Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259Vol.5 (N°.4). Octubre - Diciembre 2026
DOI: 10.70577/reg.v5i4.1219

Tecnopedagogías mediante videojuegos educativos para fortalecer el aprendizaje significativo y la valoración cultural del Inti Raymi en estudiantes de Educación General Básica.

Technopedagogies through educational video games to strengthen meaningful learning and cultural appreciation of Inti Raymi in students of Basic General Education

MSc. Ojeda Camacho Mayra Janeth
Unidad Educativa Fiscomisional"Mater Dei"
mayra.ojeda@docentes.educacion.edu.ec
https://orcid.org/0009-0005-3276-2573
Loja – Ecuador

MSc. Torres Salinas Maria Elizabeth
Unidad Educativa Fiscomisional"Mater Dei"
mariael.torres@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0004-2309-6241
Loja – Ecuador

MSc. Chuquimarca Conde Maria Jose
Unidad Educativa Fiscomisional"Mater Dei"
mariaj.chuquimarca@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0003-0809-868X
Loja – Ecuador

MSc. Vega Calvas Marcos Anibal
Unidad Educativa Fiscomisional"Mater Dei"
mavega@uefmaterdei.edu.ec
https://orcid.org/0009-0005-3714-714X
Loja – Ecuador

Formato de citación APA
Ojeda, M., Torres, M., Chuquimarca, M. & Vega, M. (2026). Tecnopedagogías mediante videojuegos educativos para fortalecer el aprendizaje significativo y la valoración cultural del Inti Raymi en estudiantes de Educación General Básica. Revista REG, Vol. 5 (N°. 4), p. 3425 - 3446.

NEXO CIENTIFICO
Vol. 5 (N°. 4). Octubre – diciembre 2026.
ISSN: 3073-1259
Fecha de recepción: 25 -10-2026
Fecha de aceptación :29-10-2026
Fecha de publicación:31-12-2026

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

RESUMEN

La incorporación de las tecnopedagogías en los procesos educativos constituye una alternativa para generar experiencias de aprendizaje interactivas y contextualizadas, especialmente cuando se articulan con contenidos relacionados con el patrimonio y la identidad cultural. En este contexto, los videojuegos educativos ofrecen posibilidades para favorecer la motivación, la atención y la participación activa del estudiante, además de aproximarlo a manifestaciones culturales como el Inti Raymi. El objetivo del estudio fue analizar el aporte de las tecnopedagogías, mediante el uso del videojuego educativo, como herramienta de apoyo para fortalecer el aprendizaje y la valoración cultural del Inti Raymi en estudiantes de Educación General Básica. Metodológicamente, la investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, con diseño de investigación-acción y método descriptivo. Participaron 34 estudiantes de Educación General Básica Media pertenecientes a una escuela fiscal de Cuenca, Ecuador. Para recopilar información se utilizaron la observación participante, el análisis documental y la encuesta abierta, apoyados mediante registros anecdóticos, fichas de análisis y cuestionarios aplicados antes y después de la intervención. El videojuego fue desarrollado principalmente mediante Genially, incorporando contenidos culturales previamente seleccionados sobre conceptos, personajes, ceremonias, símbolos y momentos representativos del Inti Raymi. Los resultados evidenciaron que inicialmente gran parte de los estudiantes presentó conocimientos insuficientes sobre esta festividad; posteriormente, la mayoría respondió satisfactoriamente las preguntas relacionadas con los contenidos abordados y mostró mayor interés, atención, curiosidad, participación y colaboración. Se concluyó que el videojuego educativo presentó posibilidades favorables como herramienta tecnopedagógica para apoyar el aprendizaje y la valoración del Inti Raymi, siempre que su implementación responda a una planificación pedagógica, contenidos culturalmente contextualizados y características específicas de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: tecnopedagogías, videojuegos educativos, Inti Raymi, aprendizaje, identidad cultural.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

ABSTRACT

The incorporation of techno-pedagogies into educational processes constitutes an alternative for generating interactive and contextualized learning experiences, particularly when they are linked to content related to heritage and cultural identity. In this context, educational video games offer possibilities for promoting student motivation, attention, and active participation, while also bringing learners closer to cultural manifestations such as Inti Raymi. The objective of this study was to analyze the contribution of techno-pedagogies through the use of educational video games as a support tool for strengthening the learning and cultural appreciation of Inti Raymi among General Basic Education students. Methodologically, the research followed a qualitative approach, with an action-research design and a descriptive method. The participants were 34 Middle General Basic Education students from a public school in Cuenca, Ecuador. Participant observation, documentary analysis, and open-ended surveys were used to collect information, supported by anecdotal records, analysis sheets, and questionnaires administered before and after the intervention. The video game was developed mainly through Genially and incorporated previously selected cultural content concerning concepts, characters, ceremonies, symbols, and representative moments of Inti Raymi. The results showed that most students initially had insufficient knowledge of this celebration. After the intervention, most participants satisfactorily answered questions related to the content addressed and demonstrated greater interest, attention, curiosity, participation, and collaboration. It was concluded that educational video games offer favorable possibilities as a techno-pedagogical tool to support the learning and cultural appreciation of Inti Raymi, provided that their implementation is based on pedagogical planning, culturally contextualized content, and the specific characteristics of students.

