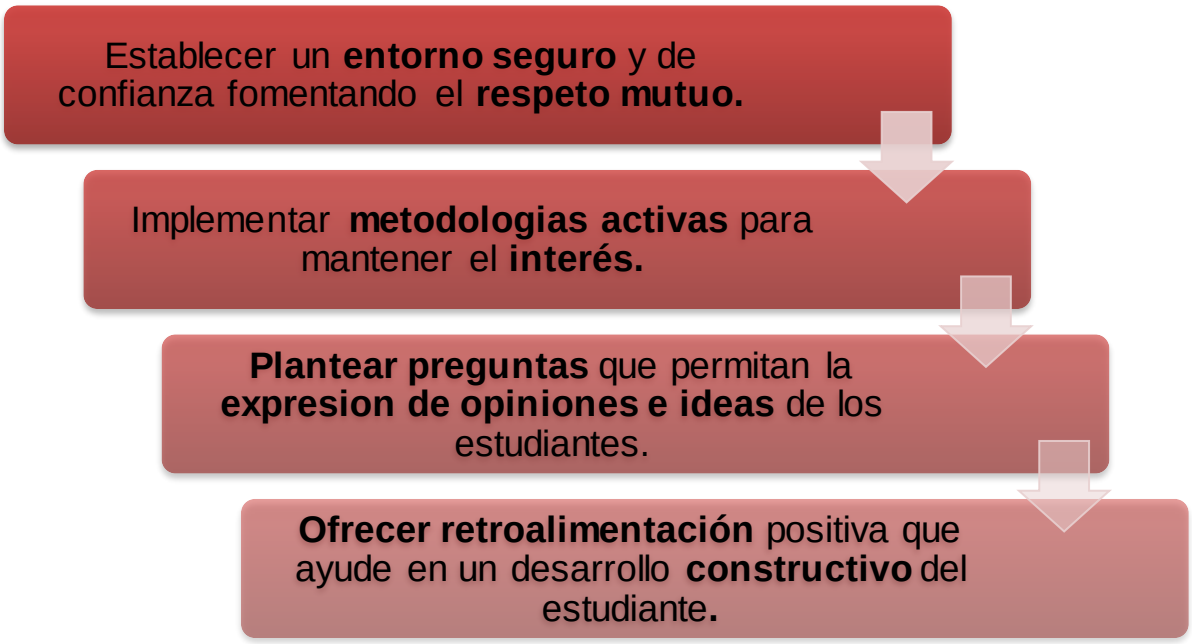
El mantener una motivación en el estudiante durante las clases es una forma eficaz y eficiente de fomentar la participación de ellos integrándolos en el transcurso de la clase, tal y como lo describe Aponte (2025): “la participación activa en clase beneficia de forma significativa, no solo en el ámbito académico, sino también en el campo personal, resultando

muy provechosa durante la etapa de formación en la que se halla el grupo de estudiantes" (p.5). Es así que se permite un desarrollo significativo en las habilidades sociales y expresivas del estudiante.

Fomentar esta activación dentro del aula permite y favorece el tener un ambiente equilibrado y colaborativo, proporcionando en el transcurso de las clases las discusiones amistosas, los debates tranquilos, las lluvias de ideas que ayuden al curso a fluir con el aprendizaje, para Blanco (2025): "Un salón de clase en el que se promueva la participación genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, lo que desarrolla el interés de los estudiantes y su compromiso con el proceso educativo" (p. 7036). Tal y como se describió en este párrafo, no solo es permitir que los estudiantes socialicen, sino que forjen lazos que los ayuden en el transcurso de las clases al momento de tener dudas o curiosidades y de esta manera poder ayudarse mutuamente.

Figura 2

Desarrollo de la participación activa en clase.



Nota. La Figura muestra una gráfica de proceso del desarrollo de la participación activa en clases. Fuente: Creación propia.

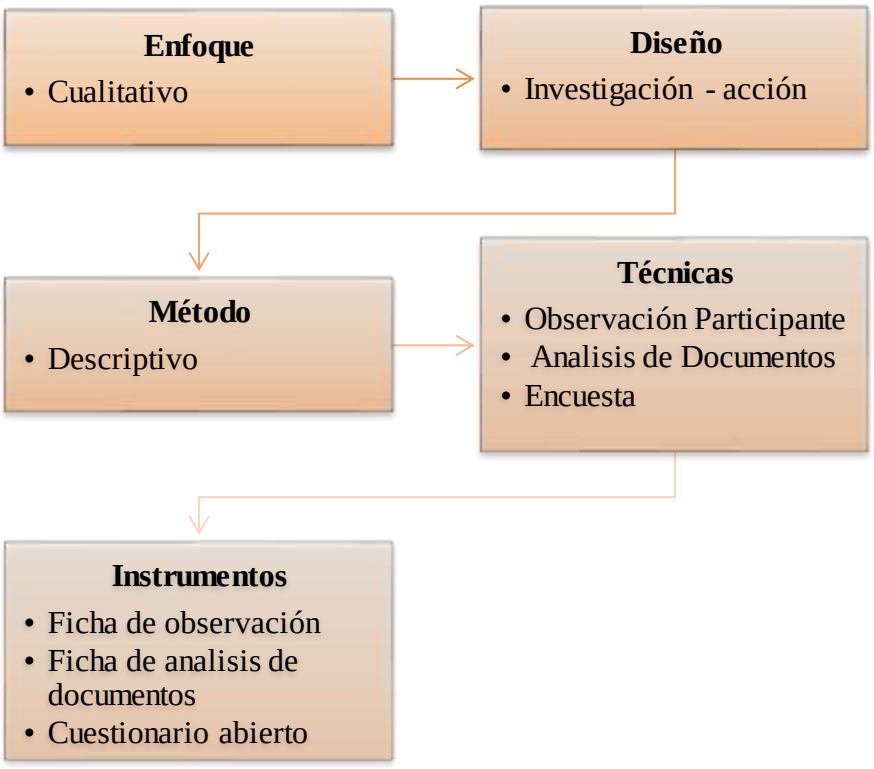
De esta manera se forjan estudiantes que pregunte, duden y se comuniquen concentrados en la curiosidad de querer aprender cada vez más profundizando su aprendizaje dejando de lado el pensamiento de que solo es una clase entreteniéndose en la conversación y los datos proporcionados.

7. Marco metodológico

En este acápite se hace presentación del marco metodología que se seleccionó y empleó para esta investigación. En el se desarrollan y se explican el enfoque, el diseño, los métodos y las técnicas e instrumentos para la recolección de datos con el fin de generar un análisis que garantice la utilidad y valides de los resultados.

Figura 3

Marco metodológico



Nota. La figura muestra una gráfica del contenido que conforma y estructura el marco metodológico Fuente: Creación propia

7.1 Enfoque

Este tema de investigación es de corte cualitativo puesto que se quiere recolectar y analizar sobre cómo las tecnopedagogías desde el punto de vista de la gamificación pueden lograr fomentar el aprecio y conocimiento de las festividades andinas del Ecuador, en estudiantes de básica media.

Piña (2023), considera que la investigación cualitativa permite el abordar al sujeto de estudio desde sus acciones, sus conductas, entre otros aspectos para comprender lo que este quiere expresar. Teniendo esto en cuenta se considera que el enfoque cualitativo es el adecuado para el proceso de la investigación centrándose principalmente en entender y analizar el centro del fenómeno o problema.

Es por esto que este enfoque es el necesario para el desarrollo de esta investigación permitiendo el obtener datos más ricos en detalles desde las perspectivas y experiencias del sujeto de estudio.

7.2 Diseño

Investigación – acción

Para esta investigación se ha escogido a la investigación-acción debido a que con este diseño se podrá buscar el generar un cambio o una solución a la problemática central, enfocado en formar una participación tanto del docente como del alumnado, tal como manifiesta Romero (2016): “Permite generar un cambio social dentro y fuera del aula, se realiza mediante la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio” (p. 88). De tal forma que a través de esta investigación se pueda recopilar la información al momento de poner en práctica o prueba las ideas o suposiciones centrales del proyecto, para cambiar o mejorar tanto la propuesta como el entorno en donde se la propone. Es por esto que este diseño es el necesario para lograr obtener conocimientos significativos sobre el proyecto planteado.

7.3 Métodos

Esta investigación se centra en la utilización del método descriptivo para poder detallar de forma específica las características resaltantes de la temática que se escogió y se va a

abordar a lo largo de este proyecto. Este método ayudará a obtener una mejor perspectiva sobre el problema que se va a abordar, teniendo una imagen más clara y precisa de a lo que se quiere llegar.