KEYWORDS: technopedagogies, educational video games, Inti Raymi, learning, cultural identity.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías digitales en los procesos educativos transforma progresivamente las formas de enseñar, aprender e interactuar con los contenidos curriculares. En este escenario, las tecnopedagogías adquieren relevancia porque permiten articular los recursos tecnológicos con propósitos pedagógicos concretos, superando una concepción instrumental de la tecnología y orientándola hacia la generación de experiencias de aprendizaje participativas, interactivas y contextualizadas. En el ámbito educativo, estas herramientas amplían las posibilidades del docente para diseñar actividades innovadoras y adaptar los contenidos a las necesidades de los estudiantes. Gaona (2022) sostiene que la tecnología constituye un elemento de apoyo para generar cambios en la enseñanza y el aprendizaje, debido a que posibilita complementar las prácticas tradicionales mediante nuevas actividades y ambientes educativos. Esta perspectiva coincide con el planteamiento de la tesis que sirve de base al presente artículo, en la cual las tecnopedagogías se vinculan directamente con la integración intencionada de recursos digitales en la práctica educativa.

Dentro de las posibilidades que ofrecen las tecnopedagogías, el videojuego educativo se posiciona como un recurso que integra interacción, desafío, narrativa, retroalimentación y participación del estudiante. Su incorporación en el aula no implica únicamente trasladar el entretenimiento al contexto escolar, sino aprovechar las características propias del juego para construir situaciones orientadas hacia objetivos de aprendizaje. Chávez et al. (2022) señalan que los videojuegos pueden proporcionar condiciones para desarrollar habilidades relacionadas con la resolución de problemas y la toma de decisiones. Desde esta perspectiva, el estudiante deja de desempeñar exclusivamente el papel de receptor de información y participa activamente en situaciones que demandan explorar, interpretar, decidir y resolver actividades asociadas con un contenido determinado. En consecuencia, el valor educativo del videojuego depende de la planificación pedagógica que sustenta su utilización y de la correspondencia entre sus componentes interactivos y los aprendizajes que se pretenden alcanzar.

Esta orientación se relaciona con los principios de la gamificación educativa, entendida como la utilización planificada de elementos y dinámicas propias del juego para favorecer el compromiso del alumnado. Prieto et al. (2022) consideran que la gamificación permite promover nuevos contextos de aprendizaje capaces de estimular la motivación y el rendimiento escolar. De manera complementaria, García et al. (2020) destacan que una experiencia gamificada debe procurar que el estudiante disponga de autonomía para afrontar y resolver desafíos. Por tanto, el videojuego educativo adquiere mayor pertinencia cuando sus retos, niveles, actividades y mecanismos de interacción se encuentran

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

articulados con objetivos pedagógicos claramente establecidos. La tesis analizada enfatiza precisamente que no se trata de incorporar cualquier juego al aula, sino de seleccionar y diseñar experiencias lúdicas capaces de responder a metas educativas concretas.

Los fundamentos anteriores guardan relación con el enfoque constructivista del aprendizaje, desde el cual el conocimiento se construye mediante la interacción del estudiante con su entorno, sus experiencias previas y las situaciones educativas que enfrenta. Benítez (2023) explica que el constructivismo concibe la enseñanza como un proceso dinámico, participativo e interactivo en el que el conocimiento es construido por quien aprende. En este sentido, la incorporación de un videojuego educativo favorece escenarios donde el estudiante interactúa con información, problemas y desafíos, convirtiendo la experiencia digital en una oportunidad para construir significados. Asimismo, la teoría sociocultural asociada con Vygotsky permite comprender el juego como un espacio de interacción que contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas y sociales. La tesis tomada como referente integra precisamente la teoría del juego y el constructivismo como fundamentos para explicar la relación entre interacción, experiencia y construcción del aprendizaje.

La evidencia reciente también muestra resultados favorables respecto a la incorporación de recursos lúdicos digitales en distintos escenarios educativos. Guarnizo et al. (2024) analizan el uso de videojuegos en estudiantes de educación media y señalan que estos recursos pueden contribuir a captar la atención hacia los contenidos trabajados en clase. Por su parte, Domínguez et al. (2024) estudian la gamificación mediante Genially en el ámbito de la educación artística y destacan su capacidad para generar contenidos visuales e interactivos que incrementan la motivación y participación del alumnado. De manera semejante, investigaciones desarrolladas mediante juegos creados en Genially evidencian posibilidades para fortalecer diferentes aprendizajes, lo que confirma que la tecnología alcanza mayor significado educativo cuando se integra dentro de una estrategia pedagógica previamente planificada. Los antecedentes recopilados en la tesis muestran, además, que el uso de Genially facilita la construcción de experiencias interactivas y ofrece posibilidades para organizar narrativas, actividades y desafíos dentro de un videojuego educativo.

Sin embargo, la utilización de estas herramientas cobra una dimensión adicional cuando se orienta hacia el aprendizaje del patrimonio y las manifestaciones culturales. La educación no solo cumple una función vinculada con la adquisición de conocimientos académicos, sino también con la comprensión del entorno sociocultural y el fortalecimiento de la identidad. En Ecuador existe una diversidad de saberes, celebraciones, prácticas y expresiones heredadas de los pueblos y nacionalidades que requieren espacios educativos para su conocimiento y valoración. Guerrero et al.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

(2021) plantean la necesidad de conocer la cultura ancestral y reconocer el valor del patrimonio como condición para fortalecer la identidad. En este sentido, enseñar las manifestaciones culturales mediante recursos cercanos a las formas contemporáneas de interacción de los estudiantes representa una alternativa para relacionar innovación educativa y valoración cultural. La tecnología, por tanto, no sustituye la experiencia cultural, sino que puede convertirse en una mediación pedagógica para aproximar al estudiante a sus significados, símbolos y prácticas.

Entre estas manifestaciones se encuentra el Inti Raymi, festividad vinculada con la cosmovisión y las tradiciones de los pueblos andinos. Su abordaje educativo adquiere importancia porque permite acercar a los estudiantes a elementos culturales relacionados con la memoria colectiva, la identidad, las prácticas comunitarias y la valoración de los saberes ancestrales. No obstante, la tesis utilizada como referente identifica una problemática significativa: estudiantes de Educación General Básica Media presentan conocimientos reducidos acerca del Inti Raymi y de la importancia que posee esta celebración para las comunidades. Esta situación evidencia la necesidad de fortalecer las estrategias mediante las cuales se enseñan contenidos culturales, especialmente cuando las metodologías empleadas no consiguen generar suficiente motivación, participación o conexión con las experiencias de los estudiantes.

El problema adquiere mayor relevancia al considerar que el desconocimiento de las manifestaciones culturales puede limitar la comprensión y valoración del patrimonio. En el estudio que constituye la base documental de este artículo, la exploración inicial muestra que una parte considerable de los estudiantes no posee conocimientos suficientes sobre el Inti Raymi, mientras que algunos presentan conceptos equivocados o respuestas imprecisas acerca de la celebración. Frente a esta realidad, resulta pertinente explorar estrategias capaces de combinar el aprendizaje cultural con experiencias interactivas. Los videojuegos educativos ofrecen esta posibilidad al integrar imágenes, narrativas, retos, preguntas y actividades que permiten presentar contenidos culturales mediante una secuencia en la que el estudiante participa activamente.

La pertinencia de estudiar esta relación también se sustenta en los resultados obtenidos en experiencias previas. La tesis analizada reporta que, después de la interacción con el videojuego diseñado para abordar el Inti Raymi, una parte importante de los estudiantes responde satisfactoriamente las preguntas relacionadas con los contenidos presentados y manifiesta una mayor comprensión de la celebración y de la necesidad de apreciar las festividades tradicionales. Asimismo, durante la aplicación se observa curiosidad, atención, colaboración entre compañeros y mayor interés hacia las actividades propuestas. Estos hallazgos permiten considerar al videojuego como una

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

herramienta tecnopedagógica con posibilidades para articular motivación, participación y aprendizaje cultural, aunque su efectividad requiere analizarse desde la intencionalidad pedagógica, la pertinencia del contenido y las características de los estudiantes.

En consecuencia, el estudio de las tecnopedagogías aplicadas al aprendizaje del Inti Raymi resulta relevante porque integra dos necesidades educativas contemporáneas: innovar los procesos de enseñanza mediante recursos digitales y contribuir a la preservación y valoración de las manifestaciones culturales. La literatura revisada permite reconocer avances relacionados con gamificación, videojuegos educativos, interactividad y herramientas como Genially; sin embargo, continúa siendo pertinente profundizar en su aplicación para la enseñanza contextualizada de contenidos culturales específicos. De esta manera, el videojuego puede concebirse no únicamente como un recurso tecnológico, sino como una mediación didáctica mediante la cual el estudiante explora, participa y construye conocimientos relacionados con su patrimonio cultural.

Por lo expuesto, el objetivo principal del presente trabajo es analizar el aporte de las tecnopedagogías, mediante el uso del videojuego educativo, como herramienta de apoyo para fortalecer el aprendizaje y la valoración cultural del Inti Raymi en estudiantes de Educación General Básica, considerando sus posibilidades para favorecer la interactividad, la motivación, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos vinculados con las tradiciones andinas. Este propósito mantiene correspondencia con la investigación de referencia, cuyo objetivo se orienta a fortalecer el aprendizaje y la apreciación del Inti Raymi mediante la implementación de un videojuego educativo interactivo.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, debido a que se buscó comprender y analizar la manera en que las tecnopedagogías, específicamente el videojuego educativo, contribuyeron al aprendizaje y a la valoración de la festividad del Inti Raymi. Este enfoque permitió recuperar información procedente tanto de las experiencias y respuestas de los estudiantes como de las observaciones efectuadas durante la implementación de la propuesta. En la investigación de referencia se estableció un enfoque cualitativo, un diseño de investigación-acción y un método descriptivo, acompañado de técnicas de observación participante, análisis documental y encuesta.

El estudio respondió a un diseño de investigación-acción, debido a que partió de una problemática identificada dentro del contexto educativo y posteriormente incorporó una intervención orientada a generar cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A partir de este diseño se examinó la situación inicial de los estudiantes, se diseñó e implementó una propuesta

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

tecnopedagógica y posteriormente se analizaron las transformaciones observadas. Asimismo, se empleó el método descriptivo, mediante el cual se caracterizaron las manifestaciones del fenómeno estudiado y se interpretaron ordenadamente las respuestas, comportamientos y experiencias producidas durante la aplicación del videojuego. En la tesis de referencia, el método descriptivo se utilizó precisamente para conocer, analizar, describir e interpretar los elementos vinculados con la problemática y con la implementación de la propuesta.