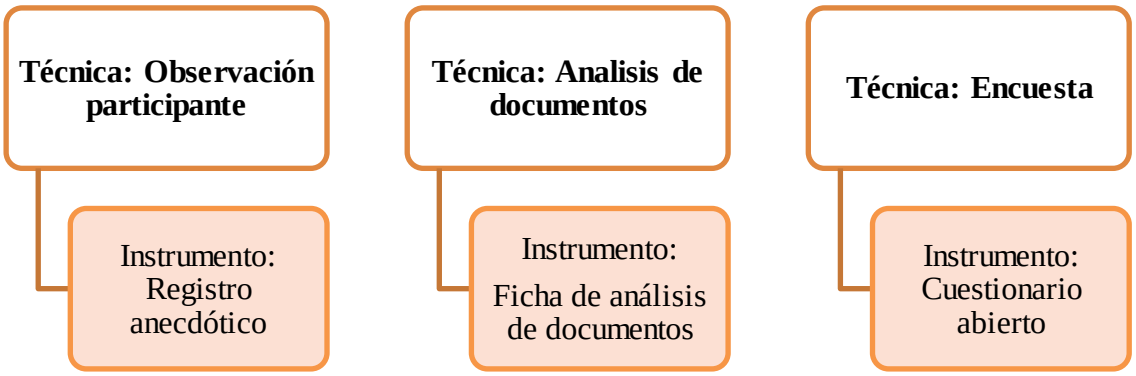
Zapata et al. (2021), aporta lo siguiente sobre el método descriptivo: “este permite conocer, analizar, describir y sobre todo interpretar de forma ordenada todo un conjunto de elementos o sucesos correspondientes a una variable de estudio” (p. 15). Con esto, se quiere llegar a dar resultados de forma detallada de la implementación de este trabajo.

7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

El propósito de este apartado es dar a conocer las diferentes técnicas que se han seleccionado para mejorar de sobremanera la obtención de datos de investigación: “Es un método sistemático utilizado para recopilar y analizar información, con el fin de responder a una pregunta o resolver un problema específico” (Medina et al., 2023, p.12)

Figura 4

Técnicas e instrumentos para la recolección de información



Nota. La figura muestra un organizador gráfico de las Técnicas e instrumentos para la recolección de la información. Fuente: Creación propia

Observación Participante

Se utilizó la observación participativa como principal técnica de recolección de información o datos, se centra en permitir no solo el observar a los participantes dentro de este proyecto, sino de poder analizar los comportamientos y reacciones que tiene el sujeto de la

investigación. Esta forma de observación directa permite el ver de primera mano las reacciones, acciones y comportamientos que ofrecen los sujetos de la investigación.

Al ser una observación participativa me permite el analizar al sujeto desde la inmersión en su contexto, tal y como lo describe Medina et al. (2023):

> La observación participante se utiliza en el ámbito educativo por el docente, con el propósito de realizar un juicio valorativo de las competencias adquiridas y evidenciadas por el estudiante durante el proceso de aprendizaje, basándose en la descripción de lo observado. (p. 22)

Para esto, la observación se basará en una participación moderada de tal forma que se pueda mantener un equilibrio entre lo que quiero observar y en lo que voy a participar teniendo en cuenta siempre el objetivo a cumplir, registrando los hallazgos en un instrumento de recolección de información.

Registro anecdótico

Ahora bien, para la recolección de datos mediante la observación se utilizó un registro anecdótico, de esta forma manteniendo los datos de forma ordenada y detallada desde la perspectiva del investigador. Este instrumento me permite el poder registrar y describir tanto hechos como situaciones o incluso sucesos que ocurren y sean importantes para esta investigación, especificándolas actitudes o comportamientos que brinden los sujetos investigados.

Tal y como lo describe Sánchez et al. (2021): “Con este tipo de instrumento, como investigadores podemos recoger las mayores impresiones de los sujetos inmersos en la misma investigación”(p.120). Al momento de registrar lo visto no es necesario describir todo a detalle sino más bien de forma breve como se dijo anteriormente que sean partes útiles y necesarias.

Dicho brevemente, este instrumento permite el obtener información clave durante la observación, manteniendo un formato claro y coherente, valioso para esta investigación, **(Véase anexo 1)**. Con esta técnica de observación y su instrumento se logró analizar la situación y planteamiento del problema de esta investigación de una manera estructurada y ordenada con sus respectivas fechas, descripciones, evidencias y análisis.

Análisis de documentos

El análisis de documentos es una técnica fundamental para esta investigación puesto que sirve para poder comprender, revisar y analizar documentos escritos, consultando e identificando lo que se quiere obtener. Medina et al., (2023) formulan que:

> Para llevar a cabo un análisis de documentos efectivo, es importante seguir un proceso sistemático que incluya la selección y revisión cuidadosa de los documentos relevantes, la identificación de patrones y tendencias, y la interpretación y análisis de los datos recopilados. (p.30)

Es así que esta técnica me permite el investigar y recopilar información de documentos importantes y significativos mediante una revisión permitiéndome el tamizar datos importantes referentes a un tema en concreto, tomando en cuenta las ideas, conceptos o palabras que serán claves para este trabajo.

Ficha de análisis de documentos

Para el análisis de documentos se utilizó una ficha de tal forma que sea un instrumento útil al momento de analizar, evaluar y seleccionar la información que contiene cada documento. Se debe agregar también que este instrumento permite el registrar de forma estructurada la información obtenida, permitiendo un acceso a la documentación fácil de entender y de identificar en un proceso de investigación centrado en una temática específica:

> La ficha de análisis de documentos generalmente incluye elementos como el título del documento, el autor, la fecha de publicación, la fuente y el resumen de la información contenida en el documento. (Medina et al., 2023, p.46)

La estructura de esta ficha favorece al momento de realizar un seguimiento, permitiendo una profundidad al contenido para un mejor entendimiento de los trabajos seleccionados, **(Véase anexo 2).** La recolección de información mediante el análisis de documentos busca el cumplir con el segundo objetivo de esta investigación de tal manera que se obtengan datos rocos en detalle y con gran validación por parte de cada documento analizado.

Encuesta

Esta Técnica permite recopilar información de un gran número de personas siendo una técnica accesible que permite recolectar información a través de diversos medios de comunicación proponiéndola como una técnica valiosa en el campo que se la aplica. Medina et al. (2023), describe: “La encuesta es una herramienta que se lleva a cabo mediante un instrumento llamado cuestionario, está direccionado solamente a personas y proporciona información sobre sus opiniones, comportamientos o percepciones” (p.24).

Se debe agregar que la encuesta de esta manera permite el comprender y analizar las respuestas de la persona encuestada obteniendo información objetiva sobre el tema tratado mediante la estructura de un cuestionario de preguntas que serán respondidos desde la perspectiva de cada encuestado.

Cuestionario Abierto

El cuestionario es un instrumento que ayuda a la encuesta en la recogida de información mediante la estructuración de preguntas ya sean abiertas o cerradas que quieren cumplir con el objetivo planteado, obteniendo respuestas de carácter primario dl sujeto participante.

Por otra parte, un cuestionario abierto hace referencia al uso de preguntas que los encuestados puedan responder bajo sus propias palabras, permitiendo de esta forma el obtener información rica en profundidad dependiendo la perspectiva del encuestado. Apoyando este punto Medina et al. (2023), Expresa: “Este tipo de cuestionario permite a los sujetos estudiados explayarse con su respuesta; es decir, no se limitan en responder”(p. 41).

Este instrumento debe ser estructurado de forma cuidadosa y ordenada asegurando que los participantes logren entender las preguntas de forma clara y objetiva. Así mismo, se debe tener en cuenta las características del grupo al que se va a encuestar asegurando de tal forma que las preguntas sean apropiadas para dicho grupo manteniendo una investigación fluida, **(Véase anexo 3).** Esta última técnica y su instrumento fueron utilizados de tal forma que se pueda adquirir información y analizarlas referentes al último objetivo específico planteado para esta investigación.

7.5 Unidad de análisis

El presente estudio se centra en analizar cómo el desarrollo de un videojuego educativo funciona como herramienta de apoyo en el proceso enseñanza del Inti Raymi como una de las ceremonias ancestrales más importantes de la región Sierra, tomando como unidad de análisis la interacción entre lo cultural y lo lúdico que generan los estudiantes al interactuar con los distintos elementos simbólicos, narrativos e históricos que presenta el videojuego. Se tiene un encuadre que trata de analizar y explorar el cómo este recurso tecnopedagógico puede fomentar el aprecio hacia temas culturales mediante el diseño y creación de dicha herramienta.

Sujetos de estudio

Durante las practicas preprofesionales, el sujeto de estudio de esta investigación está conformado por un grupo de individuos/estudiantes pertenecientes a un curso de educación básica media de una escuela fiscal matutina de la ciudad de Cuenca-Ecuador, este grupo está formado por 34 estudiantes, siendo 14 de ellos estudiantes hombres y 20 estudiantes mujeres, el alumnado posee edades que oscilan entre los 9 a 12 años.

Objeto de estudio

Como objeto de estudio se propuso un videojuego desarrollado en Genially a ser utilizado para mejorar o resolver la problemática descrita anteriormente en este trabajo de investigación de esta forma analizando qué tan efectivo es su uso en los estudiantes.

8. Propuesta artístico-pedagógica

En el presente apartado se plasma el proceso que fue necesario para el desarrollo efectivo de este proyecto, empezando por la fundamentación de la propuesta en la cual se expone sobre las etapas que se deben cumplir para la continuidad del proyecto, y se presentará la planificación que se diseñó e implemento para realizar el proyecto.

8.1 Fundamentación de la propuesta

Dentro del área educativa se ha ido innovando en el método y uso que se le da a la implementación de las Tecnologías digitales, de esta forma permitiendo una interacción significativa con los estudiantes, esta propuesta se basa en la importancia de generar un aprecio por parte de los estudiantes hacia las raíces culturales del país, hacia las tradiciones y costumbres que los pueblos nos otorgan promocionando una valoración hacia estas, para esto

se propuso al videojuego como método o herramienta que ayude en la motivación de los estudiantes durante el aprendizaje, de esta forma enfocándose en las competencias digitales y socioemocionales del currículo priorizado.

Este trabajo se centra en dos objetivos del currículo del MINEDUC (2021) Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, los cuales tienen un enfoque hacia la implementación de las tecnologías digitales como herramientas de enseñanza y aprendizaje, y hacia la importancia de la enseñanza de la cultura dentro de la materia de ECA:

Ahora bien, en el primer objetivo se expresa que **OG.ECA.2.** "Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación" (p. 37). De esta forma este objetivo es el más competente a ser utilizado dentro de lo que se quiere llegar en este trabajo.

Por otra parte, se tiene que el segundo objetivo expone **OG.ECA.6.** "Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura" (p. 37). Es así que este objetivo cumple con el lado del uso de las tecnologías digitales para su uso y aplicación con los estudiantes.

Estos objetivos descritos son los necesarios y los que más se relacionan a la propuesta de este trabajo en la cual se quiere implementar un videojuego educativo como herramienta de apoyo en el aprendizaje y aprecio de temas culturales.

Teniendo ya en cuenta lo anterior mencionado, es necesario presentar las destrezas con criterio de desempeño (DCD) que se seleccionó teniendo en cuenta los objetivos que se quieren cumplir en este trabajo investigativo.

- "Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio cultural tangible e intangible, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet. **Ref. ECA.3.1.12.**" (p. 39).
- "Investigar fiestas de especial relevancia de los pueblos del Ecuador. **Ref. ECA.3.2.18.**" (p. 40).

- "Conocer sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. **Ref. ECA.3.3.10.**" (p. 41).

Es así que en base a estas destrezas se presenta ahora el indicador de evaluación que se relaciona con cada destreza, de esta manera se pretende tener una planificación curricular efectiva:

- **I.ECA.3.3.3. "**Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales" (p. 39).
- "Describe los bailes y canciones propios de algunas fiestas de especial relevancia para la comunidad. **REF.I.ECA.3.6.2**" (p.40).
- "Reconoce y valora las características fundamentales de las fiestas de especial relevancia y las documenta a través de la selección de recursos encontrados en Internet. **Ref.I.ECA.3.6.1.**" (p.40)

Estas destrezas con criterio de desempeño e indicadores de logro han sido desagregadas con el objetivo de mantener un camino recto hacia lo especifico que se quiere enseñar y se quiere que los estudiantes aprendan.

Es en base a esto qué se tomó en cuenta al diamante curricular teniendo en cuenta cada pregunta dentro de este para formar una visión más específica de lo que se quiere hacer y a lo que se quiere llegar, tomando en cuenta qué se empleara. Acosta (2012) describe al diamante curricular como: "conjunto de componentes mínimos o básicos que integran cualquier currículo educativo" (p. 27), en base a esto se procede a presentar la planificación utilizada en las practicas pre profesionales qué fue creada a partir de cada pregunta que propone Acosta en su diamante curricular.

8.2 La planificación

A continuación, se presentará por medio de una tabla la planificación implementada en las practicas preprofesionales, la cual se basa en los objetivos, las destrezas con criterio de desempeño e indicadores de logro que se describieron anteriormente.

Tabla 2

Planificación microcurricular

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR		**AÑO LECTIVO:** **2024-2025**
DATOS INFORMATIVOS		**TRIMESTRE**: **3**
Nombre del docente(s): Katherine Aracely Pando Guamán	**Subnivel:** Medio	
NÚMERO DE SEMANAS: 8 a 10 SEMANAS		
TÍTULO DE LA UNIDAD:	"La valoración del patrimonio cultural"	
OBJETIVO DE LA UNIDAD:	Fomentar en los estudiantes el aprecio y la importancia que tienen los patrimonios culturales	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:		
ASIGNATURA: EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: **OG.ECA.2.** “Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación” (p.37). **OG.ECA.6.** “Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura” (p. 37)		

CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	**EVALUACIÓN**
N.º. de sesiones: 2 a 3 sesiones					

El patrimonio cultural	"Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet. (Ref. ECA.3.1.12.)" (p. 39).	"Reconoce y valora las características fundamentales de del patrimonio cultural, y documenta a través de la captura de imágenes y videos, o de la selección de recursos encontrados en Internet. (ref. I.ECA.3.6.1)" (p. 40).	Tijeras Cartulinas de colores Hojas Imágenes impresas Materiales decorativos Silicona Goma Marcadores de colores	**ANTICIPACIÓN** ● Dinámica: "Palabras y colores" para estimular el pensamiento de los niños. ● Se realizará la pregunta problema, la cual es: ¿por qué es importante mantener el patrimonio Cultural tangible e intangible?, permitiendo que los estudiantes generen una lluvia de ideas en base a esa pregunta. Video: ● https://www.youtube.com/watch?v=wze5ixR4XNU&pp=ygUscGF0cmltb25pbyB0YW5naWJsZSBlIGludGFuZ2libGUgZGVsIGVjdWFkb3I%3D ● https://www.youtube.com/watch?v=93jVoOLu1Uc&pp=ygUscGF0cmltb25pbyB0YW5naWJsZSBl	**Técnica** Análisis **Instrumento** Rúbrica

				IGludGFuZ2libGUgZGVsIGVjdWFkb3I%3D **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO** ● Reflexión sobre los videos presentados ● Recopilación de información autónoma sobre ¿qué es el patrimonio cultural?, ¿qué es el patrimonio cultural tangible e intangible? y 4 patrimonios tangibles y/o intangibles del Ecuador. ● Creación de un scrapbook con la información recopilada. Video: ● https://www.youtube.com/shorts/5-z68uXlHPE?feature=share ● https://youtu.be/IpAXPf6yG0s	

				CONSOLIDACIÓN ● Exposición colectiva de los trabajos, permitiendo que todos los estudiantes lean la información que sus compañeros recolectaron. ● Videojuego llamado "¿Quién quiere ser millonario?", este videojuego es en base a responder preguntas en grupo, para verificar cuanto conocimiento obtienen los alumnos https://view.genially.com/6805db1a27308ea73256e0f2/interactive-content-quiz-millonario-patrimonio-cultural-del-ecuador	
N.º. de sesiones: 2 a 3 sesiones					

Fiestas tradicionales del Ecuador	▪ "Investigar fiestas de especial relevancia de los pueblos del Ecuador. **Ref. ECA.3.2.18.**" (p. 40).	"Describe la importancia de las fiestas de especial relevancia en el Ecuador. (REF.I.ECA.3.6. 2)" (p. 40)	Cartulina Marcadores Hojas de Colores Esferos Materiales Impresos	**Anticipación** • Dinámica "En mi barca de papel" para estimular el pensamiento y respuesta rápida de los niños. • Preguntas introductorias: ¿Qué Fiestas conocen?, ¿han asistido a alguna festividad?, ¿por qué creen que se realizan dichas fiestas? • Videos: • https://youtu.be/8pRPrQ0CaN8 Reflexión sobre las diversas festividades del Ecuador **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO** • Explicación de la importancia de las festividades de Ecuador y su conservación.	**Técnica** Análisis **Instrumento** Rubrica

				• https://gamma.app/docs/La-Riqueza-Cultural-de-Ecuador-Sus-Festividades-gkcf56dgxc8a0pc • Actividad individual para la creación de un lapbook sobre algunas de las fiestas del Ecuador • https://youtu.be/77ivSsJEPto?si=isySl6-V8DW1UlY_ • https://youtu.be/OR1Lq-2y8yE • En base a la investigación obtenida se realizará un lapbook en cartulina en el que cada grupo plasme de forma estructurada la importancia, definición y características de una festividad importante en el Ecuador. • Uso de Rubrica para el contenido del Lapbook	

				• Desarrollo de la creatividad y libre albedrio para la creación del Lapbook **CONSOLIDACIÓN** • Exposición de los trabajos en el curso como una forma interactiva de fomentar la información sobre estas festividades.	
N.º. de sesiones: 2 a 3 sesiones					
Ceremonias tradicionales: Inti Raymi	"Conocer sobre los rituales de la celebración del Inti Raymi, su origen, sus ritos, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, o los alimentos que se ingieren. (Ref. ECA.3.3.10.)" (p.	Reconoce y valora las características fundamentales del Inti Raymi. (Ref.I.ECA.3.6.1 .)	Material Digital Material Impreso	**ANTICIPACIÓN** • Dinámica introductoria: el baile de la cebolla, una forma movida de empezar la clase con ánimos • Se pedirá que los estudiantes llenen una encuesta para analizar los conocimientos de ellos con respecto al Inti Raymi. • Pregunta en base a las anteriores clases: ¿Cuáles son las celebraciones más	**Técnica** Análisis **Instrumento** Encuesta

				importantes de los pueblos andinos?, de manera que se pueda introducir a los estudiantes hacia las ceremonias del Raymi. • Preguntas en base al conocimiento de los estudiantes: ¿A qué Dios va dirigido el Inti Raymi? ¿conocen la importancia de esta celebración? ¿en qué lugares se celebra?, entre muchas otras. **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO** • Se explicará con la ayuda de audiovisuales y diapositivas la importancia del Inti Raymi y cómo se celebra en Cañar. Presentando conceptos esenciales como Wacas, rituales, procesión y una de las más importantes la Chakana:	

				• https://www.canva.com/design/DAGqGhlGT8A/h26qDoj8F2P1eacjLyKFhQ/edit?utm_content=DAGqGhlGT8A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton • https://youtu.be/qQM3INWQMDs • https://www.youtube.com/shorts/Ol0c15rOoVk?feature=share • En base a los conocimientos que se presentaron se utilizará un videojuego creado para la inmersión de los alumnos hacia el Inti Raymi. • Se realizará una encuesta que demuestre cuanto aprendieron los estudiantes sobre el Inti Raymi.	