La investigación se realizó en una escuela fiscal de jornada matutina ubicada en la ciudad de Cuenca, Ecuador, dentro del contexto de las prácticas preprofesionales. Los sujetos de estudio estuvieron constituidos por 34 estudiantes pertenecientes a un curso del subnivel de Educación General Básica Media, distribuidos en 14 hombres y 20 mujeres, cuyas edades oscilaron entre los 9 y 12 años. La tesis no reportó la utilización de un procedimiento probabilístico para determinar la muestra; la selección correspondió al curso en el que se desarrollaron las prácticas preprofesionales, por lo que se trabajó con la totalidad del grupo disponible en dicho contexto educativo.

El proceso de intervención se organizó mediante una planificación microcurricular constituida por tres sesiones de clase, relacionadas con el área de Educación Cultural y Artística (ECA). Cada sesión presentó una duración aproximada de una a dos semanas de aplicación, y las actividades fueron organizadas progresivamente para preparar a los estudiantes para la interacción final con el videojuego. La primera fase permitió contextualizar la propuesta y establecer un diálogo introductorio con los participantes; posteriormente se planificaron las actividades, se ejecutaron las sesiones y, paralelamente, se investigaron y seleccionaron los contenidos culturales necesarios para construir el videojuego. La fuente consultada no especificó fechas calendario exactas de inicio y finalización, por lo que no se incorporaron períodos temporales que no estuvieran documentados.

La unidad de análisis estuvo constituida por la interacción producida entre los componentes culturales y lúdicos durante el uso del videojuego, principalmente mediante los elementos simbólicos, históricos, narrativos e interactivos relacionados con el Inti Raymi. El objeto de estudio correspondió al videojuego educativo desarrollado mediante la plataforma Genially como recurso tecnopedagógico para apoyar el aprendizaje de esta festividad andina. En función del carácter cualitativo del estudio, en lugar de variables estadísticas se consideraron categorías de análisis relacionadas con el videojuego educativo como recurso tecnopedagógico, el conocimiento sobre el Inti Raymi, la valoración cultural, la participación, la motivación y la interacción de los estudiantes.

Para la recolección de información se emplearon tres técnicas principales: observación participante, análisis de documentos y encuesta. La observación participante se desarrolló mediante

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

una participación moderada del investigador dentro del contexto educativo, lo que permitió reconocer directamente comportamientos, respuestas, actitudes, motivación e interacción de los estudiantes durante las actividades. Como instrumento se utilizó el registro anecdótico, en el cual se consignaron cronológicamente acontecimientos relevantes, descripciones, evidencias y apreciaciones obtenidas durante las sesiones.

El análisis documental permitió seleccionar y organizar información confiable relacionada con el Inti Raymi para posteriormente integrarla en la narrativa y las actividades del videojuego. Para esta técnica se utilizó una ficha de análisis de documentos, en la cual se registraron datos como nombre del documento, autoría, tipo de publicación, referencia bibliográfica, palabras clave, tema central, fuentes empleadas, características de la festividad, conceptos culturales y aportes de cada investigación. Como parte de este procedimiento se seleccionaron seis trabajos publicados durante los cinco años anteriores, de los cuales se recuperó información relacionada con conceptos, ceremonias, personajes y días de celebración del Inti Raymi, especialmente dentro del contexto cultural de la provincia del Cañar.

La tercera técnica correspondió a la encuesta, aplicada mediante cuestionarios abiertos. Este tipo de instrumento permitió que cada participante expresara sus conocimientos y percepciones empleando sus propias palabras, lo que facilitó la obtención de información cualitativa acerca del conocimiento cultural adquirido. Se aplicó un primer cuestionario antes de la interacción con el videojuego para determinar los conocimientos iniciales acerca del Inti Raymi. Este instrumento estuvo compuesto por siete preguntas abiertas y permitió establecer una línea inicial de conocimiento. Posteriormente se aplicó un segundo cuestionario, cuyas preguntas estuvieron directamente relacionadas con los contenidos presentados en el videojuego, con la finalidad de reconocer los aprendizajes alcanzados después de la experiencia tecnopedagógica.

Para la intervención tecnológica se utilizó Genially como plataforma principal para diseñar las plantillas, la narrativa, las preguntas y las actividades interactivas que integraron el videojuego. Asimismo, se empleó Sora como herramienta de inteligencia artificial para la elaboración de determinados recursos visuales utilizados dentro del producto educativo. El videojuego se estructuró mediante una secuencia narrativa en la que se presentaron personajes, conceptos y acontecimientos vinculados con el Inti Raymi, incorporándose actividades interactivas de selección, respuesta y resolución de desafíos. Genially permitió integrar botones, preguntas de opción múltiple, actividades con imágenes y otros componentes interactivos orientados hacia el progreso del estudiante dentro de la experiencia.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

El procedimiento general se desarrolló en cuatro fases. En la primera se efectuó la contextualización y conceptualización de la experiencia con los estudiantes; en la segunda se realizó la planificación microcurricular; en la tercera se aplicaron las sesiones destinadas a introducir conceptos relacionados con patrimonio cultural y celebraciones tradicionales; y en la cuarta se efectuaron simultáneamente la investigación documental, el diseño, la prueba y posterior utilización del videojuego sobre el Inti Raymi. De esta manera, el proceso permitió establecer una secuencia que partió del diagnóstico inicial, continuó con la preparación pedagógica y el diseño del recurso y finalizó con su aplicación y evaluación.