8.3 Herramientas para el desarrollo de videojuegos a ser implementado

El videojuego educativo ha sido una de las herramientas más innovadoras en los últimos años, siendo usada por muchos docentes al ser una herramienta que promueva el aprendizaje activo en los estudiantes durante las clases, tal y como lo da a entender Rojas et al. (2022): “De acuerdo con la efectividad de los videojuegos se puede afirmar que estos son efectivos tanto para el desarrollo cognitivo como para las habilidades socioemocionales” (p. 20).

Debido a esto el incluir los videojuegos en el aula puede mejorar la integración de los alumnos con el contenido dado en clase, dándoles un empuje a mantenerse activos en todo el transcurso de su aprendizaje de la forma más positiva posible.

Es por esto que al tener en cuenta que los videojuegos son una mejora dentro del área educativa, este trabajo tiene la propuesta de crear un videojuego ambientado hacia temas culturales, específicamente para la enseñanza del Inti Raymi, de tal forma que sirva como herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje y apreciación hacia la cultura.

Se tiene en cuenta que al existir diferentes herramientas de desarrollo de videojuegos para las diferentes creaciones que se quieren realizar con sus respectivas complejidades, se ha escogido una herramienta para desarrollar este videojuego, en la cual se puede desarrollar de forma óptima lo planteado en este trabajo.

Genially

Esta herramienta permite el crear contenido digital en línea dejando de lado la necesidad de tener conocimientos de programación, generando un contenido interactivo a la vez que sencillo, de esta forma usando dicha creación en el aula de clases para obtener una experiencia significativa y participativa ya sea a través de las creaciones de presentaciones o de recursos digitales interactivos y divertidos. En base a esto se ha escogido a Genially como la herramienta para el diseño y creación de un videojuego educativo.

Es así que Ponce & Ochoa (2021) describen que Genially: “Permite al usuario crear contenidos visuales tales como: imágenes, presentaciones, infografías entre otros” (p. 144). De esta manera es que esta herramienta permite el diseño experimental de un contenido en concreto que sea interactivo para su uso con el alumnado en el proceso de aprendizaje.

Al hablar de los diferentes contenidos interactivos que ofrece esta plataforma se debe mencionar que al crear un videojuego interactivo en esta plataforma se tiene una gran variedad de modelos y plantillas ya sean de serpientes y escaleras, escape rooms, trivias entre otros. Es así que se ha tenido en cuenta un

modelo o estilo Breakout con el propósito de incentivar a los estudiantes mediante niveles y llaves para una meta específica.

Sora

Las inteligencias artificiales tienen dos divisiones entre las personas, algunas creyendo que estas facilitan el trabajo de la gente volviéndola más dependiente a que estas resuelvan todo lo que se les diga, pero otras personas las consideran como herramientas que también te facilitan ciertas acciones o actividades pero no confían en ellas al cien por ciento, de esta forma siguiéndolas y si es necesario guiándolas con otras descripciones que ayuden a obtener un resultado más correcto y preciso.

Es en base a este segundo concepto que se ha escogido a Sora como una herramienta para el desarrollo de esta propuesta, puesto que es una plataforma perteneciente y desarrollada por OpenAI la cual permite el generar videos e imágenes a partir de descripciones textuales de lo que se quiere obtener como resultado.

El utilizar esta inteligencia artificial facilita el trabajo de crear tanto personajes como entornos y objetos para el videojuego, de esta forma lo que quiero pretender es demostrar aparte de que las IA's son herramientas útiles, que pueden ser utilizadas para la creación de contenidos interactivos de una forma un poco más rápida.

8.4 Estructura de la propuesta

Llegando a este punto se explicará y expondrá sobre las diferentes fases que fueron necesarias para este proyecto, teniendo un total de 4 fases:

Fase1: Contextualización o conceptualización

Para esta fase se inició generando un diálogo introductorio con los estudiantes, realizando una presentación general y explicando el que se va a trabajar durante las prácticas en el horario de ECA: Implementación de un videojuego educativo para el aprendizaje del Inti Raymi.

Figura 5

Fotografía de la primera práctica pre profesional



Nota. La figura muestra una fotografía del grupo de estudiantes o sujetos de la investigación.

Fase 2: Planificación

En base al aula que ha sido seleccionado para este trabajo, se realizó una planificación micro curricular específicamente para 3 sesiones de clases distintas cada una variando su duración entre 1 a 2 semanas de aplicación, en las cuales todos los trabajos o actividades que se desarrollen tendrán siempre relación con el área de ECA.

Cada una de estas tres sesiones tuvieron el propósito de guiar al estudiante hacia la última sesión de la planificación, introduciendo al alumnado en el conocimiento necesario para la aplicación de dicha sesión.

Fase 3: Aplicación

En esta fase se aplicó las primeras dos sesiones, la primera se realizó con un dialogo introductorio, en el cual se quiso saber cuál es el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el patrimonio cultural como primer punto y sobre las celebraciones culturales que conocen. De esta manera se quiere profundizar hacia la explicación de la importancia del patrimonio cultural y sus divisiones del patrimonio cultural tangible e intangible, es así que en base a la explicación, medios audiovisuales y reflexiones participativas de los

estudiantes, se procedió a aplicar la primera actividad de la planificación micro curricular, planteando un trabajo individual de la creación de un Scrapbook para el cual se dio la explicación pertinente de qué es o qué caracteriza al Scrapbook, en el cual los estudiantes plasmaron su entendimiento sobre la importancia del patrimonio cultural tangible e intangible y 4 ejemplos de patrimonios del Ecuador ya sea tangible o intangible en base a una investigación realizada en casa.

Figura 6

Fotografía de la primera sesión aplicada



Nota. La figura muestra un estudiante realizando una actividad en clases.

Para la aplicación de la segunda planificación, los estudiantes se trasladaron al aula de audiovisuales, en el que se realizó preguntas sobre la clase pasada para dar introducción al nuevo tema de clases sobre las festividades que se celebran en Ecuador. Es así que en base a un dialogo en el cual participaron los estudiantes, se llevó una charla amena sobre la importancia de las festividades del Ecuador.

Mediante el uso de diapositivas y audiovisuales se explicó la importancia de las diversas festividades tradicionales que se celebran en Ecuador. Es en base a todo esto que se realizó la actividad planificada en esta sesión, en la cual se forman grupos de 5 a 8 personas, cada grupo mediante selección aleatoria obtuvieron el nombre de una festividad de la cual deberán buscar información y en base a esa búsqueda se creó un Lapbook en el cual se resaltaron ciertas partes específicas que se explicadas en el aula.

Figura 7

Fotografía de la segunda sesión aplicada



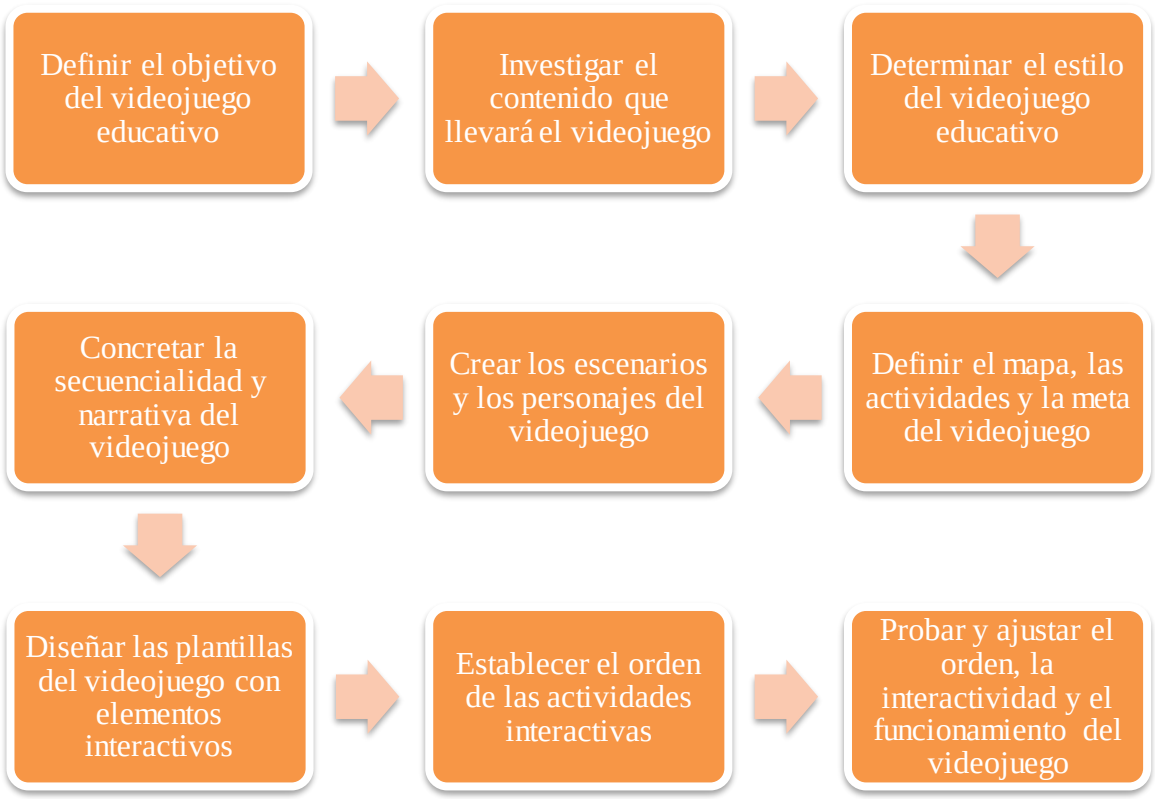
Nota. La figura muestra a un grupo de estudiantes realizando una actividad en clases.

Fase 4: Investigación, diseño y prueba

Esta fase se llevó a cabo al mismo tiempo en el que se aplicaba las dos primeras sesiones, para esto se hizo uso de la técnica de análisis de documentos y su respectivo instrumento para la selección de contenidos importantes y claves para el desarrollo del videojuego centrado en el inti Raymi, tomando en cuenta la importancia de los contenidos culturales para el diseño.

Figura 8

Pasos para el diseño del videojuego educativo



Nota. La figura muestra un organizador gráfico de proceso para el desarrollo de la propuesta de esta investigación. Fuente: Creación propia

En base a ese contenido se procedió a realizar la creación de la narrativa del juego, los personajes, el entorno o paisaje, entre otros, con el objetivo de crear o descartar elementos, tomando en cuenta la complejidad de la narrativa, de las actividades y el entendimiento que podrían tener los niños.

Dicho lo anterior se procede a compartir el proceso del desarrollo de la propuesta. Al tener definido el objetivo de este trabajo el cual consiste en *Fortalecer el proceso de aprendizaje y apreciación del Inti Raymi en estudiantes de básica media, a través de la implementación de un videojuego educativo interactivo* y la DCD de la última sesión *Conocer sobre los rituales de la celebración del Inti Raymi, su origen, sus ritos, las*

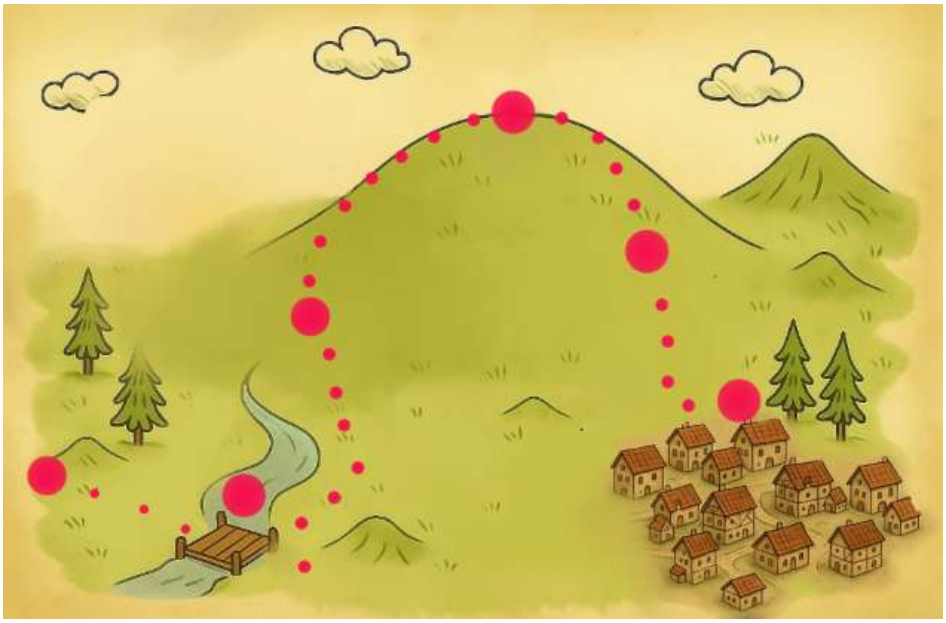
vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, o los alimentos que se ingieren. (Ref. ECA.3.3.10.), se procede al siguiente paso en el cual se sintetizó la información obtenida de forma objetiva.

Para el siguiente paso se determinó el estilo del videojuego llamado Breakout con el cual los estudiantes deben superar cada nivel para obtener un elemento o llave que se utilizará al final del videojuego, es por esto que para el siguiente paso se define el mapa, las actividades y la meta junto con el material que se quiere desbloquear.

Gracias a la información obtenida se estableció que es necesario el generar un mapa de cinco puntos esenciales, seis contando la meta final. A partir de este punto se hace utilización tanto de las plantillas de Genially como de Sora para la creación del mapa. Es así que se divide las actividades a resolverse para la obtención de un objeto que permita el pasar al siguiente punto del mapa.

Figura 9

Plantilla del mapa del videojuego



Nota. La figura muestra el curso que deberá seguir el jugador para completar el videojuego. Fuente: Creación propia

Para facilitar la interacción del jugador con el juego cada uno de los puntos ofrecen su nombre propio y cada punto será desbloqueado al momento en el que el jugador solucione todas las actividades

interactivas que se le crucen a lo largo del camino permitiendo de esta forma el mantener una narrativa más fluida y su sección para la resolución de actividades.

Es así que se pasa al siguiente punto en el cual se desarrollaron los escenarios necesarios para el juego, los cuales permiten el mantener un ambiente atractivo a la vista del jugador con colores claros y elementos coloridos, siendo algunos de estos escenarios interactivos y necesarios para el transcurso del juego.

Figura 10

Plantilla de la creación de uno de los entornos dentro del videojuego



Nota. La Figura muestra una imagen de una plaza generada por IA para su uso en el videojuego creado. Fuente: Creación propia

Figura 11

Plantilla de un entorno boscoso para el videojuego



Nota. La Figura muestra una imagen de un bosque generada por IA para su uso en el videojuego creado. Fuente: Creación propia

Figura 12

Plantilla de un entorno despejado del videojuego



Nota. La Figura muestra una imagen representativa de los restos arqueológicos de Ingapirca generado por IA para su uso en el videojuego creado. Fuente: Creación propia

Ahora bien en cuanto a la creación de los personajes que se encuentran en el videojuego se prefirió hacer unos diseños simples a la vez que algo llamativos, con el mismo estilo en el que se crearon los escenarios, pero con personajes de diferentes características como hombre o mujer, alto o bajo, de cabello

corto o cabello largo, de esta forma haciendo notar que cada personaje es único para que el estudiante recuerde cual fue el contenido que ofreció sin quitar el estilo tipo cuento que se les caracteriza a cada uno.