El tratamiento de los datos se realizó mediante un análisis cualitativo descriptivo y comparativo de la información obtenida antes, durante y después de la intervención. Las respuestas de los cuestionarios se examinaron atendiendo al contenido expresado por los estudiantes, mientras que los registros anecdóticos permitieron contrastar estos datos con las conductas observadas durante las clases. A su vez, el análisis documental permitió verificar y seleccionar los contenidos culturales incorporados al videojuego. Debido a la naturaleza cualitativa de la investigación, la tesis de referencia no reportó pruebas estadísticas inferenciales ni procedimientos estadísticos de contraste, por lo que el análisis se fundamentó principalmente en la interpretación de respuestas, observaciones y evidencias obtenidas durante el proceso.

Entre los principales hallazgos se identificó inicialmente que gran parte de los estudiantes poseía conocimientos insuficientes acerca del Inti Raymi; algunas respuestas expresaron desconocimiento, conceptos equivocados o ausencia de información. Después de la intervención, la mayoría respondió satisfactoriamente a las preguntas vinculadas con los contenidos presentados en el videojuego, evidenciándose una mayor comprensión de la festividad y de su importancia cultural. Los registros anecdóticos mostraron además un incremento progresivo del interés, la curiosidad, la atención y la colaboración entre compañeros durante la interacción con el recurso digital. En conjunto, los resultados indicaron que la implementación del videojuego educativo apoyó el aprendizaje del Inti Raymi y contribuyó a mantener a los estudiantes motivados y concentrados en las actividades asociadas con su narrativa.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos a partir de la revisión y del análisis de la investigación de referencia permitieron identificar una tendencia favorable hacia la utilización de las tecnopedagogías y, particularmente, de los videojuegos educativos como recursos capaces de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La literatura examinada mostró coincidencias en aspectos relacionados con

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

el incremento de la motivación, la atención, la participación activa y la interacción del alumnado cuando las tecnologías digitales se integraron con una finalidad pedagógica definida. En el caso específico del Inti Raymi, los hallazgos evidenciaron además la posibilidad de emplear estos recursos para acercar a los estudiantes a conocimientos culturales que inicialmente resultaban poco conocidos.

Tabla 1

Síntesis de antecedentes relacionados con videojuegos y recursos interactivos

Autor y año	Contexto o recurso estudiado	Enfoque/metodología	Hallazgo principal	Aporte al estudio
Guarnizo et al. (2024)	Videojuegos y rendimiento académico en educación media	Cualicuantitativo	Los videojuegos no mostraron efectos negativos sobre el rendimiento y favorecieron la atención hacia los contenidos	Sustentó la utilización del videojuego como recurso de apoyo al aprendizaje
Castillo (2022)	Juegos elaborados en Genially para lectura y escritura en inglés	Enfoque mixto; comparación entre grupos y aplicación de pretest y postest	Los juegos desarrollados mediante Genially favorecieron los aprendizajes analizados	Evidenció la utilidad educativa de Genially
Domínguez et al. (2024)	Gamificación con Genially en educación artística	Descriptivo	La gamificación fortaleció la motivación, participación e interacción mediante contenidos visuales	Aportó criterios para el diseño interactivo del videojuego
Quimbita (2022)	Genially aplicado al proceso de lectoescritura	Mixto; entrevistas y observación	El recurso interactivo facilitó el reconocimiento de contenidos y una experiencia innovadora de aprendizaje	Mostró que Genially podía utilizarse con estudiantes de edades tempranas
Investigación base (2025)	Videojuego educativo sobre el Inti Raymi	Cualitativo, investigación-acción	Se observó mayor conocimiento, interés y participación después de	Integró tecnopedagogía y enseñanza de contenidos culturales

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

	interactuar con el videojuego

Fuente: Autor (2026).

La comparación de estos antecedentes evidenció una coincidencia importante: independientemente del área curricular en la que se aplicaron los recursos digitales, los estudios atribuyeron a la interacción y a la gamificación posibilidades para incrementar el interés del estudiante. Guarnizo et al. (2024), por ejemplo, analizaron el vínculo entre videojuegos y rendimiento académico y concluyeron que estos recursos favorecieron la atención hacia los contenidos; sin embargo, el estudio no incorporó un videojuego educativo diseñado específicamente para el aula, sino que examinó también el uso habitual de videojuegos fuera del contexto escolar. Esta limitación constituyó una brecha que la investigación sobre el Inti Raymi procuró atender mediante la implementación directa de un videojuego educativo dentro del proceso de enseñanza.

Por otra parte, los trabajos relacionados con Genially presentaron una mayor proximidad metodológica con la propuesta analizada. Domínguez et al. (2024) señalaron que el empleo de esta plataforma permitió crear recursos visuales e interactivos capaces de captar la atención y favorecer una experiencia más motivadora. Quimbita (2022) también identificó posibilidades de Genially para desarrollar procesos interactivos de aprendizaje mediante imágenes, videos y audios. En conjunto, estos antecedentes reforzaron la idea de que la eficacia educativa no dependió únicamente del uso de la tecnología, sino del diseño pedagógico y de la interacción que se generó alrededor de ella.