Figura 13

Personajes creados para el videojuego



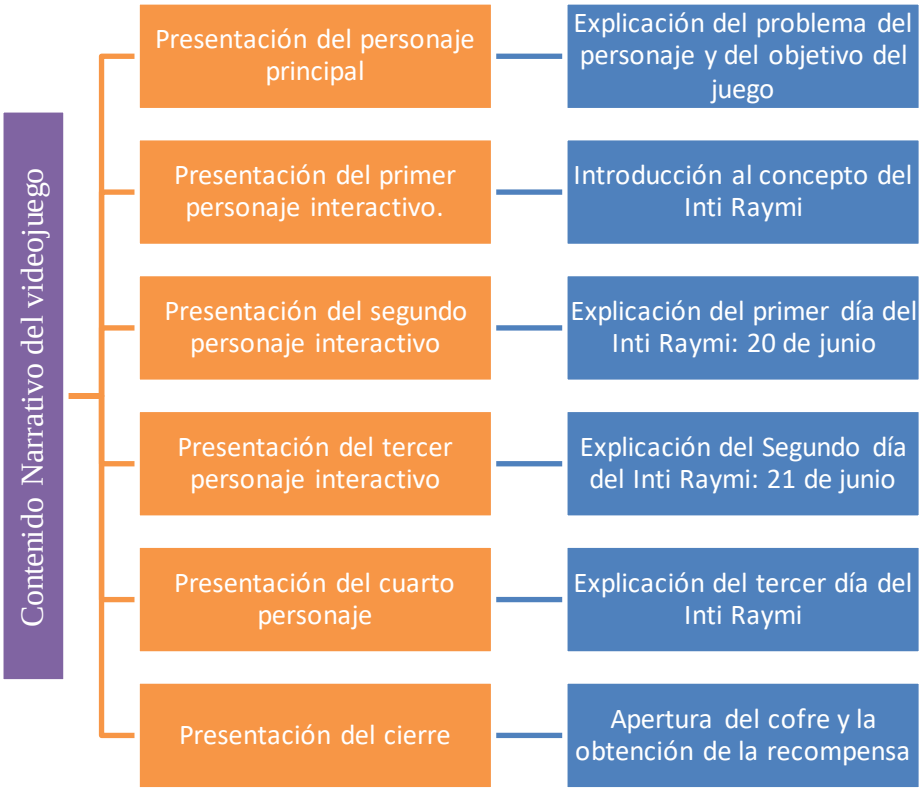
Nota. La Figura muestra una imagen los distintos personajes generados por IA para su uso en el videojuego creado. Fuente: Creación propia

Estos personajes fueron creados con el objetivo de apoyar al jugador al momento de querer atravesar cada punto del mapa, proporcionando información esencial para tener un pase eficiente al siguiente nivel.

Referente a la parte de la secuenciación narrativa se tomó en cuenta qué es lo que se quiere enseñar y qué es lo que los niños entenderían teniendo en cuenta que va dirigido para estudiantes de entre 10 a 12 años, ofreciendo conceptos que les sea fáciles y entendibles de recordar y comprender.

Figura 14

Organizador gráfico de la narrativa del videojuego



Nota. La Figura muestra un organizador gráfico respecto al contenido del videojuego creado. Fuente: Creación propia

Respecto al uso de Genially para el desarrollo del juego, se planteó esta herramienta puesto que otorga al docente el escoger elementos y actividades interactivas que serán útiles para el contenido interactivo, de esta manera escogiendo actividades específicas para el progreso del videojuego como los botones y las preguntas interactivas de imágenes, opción múltiple, respuesta corta, entre muchos otros, es así que en base a lo que se quiere llegar se diseñaron diferentes plantillas de actividades interactivas.

Figura 15

Plantilla de una actividad interactiva



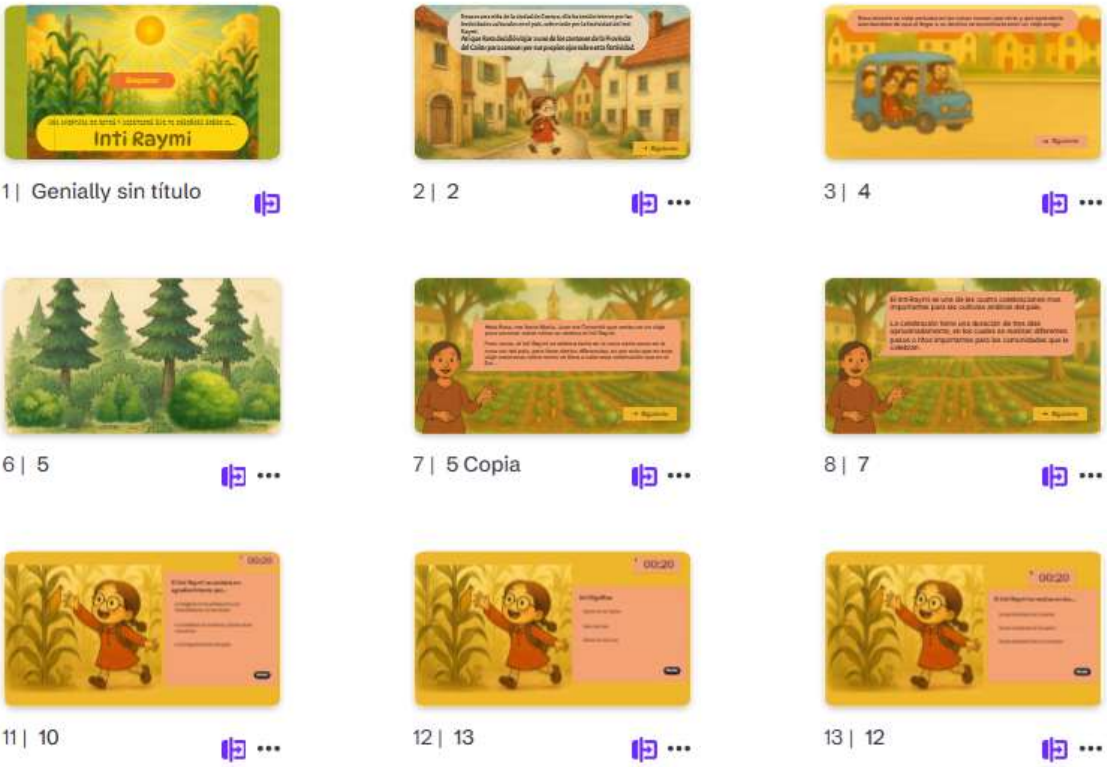
Nota. La Figura muestra una imagen de una niña generada por IA y una actividad interactiva pertenecientes al videojuego creado. Fuente: Creación propia

Para estas actividades se tomó en cuenta que al momento de que el niño lo realice se pondrá un límite de tiempo y una repetición de la pregunta de forma que si se equivoca pueda volver a intentar cada actividad. Las actividades no irán en desorden más bien van respecto a la narrativa de la historia de tal forma que el alumno pueda ir recopilando información y resolviendo actividades respecto a esa información, al resolver cada uno de estos puntos del mapa y concretarlos de forma satisfactoria.

Para el aspecto de la prueba y error del juego, se analizó los detalles de cada parte del contenido haciendo prueba y error de lo que puede suceder al ser implementadas, de esta forma se quiere tener un videojuego sin errores ni fallos, corrigiendo colores, preguntas, respuestas, narrativa e incluso ortografía y gramática.

Figura 16

Plantillas con contenido del videojuego



Nota. La Figura muestra una captura de pantalla de ciertas plantillas creadas para el videojuego. Fuente: Creación propia

Fase 5: Implementación

Para la última fase se aplicó la tercera y última sesión con la cual se explicará a los estudiantes sobre el objetivo de resolver un videojuego al finalizar la clase. Antes de empezar con la explicación de la festividad del Inti Raymi se realizó una encuesta de cuestionario abierto a cada estudiante antes de que se inicie la clase para abordar cuanto conocimiento tienen los estudiantes sobre el Inti Raymi, explicando que deben poner lo que ellos conozcan y que en caso de que no conozcan dejen en blanco la pregunta o escriban que no tienen conocimiento.

Luego se procedió a dar una clase explicativa, haciendo uso de diapositivas y audiovisuales para que los niños se adentren hacia el significado del Inti Raymi. Es así que por medio de esto a continuación los estudiantes se dirigirán al aula de computación a realizar el videojuego final.

Figura 17

Estudiante interactuando con el videojuego propuesto



Nota. La Figura muestra una fotografía de un estudiante interactuando con el videojuego creado. Fuente: Creación propia

Al finalizar, cada estudiante que terminó el videojuego debía llenar otra encuesta, pero con preguntas más específicas con el objetivo de que los estudiantes plasmen los conocimientos obtenidos a lo largo de la clase, para su análisis previo. Es de esta forma que se concluye la explicación del proceso de esta propuesta de investigación.

9. Análisis y discusión de Resultados

Acorde con la utilización de las técnicas e instrumentos descritas anteriormente, este capítulo se centra en los datos recolectados en torno a las preguntas de investigación propuestas en esta investigación.

Resultados de la primera encuesta realizada

En base a la primera pregunta ¿Qué conocimientos poseen los estudiantes de 6to de EGB sobre la festividad cultural del Inti Raymi? de la cual se tiene como objetivo “analizar el nivel de conocimiento de los

estudiantes sobre la celebración del Inti Raymi", se realizó una encuesta de cuestionario abierto a cada uno de los estudiantes para obtener los resultados que contestaron dicha pregunta.

Es así que de dicho cuestionario **(véase anexo 6)** de exactamente 7 preguntas se obtuvo que la mayor parte del grupo de los estudiantes respondieron de tal forma que no poseían ningún conocimiento respecto al Inti Raymi y otros realizando explicaciones o conceptos erróneos o inentendibles en base a cada pregunta realizada, utilizando palabras como "no poseo información", "no sé" o incluso dejando espacios en blanco.

De esta forma se tiene que de todo el curso que está en esta investigación, gran parte de ellos no poseen los conocimientos necesarios para el entendimiento de la importancia del Inti Raymi, expresando resultados al azar, o expresando solo el mínimo conocimiento erroneo que posee sobre el Inti Raymi.