Tabla 2

Resultados del diagnóstico inicial sobre conocimientos del Inti Raymi

Aspecto analizado	Situación identificada	Interpretación
Conocimiento general del Inti Raymi	Predominó el desconocimiento de la festividad	Existió una necesidad clara de intervención educativa
Respuestas del cuestionario inicial	Se registraron expresiones como desconocimiento, respuestas incompletas y espacios sin contestar	Los estudiantes no poseían conocimientos consolidados
Comprensión de la importancia cultural	Fue limitada en gran parte de los participantes	Se evidenció una débil valoración inicial de la festividad
Dominio de conceptos culturales	Se presentaron respuestas erróneas o poco precisas	Los conceptos requerían contextualización pedagógica
Necesidad de nuevas estrategias	Se identificó la necesidad de incrementar interés y participación	El videojuego constituyó una alternativa de intervención

Fuente: Autor (2026).

El diagnóstico inicial representó uno de los hallazgos más relevantes porque permitió reconocer el punto de partida del grupo estudiado. El primer cuestionario abierto, compuesto por siete

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

preguntas, mostró que una parte importante de los estudiantes no poseía conocimientos suficientes acerca del Inti Raymi y que algunos ofrecieron respuestas erróneas, ambiguas o simplemente manifestaron desconocimiento. Este resultado se relacionó directamente con el problema planteado en la investigación y justificó la búsqueda de estrategias tecnopedagógicas que permitieran presentar la festividad de una manera más dinámica y contextualizada.

Desde una perspectiva crítica, el desconocimiento identificado no debería interpretarse únicamente como una dificultad individual de los estudiantes. También reveló la necesidad de revisar las formas mediante las cuales los contenidos culturales son incorporados al proceso educativo. La presencia de una manifestación cultural dentro del currículo no garantiza por sí sola su comprensión; resulta necesario desarrollar experiencias que permitan al estudiante relacionarse con sus símbolos, personajes, narraciones y significados. En este sentido, la propuesta tecnopedagógica aportó una forma alternativa de acercamiento al patrimonio cultural.

Tabla 3

Contenidos culturales seleccionados para el diseño del videojuego

Categoría	Contenido incorporado	Finalidad pedagógica
Conceptual	Significado general del Inti Raymi	Comprender la naturaleza de la festividad
Temporal	Días y momentos principales de la celebración	Reconocer la secuencia de la festividad
Personajes	Personajes representativos de la celebración	Identificar funciones y significados culturales
Simbólico	Chakana y otros elementos culturales	Comprender la dimensión simbólica de la celebración
Ceremonial	Prácticas y ceremonias propias del Inti Raymi	Valorar el sentido cultural y comunitario de la festividad

Fuente: Autor (2026).

Otro resultado importante se relacionó con el análisis documental. Se seleccionaron seis trabajos recientes vinculados con el Inti Raymi, de los cuales se extrajo información sobre conceptos, ceremonias, personajes y momentos de la festividad. Esta selección permitió construir el contenido cultural del videojuego y evitó que la herramienta se limitara a una sucesión de actividades lúdicas sin sustento cultural. La principal contribución de este procedimiento consistió, por tanto, en articular el componente tecnológico con contenidos previamente documentados.

Este hallazgo permitió establecer una diferencia fundamental entre gamificar un contenido y diseñar una experiencia de aprendizaje cultural. El recurso no se estructuró solamente alrededor de preguntas y recompensas, sino de una narrativa que incorporó información sobre personajes, días de celebración y elementos simbólicos. De esta manera, el videojuego funcionó como un medio de

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

representación y organización del conocimiento cultural. Sin embargo, la propia investigación reconoció que los contenidos culturales pueden ser extensos y complejos, por lo que su adaptación a estudiantes de Educación General Básica requirió una selección cuidadosa de información comprensible y adecuada a la edad.

Tabla 4

Cambios identificados después de la interacción con el videojuego

Dimensión	Situación inicial	Situación posterior	Cambio observado
Conocimiento del Inti Raymi	Limitado o inexistente en gran parte del grupo	La mayoría respondió satisfactoriamente preguntas sobre la festividad	Incremento del conocimiento
Comprensión cultural	Respuestas imprecisas o erróneas	Mayor reconocimiento del significado e importancia de la festividad	Mejora en la comprensión
Motivación	Interés reducido hacia el contenido cultural	Mayor entusiasmo ante las actividades y el videojuego	Incremento de la motivación
Atención	Variable durante las actividades iniciales	Mayor concentración durante la narrativa y los retos	Mejora de la atención
Colaboración	No constituyó un elemento destacado inicialmente	Se observó apoyo entre estudiantes para superar actividades	Mayor interacción entre compañeros

Fuente: Autor (2026).

Los resultados obtenidos después de la interacción con el videojuego mostraron un cambio favorable respecto al diagnóstico inicial. El segundo cuestionario incluyó preguntas directamente relacionadas con el contenido presentado en el recurso, y la mayoría de los estudiantes respondió satisfactoriamente de acuerdo con lo aprendido durante la experiencia. Esta diferencia entre la situación inicial y posterior constituyó la principal evidencia sobre el aporte del videojuego al aprendizaje del Inti Raymi.

Los registros anecdóticos complementaron esta información al mostrar transformaciones que no podían identificarse exclusivamente mediante los cuestionarios. Durante la aplicación se observó mayor curiosidad por la narrativa, incremento del ánimo, concentración y situaciones de colaboración entre compañeros para resolver determinadas actividades. Asimismo, el interés por las festividades culturales aumentó progresivamente a medida que avanzaron las sesiones. Este resultado coincidió con los antecedentes de Domínguez et al. (2024), en los cuales la gamificación mediante Genially se asoció con mayor motivación y participación.

No obstante, estos resultados requirieron una interpretación prudente. Aunque la diferencia entre las respuestas iniciales y posteriores indicó una mejora del conocimiento, el diseño cualitativo

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

del estudio no permitió afirmar relaciones causales con el mismo nivel de precisión que un diseño experimental. Tampoco se utilizó un grupo de control que permitiera comparar los aprendizajes obtenidos mediante el videojuego con aquellos alcanzados mediante una estrategia convencional. En consecuencia, los hallazgos apoyaron la utilidad pedagógica del recurso dentro del grupo investigado, pero no permitieron generalizar automáticamente los resultados a todas las poblaciones escolares.

Tabla 5

Aportes, limitaciones y líneas futuras derivadas de los resultados

Aspecto	Evidencia identificada	Aporte o limitación	Proyección investigativa
Aprendizaje cultural	Mayor conocimiento posterior del Inti Raymi	Aporte: evidencia posibilidades del videojuego para enseñar cultura	Replicar la experiencia con otras festividades
Motivación	Incremento del interés y entusiasmo	Aporte: fortalece la participación estudiantil	Medir la motivación mediante instrumentos específicos
Interactividad	Uso de narrativa, preguntas y actividades digitales	Aporte: favorece un aprendizaje activo	Comparar diferentes tipos de videojuegos
Tamaño y contexto de la muestra	34 estudiantes de un solo curso	Limitación: restringe la generalización	Incorporar muestras más amplias y diversas
Diseño metodológico	Investigación cualitativa sin grupo de control	Limitación: dificulta establecer causalidad	Aplicar diseños mixtos, cuasiexperimentales o experimentales
Permanencia del aprendizaje	Se evaluó después de la intervención	Limitación: no se comprobó retención a largo plazo	Realizar evaluaciones posteriores
Competencias digitales	El uso del recurso dependió del manejo tecnológico	Limitación práctica potencial	Analizar previamente habilidades digitales de los estudiantes

Fuente: Autor (2026).

Los aportes al conocimiento se concentraron fundamentalmente en demostrar que las tecnopedagogías podían emplearse más allá de contenidos académicos convencionales y dirigirse hacia la enseñanza y valoración del patrimonio cultural. Mientras que los antecedentes de Castillo (2022) y Quimbita (2022) utilizaron Genially principalmente en aprendizajes lingüísticos, la investigación analizada trasladó el recurso hacia un campo cultural, integrando narrativa, símbolos, personajes y actividades sobre el Inti Raymi. Esta aplicación representó un aporte particular porque vinculó innovación tecnológica y educación cultural.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

También se observó una convergencia entre los hallazgos de la investigación y los resultados de los estudios revisados. Guarnizo et al. (2024) destacaron la atención y el rendimiento; Domínguez et al. (2024), la motivación y participación; Quimbita (2022), la interacción y adquisición de nuevos conocimientos; mientras que la investigación sobre el Inti Raymi mostró simultáneamente incremento del conocimiento, atención, motivación y colaboración. Esta coincidencia permitió sostener que el potencial educativo del videojuego se relacionó con su capacidad de transformar al estudiante de receptor de información en participante activo.

Sin embargo, también existieron diferencias metodológicas significativas. Algunos antecedentes adoptaron enfoques mixtos y utilizaron recursos cuantitativos para valorar resultados, mientras que la investigación base se desarrolló desde un enfoque cualitativo mediante observación, análisis documental y encuestas abiertas. Esta diferencia constituyó una fortaleza en cuanto permitió interpretar comportamientos, opiniones y experiencias con mayor profundidad, pero al mismo tiempo redujo la posibilidad de cuantificar estadísticamente la magnitud de los cambios producidos. Por ello, futuros estudios podrían combinar datos cualitativos con pruebas pretest y postest estructuradas que permitieran medir con mayor precisión las diferencias en el conocimiento.

La literatura revisada también dejó abierta una cuestión importante: no todos los videojuegos educativos necesariamente producirían los mismos resultados. La calidad del aprendizaje dependió del contenido seleccionado, de la narrativa, de las actividades propuestas, de la edad de los estudiantes y de las competencias digitales necesarias para utilizar la herramienta. La propia investigación recomendó considerar previamente qué debía enseñarse, cuánto tiempo debía destinarse a ello y qué tipo de dinámica resultaba más atractiva para cada grupo. También indicó la necesidad de valorar el dominio básico de los computadores antes de aplicar estos recursos.