Resultados de la ficha de análisis de documentos

Con respecto a la utilización de fichas de análisis de documentos para la recolección de información se toma en cuenta la segunda pregunta de investigación ¿Cómo generar un videojuego educativo basado en el Inti Raymi? y el objetivo diseñar en Genially un videojuego educativo funcional basado en el contexto del Int

i Raymi.

Referente a los resultados obtenidos de la ficha del análisis de documentos se escogieron como tales 6 trabajos centrados hacia el Inti Raymi, trabajos que han sido realizados y publicados en los últimos cinco años de los cuales se obtuvo una gran información enriquecedora sobre la festividad del Inti Raymi en la provincia del Cañar, tanto conceptos, como ceremonias, personajes destacables y días en los que se realiza dicha festividad.

En cada uno de estos documentos **(véase anexo 5)**, se analizó la información tomando en cuenta el cómo los autores obtuvieron dichos datos, ya sea que la analizaron de diferentes documentaciones anteriores o por inmersión en la festividad en este caso obteniendo información directamente de su interacción en dicha ceremonia, resaltando qué partes del contenido de cada documento serían los necesarios para ser empleados y adaptados para el contenido del juego. Es así que, como resultado de esta búsqueda de información, se tiene que se ha escogido de forma rigurosa información que fue necesaria para el contexto cultural del videojuego desarrollado en Genially.

Análisis de la segunda encuesta abierta

La segunda encuesta abierta fue aplicada luego de la interacción del estudiante con el videojuego, esta encuesta a diferencia de la otra aplicada contenía preguntas más específicas, esta encuesta responde a la pregunta ¿De qué manera los videojuegos educativos apoyan en el proceso de aprendizaje del Inti Raymi? y al objetivo de *recopilar información sobre el conocimiento de los estudiantes respecto al Inti Raymi después de la interacción con el videojuego.*

Ahora bien, cada pregunta de la encuesta **(véase anexo 7)** iba centrada hacia el contenido del videojuego de tal manera que, si el estudiante presto atención de principio a fin todo el juego, podría contestar cada pregunta planteada,

Luego de la interacción entre el estudiante y el videojuego se obtuvo que la gran parte del curso respondió satisfactoriamente cada pregunta, cada uno de ellos bajo sus conocimientos, entendimientos y perspectivas de lo visto en el juego, pero aun así se comprende que cada respuesta de los que respondieron satisfactoriamente da a entender que los estudiantes lograron aprender sobre el Inti Raymi y sobre la importancia de apreciar las festividades tradicionales como esta.

Resultados de los registros anecdóticos

Dentro de lo que es la utilización del Registro anecdótico se obtuvo información de todo el proceso de implementación de la planificación de principio a fin **(Véase anexo 8)**, a través de dicha información se puede decir que los estudiantes en un principio no poseían información sobre la cultura y el patrimonio cultural pero con el paso de las clases su conocimiento se fue ampliando poco a poco notando un elevado interés de los estudiantes hacia cada actividad realizada y una motivación palpable al saber que poco a poco se acercaba el momento de interactuar con el videojuego.

Al momento en que los estudiantes lograron interactuar con el juego, se percibió una subida de ánimo en los estudiantes, notando curiosidad por parte de ellos al leer la historia, se visualizó también que cada estudiante prestaba atención en el videojuego y de vez en cuando ayudaban a algún compañero a superar una actividad o si estaba confuso respecto a algún punto.

Es así que en base a los datos recolectados en los registros anecdóticos se tiene como resultado que los estudiantes en un inicio poseían una nula información y poca importancia hacia el ámbito de las festividades culturales y del Inti Raymi, pero al ir aplicando las sesiones de la propuesta se pudo notar como la gran parte de dichos estudiantes iban poco a poco cambiando su conocimiento y su interés hacia la importancia de las festividades sobre todo del Inti Raymi.

Dando por finalizado y analizando cada uno de estos datos se tiene como resultado que la mayoría de los estudiantes de este grupo de estudio han presentado sus respuestas de forma satisfactoria, mientras que el resto a pesar de que entiende y tiene conocimientos del concepto no sabe cómo explicarlo o demostrarlo.

10. Conclusiones y recomendaciones

Teniendo en cuenta que esta investigación se centra en el uso de un videojuego educativo para el aprendizaje y aprecio del Inti Raymi en estudiantes de educación general media. Los resultados que se han obtenido concluyen en primer lugar que se ha constatado que el uso de esta herramienta puede apoyar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje del Inti Raymi.

Teniendo en cuenta el primer objetivo, se identificó que, mediante la encuesta y la observación, los estudiantes poseían un casi nulo conocimiento de la festividad del Inti Raymi lo cual ha proporcionado información necesaria para saber desde donde se tiene que enseñar a los estudiantes sobre esta temática,

en este caso teniendo en cuenta que gran parte de los estudiantes apenas adivinaban qué era el Inti Raymi y por qué se lo celebraba.

Ahora en cuanto a lo que es el objetivo 2 se ha recopilado suficiente información para el contexto cultural del Inti Raymi, de esta forma logrando crear un juego diseñado para su utilización en la enseñanza de esta temática **(Véase Anexo 8)** haciendo uso también de plataformas útiles tanto Genially como Sora que permitieron realizar un trabajo más eficaz a la vez que fácil de crear.

Dicha información fue suficiente para destacar aspectos importantes del Inti Raymi dentro del videojuego, temas y conceptos tales como, personajes destacables , días en los que se realizan la festividad, el concepto de una Chakana y los elementos con los que se la construyen, cada uno de estos datos siendo imprescindibles en el contexto del videojuego para su aplicación.

La plataforma de Genially llegó a ser útil para el momento de diseño y creación puesto que facilita este proceso, utilizando las estructuras apropiadas, un orden lógico y actividades eficaces. De esta forma el usar Genially no solo te permite el usar plantillas ya hechas, sino que también ayuda a los estudiantes en su aprendizaje a través del juego y la interactividad.

Y respecto al objetivo 3, la creación de videojuegos educativos con contenido basado en la festividad del Inti Raymi fue eficaz para el mejoramiento del aprendizaje de los alumnos, haciéndoles entender que no solo es una presentación de danza o música sino de que comprendan que lleva un proceso, un significado y una importancia para aquellos que la realizan.

Es así que en base a las conclusiones que ofrecieron cada resultado obtenido, se tiene que la implementación del videojuego como una herramienta fortalece y apoya en el proceso de aprendizaje de los estudiantes al mantener la atención del estudiante centrado y al mismo tiempo motivado hacia el contenido y las actividades que ofrece la narrativa del videojuego.

Recomendaciones

Ya hechas las conclusiones de esta investigación, se recomienda siempre tener en cuenta que es lo que se puede enseñar y que es lo que no se puede enseñar a través de los videojuegos respecto a las edades de los niños a los cuales se les aplicará el videojuego, puesto que al ser un videojuego dentro del ámbito cultural, habrá aspectos que serán difíciles de entender por los niños, por eso se recomienda utilizar información sencilla y corta para que los estudiantes logren concretar su aprendizaje de forma satisfactoria.

Dentro de esta sugerencia se tiene que tomar en cuenta que las festividades culturales o en general los temas culturales son extensos de enseñar así que se debe tener siempre en cuenta al crear un recurso tecnopedagógico ¿qué se quiere enseñar?, ¿en cuánto tiempo se va a enseñar?, y ¿qué es lo que más les llamaría la atención?, como por ejemplo puede que en un curso aprendan mas al usar juegos como trivias y competiciones en base a preguntas antes que en juegos como un scape Room.

También se sugiere indagar a los estudiantes cuanto conocimiento poseen sobre el uso de computadoras, ya que existe la posibilidad de tener estudiantes que nunca antes han usado una computadora, de esta forma se permite el dedicar una clase a enseñar al alumnado sobre el uso básico de los instrumentos de computación, de esta manera se puede implementar una clase con el uso de métodos y recursos tecnopedagógicos en computadoras sin tener contratiempos y manteniendo una clase fluida.

Finalmente se alienta a los profesores a utilizar videojuegos educativos para fomentar el trabajo en equipo y la participación activa e incluso el conectivismo, de tal forma que se pueda mejorar la capacidad de expresión de cada alumno y su forma de retener conocimiento viendo al videojuego desde la perspectiva de su utilidad y su eficiencia al momento de aplicarla en el aula de clases.

11. Referencias

Acosta-Albán, L. A. (2012). *Los elementos curriculares y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Gonzalo Abad del Caserío El Placer, cantón Baños de Agua Santa, provincia de Tungurahua* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato] https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5486/3/Mg.DCEv.Ed.1695.pdf.

Acosta, S., M. Espín, E. Rosero, y M. Estupiñán. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria De Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial Y Humanista, 5*(3), 1-7. https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01.

Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451

Álvarez, D., y N. Conforme. (2021). Videojuegos: herramientas didácticas digitales en un centro educativo de Babahoyo». *Res Non Verba Revista Científica*, 11(*2*),103-119. https://doi.org/10.21855/resnonverba.v11i2.538

Aponte, K. (2025). Factores que influyen en la participación activa de los estudiantes de noveno grado. [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13542

Benítez, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 10*(19), 65-66. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453

Blanco, J. (2025). Estrategias de Enseñanza para Fomentar la Participación Activa en el Aula, en Alumnos de 3° A de la Telesecundaria Felipe Ángeles Ramírez de la Comunidad La Unión Othón P. Blanco, Q. Roo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9*(3), 7027-7038. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18341

Castillo, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 21*(1), 340-354.

Chávez, M., C. Rojas, E. Bravo, y S. Cieza. (2022). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação,*

(E54), 367-377. https://www.proquest.com/scholarly-journals/revisión-sistemática-influencia-de-los/docview/2812112921/se-2

Contreras, J. (2023a). El fascinante mundo de los videojuegos: Un universo de entretenimiento, evolución y problemáticas. *WILLACHIKUY, 3*(2), 5-7. doi:10.46363/willachikuy.v3i2.3.

Contreras, J. (2023b). El fascinante mundo de los videojuegos: Un universo de entretenimiento, evolución y problemáticas. *WILLACHIKUY*, *3*(2):5-7. doi:10.46363/willachikuy.v3i2.3.

Domínguez, L., S. Crespo, K. González, y I. Martínez. (2024). Innovación Educativa con Genially: Estrategia de Gamificación para Potenciar la Enseñanza de Educación Artística en un colegio público. *Journal Scientific MQRInvestigar, 8*(1), 4747-4774. doi:10.56048/MQR20225.8.1.2024.4747-4774.

Fiallo, D. (2022). La tecnopedagogía como factor para el desarrollo de la calidad académica. *Alfa Publicaciones, 4*(1.1), 78-93. https://doi.org/10.33262/ap.v4i1.1.142

Gamboa, M. (2019). La zona de desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora. *Didasc@lia: Didáctica y Educación, 10*(4), 33-50. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7248596

Gaona, M. (2022). Estrategia de Formación Docente En Apropiación de lasTecnologías de La Información TIC. [Tesis de pregrado, *Universidad Piloto de Colombia*]. http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/11657.

Garay, J., y C. Ávila. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 4*(8), 23-43. http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1343

García, F., Cara, J. Martínez, J., y Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, *1*(1), 16-24. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607

García, J., m Patiño, y Sonia Moreno. (2022a). Contextualización cognitiva de la interactividad: Una mirada desde los objetos tecnológicos de aprendizaje. *Revista Internacional de Humanidades, 11*, 1-19. doi:10.37467/revhuman.v11.4496.

García, J., m Patiño, y Sonia Moreno. (2022b). Contextualización cognitiva de la interactividad: Una mirada desde los objetos tecnológicos de aprendizaje. *Revista Internacional de Humanidades, 11*, 1-19. doi:10.37467/revhuman.v11.4496.

Guarnizo, F., Quintero, H. y Castro, C. (2024a). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. *Mérito. Revista de Educación, 6*(16), 11-21. https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1235

Guarnizo, F., Quintero, H. y Castro, C. (2024b). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. *Mérito. Revista de Educación, 6*(16), 11-21. https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1235

Guerrero, M., Pilaquinga, V. y Guerrero, C. (2021). La revalorización de la identidad cultural: un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Scientific, 6*(21), 336-355. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.25422987.2021.6.21.18.336-355

Loor, M., y Grasst, Y. (2022a). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. *MQRInvestigar, 6*(4), 664-85. doi:10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685.

Loor, M., y Y. Grasst. (2022b). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. *MQRInvestigar, 6*(4), 664-85. doi:10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685.

Marichal, F. (2023). *Propuesta de gamificación en el aula a través del Breakout EDU.* [Tesis de Pregrado, Universidad de la Laguna] https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/34002.

Martínez, N. (2011). Identidad cultural y educación. http://hdl.handle.net/11715/437.

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C. y Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

Ministerio de educación. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación general básica: Subnivel medio.

Pin, A., y Sánchez, M. (2024). Herramientas tecnológicas educativas en el desempeño académico. *Revista Ciencia y Líderes, 3*(1), 65-73. https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v3.n1.2024.65-73

Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación». *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 8*(15),1-3. https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440

Ponce, D. y Ochoa, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6*(4), 136-155. http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495

Prieto, J., Gómez, J. y E. Said-Hung. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare, 26*(1), 1-23. http://doi.org/10.15359/ree.26-1.14

Quimbita, P. (2022). Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga. [Tesis de pregrado, Universidad tecnica de Ambato] https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35246.

Rojas, P., Sáez, F., Badilla, M. y Jiménez, L. (2022). Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: una revisión sistemática. https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.37810.

Romero, E. (2016). La Investigación Acción: Métodos de investigación. *Illari,* (2)*,* 88-90. https://revistas.unae.edu.ec/index.php/illari/article/view/233

Sánchez, M., Fernández, M. y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL, 8*(1), 113-128. https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400

Santander, E., y Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(5),4095-4106. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378

Zapata, R., Villa, R. y Cisneros, A. (2021). Estrategias de evaluación formativa y desempeño docente en la evaluación para el aprendizaje Educación Básica Regular. *Delectus, 4*(2), 12-20. doi:10.36996/delectus.v4i2.131.

12. Anexos

Anexo 1

Diseño del registro anecdótico

Día:	
Hora:	
Acción del PP:	
Descripción de la situación:	
Análisis/Interpretación	
Evidencia:	

Anexo 2

Diseño de la ficha de análisis de documentos

Ficha de análisis de documentos	
Ficha N.	
Nombre del Documento:	
Autor(es):	
Tipo de documento:	
Referencia bibliográfica:	
Palabras claves del texto:	
Tema central:	
¿Qué fuentes confiables utiliza el autor?	
¿Qué características claves de la festividad del Inti Raymi aborda?	
¿Qué conceptos culturales aborda el texto?	
Aporte de la investigación	
Fuentes utilizadas en la investigación y cuales podrían ser útiles a mi investigación:	

Anexo 3

Diseño del primer cuestionario

Primer Cuestionario

Nombre: _____

Fecha: _____

1. **¿Qué sabes sobre la Festividad del Inti Raymi?**

2. **¿Qué actividades conoces que se realizan en el Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

3. **¿Cuántos personajes que aparecen en el Inti Raymi conoces?**

_____
_____
_____
_____
_____

4. **¿Sabes qué significan los baños rituales?**

_____
_____
_____
_____
_____

5. **¿Durante cuántos días crees que se celebra el Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

6. **¿Cuál es la importancia del sol durante el Inti Raymi?**

_____
_____
_____

_____
_____

7. ¿Cuál es tu pensamiento sobre mantener protegidas festividades como el Inti Raymi?

_____
_____
_____
_____
_____

Anexo 4

Diseño del segundo cuestionario

Segundo Cuestionario

Nombre: _____

Fecha: _____

1. **Explica con tus propias palabras: ¿Por qué se celebra el Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

2. **Describe con tus propias palabras: ¿Quiénes son los Yachak?**

_____
_____
_____
_____
_____

3. **Según tus conocimientos: ¿Qué son las Wacas?**

_____
_____
_____
_____
_____

4. **Describe con tus palabras la importancia del baño ritual que se realiza en la madrugada del primer día del Inti Raymi**

_____
_____
_____
_____
_____

5. **Explica: ¿Quiénes son los taitas y cuál es su rol durante el Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

6. **¿Qué importancia simbólica tienen la Ñusta, Sara Ñusta y Allpa Ñusta en la festividad del Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

7. **Describe con tus propias palabras: ¿Qué es una Chakana?**

_____
_____
_____
_____
_____

8. **¿Qué personajes son importantes durante el Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

9. **Describe con tus propias palabras cómo se celebra el Inti Raymi en Cañar durante los tres días de festividad.**

_____
_____
_____
_____
_____

10. **¿Cuál crees que es la importancia de aprender sobre la festividad del Inti Raymi?**

_____
_____
_____
_____
_____

Anexo 5

Fichas de análisis de documentos para el contenido cultural del videojuego

https://drive.google.com/drive/folders/1HujOHc15lyddfXNVkPGHNZk7UjL6crWw?usp=drive_link

Anexo 6

Primeros cuestionarios Aplicados a los estudiantes

https://drive.google.com/drive/folders/14kftEDWHuQsPsZwH17XZ4WOpsf8pBBpM?usp=drive_link

Anexo 7

Últimos cuestionarios aplicados a los estudiantes

https://drive.google.com/drive/folders/1Ayk-JJe9Uq9Eom00VI-v-EAmGJJA1lpH?usp=sharing

Anexo 8

Enlace del Blog que contiene los registros anecdóticos y evidencias fotográficas de las practicas pre profesionales y la implementación de la propuesta.

https://kathyp1711.blogspot.com/2025/04/practicas-preprofesionales.html

Anexo 9

Enlace de la propuesta del videojuego

https://view.genially.com/6841ab428120092079620195/interactive-content-inti-raymi

Anexo 10

Autorización para publicación de archivos que incluyan trabajos o imágenes de niños

https://drive.google.com/drive/folders/1kRWeNksDpscaxzyL_qk8xLSLg6A8B1Ie?usp=sharing