Desde la perspectiva del objetivo planteado en la introducción, los resultados respaldaron el análisis del videojuego como herramienta tecnopedagógica de apoyo para fortalecer el aprendizaje y la valoración cultural del Inti Raymi. La evidencia disponible mostró que los estudiantes partieron de conocimientos limitados y posteriormente demostraron mayor capacidad para responder preguntas relacionadas con la festividad, al tiempo que manifestaron curiosidad, motivación y participación durante el proceso. La investigación de referencia concluyó igualmente que el videojuego contribuyó a mantener la atención del estudiante y a favorecer el aprendizaje mediante las actividades incorporadas en la narrativa.

En síntesis, la revisión permitió considerar que el principal aporte de las tecnopedagogías no radicó exclusivamente en digitalizar contenidos, sino en generar experiencias en las que tecnología,

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

pedagogía y cultura se articularon alrededor de un propósito educativo. El videojuego sobre el Inti Raymi funcionó como una mediación entre el estudiante y el patrimonio cultural, permitiendo explorar contenidos que inicialmente resultaban desconocidos. No obstante, las limitaciones relacionadas con el tamaño de la muestra, la ausencia de un grupo de comparación, el carácter cualitativo del análisis y la falta de seguimiento a largo plazo señalaron la necesidad de ampliar la investigación. En estudios posteriores resultaría pertinente trabajar con poblaciones mayores, comparar estrategias tecnopedagógicas con metodologías tradicionales, evaluar la permanencia del aprendizaje y explorar videojuegos dirigidos a otras manifestaciones culturales ecuatorianas.

DISCUSIÓN

Los hallazgos analizados permiten sostener que el uso de videojuegos educativos dentro de una propuesta tecnopedagógica constituye una alternativa pertinente para fortalecer el aprendizaje de contenidos culturales, particularmente aquellos relacionados con el Inti Raymi. En la investigación de referencia, los estudiantes partieron de un nivel de conocimiento limitado respecto a esta festividad, situación que se evidenció mediante respuestas incompletas, imprecisas o asociadas con el desconocimiento. Posteriormente, después de la aplicación del videojuego educativo, la mayoría de los participantes respondió satisfactoriamente las preguntas relacionadas con los contenidos abordados, lo que mostró una evolución favorable en la comprensión de la celebración y de su importancia cultural.

Estos resultados guardaron correspondencia con los antecedentes revisados. Guarnizo et al. (2024) identificaron que el uso de videojuegos podía favorecer la atención del estudiante hacia los contenidos escolares y no generaba necesariamente efectos negativos sobre el rendimiento académico. Sin embargo, una diferencia relevante fue que dicho estudio se concentró en analizar el vínculo general entre los videojuegos y el rendimiento, mientras que la investigación sobre el Inti Raymi diseñó e implementó un recurso específicamente orientado al aprendizaje cultural dentro del aula. Esta diferencia representó un aporte importante, puesto que permitió avanzar desde el análisis del consumo de videojuegos hacia su utilización intencionada como herramienta didáctica.

De igual manera, los resultados coincidieron con las investigaciones que utilizaron Genially como plataforma educativa. Domínguez et al. (2024) señalaron que la gamificación mediante recursos visuales e interactivos incrementó la motivación y participación de los estudiantes, mientras que Quimbita (2022) evidenció posibilidades favorables de Genially para desarrollar experiencias interactivas de aprendizaje. En la investigación analizada, estas características se observaron cuando los estudiantes mostraron curiosidad ante la narrativa del videojuego, prestaron mayor atención a las

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

actividades y colaboraron entre compañeros para resolver determinados retos. Esta coincidencia reforzó la idea de que la tecnología resultó más efectiva cuando estuvo acompañada de una estrategia pedagógica que promovió interacción, participación y resolución de actividades.

Otro aspecto relevante fue la articulación entre tecnología y cultura. La selección de contenidos del videojuego no se realizó de manera improvisada, sino mediante el análisis de seis documentos recientes vinculados con el Inti Raymi. A partir de ellos se incorporaron conceptos, ceremonias, personajes, elementos simbólicos y momentos de la festividad, lo cual otorgó sustento cultural al recurso educativo. Esto permitió que el videojuego no se limitara a una actividad de entretenimiento, sino que funcionara como un medio para organizar y presentar conocimientos culturales de manera progresiva. Desde esta perspectiva, el principal valor de la propuesta radicó en integrar los componentes lúdicos con contenidos culturalmente significativos.

A pesar de los resultados favorables, fue necesario interpretar los hallazgos con cautela. La investigación trabajó con un solo grupo de 34 estudiantes y se desarrolló desde un enfoque cualitativo, sin incorporar un grupo de control ni pruebas estadísticas inferenciales. Por esta razón, aunque se observaron mejoras en el conocimiento, la motivación y la participación, no fue posible atribuir de manera absoluta todos los cambios exclusivamente al uso del videojuego. Además, la evaluación posterior se realizó inmediatamente después de la intervención, por lo que no se comprobó si los conocimientos adquiridos se mantuvieron a mediano o largo plazo. Estas limitaciones señalaron la necesidad de desarrollar futuros estudios con diseños mixtos o cuasiexperimentales, muestras más amplias y evaluaciones de seguimiento.

Desde una perspectiva pedagógica, también se identificó que el videojuego educativo no debía considerarse una solución automática para cualquier contenido. Su efectividad dependió de la calidad del diseño, de la pertinencia de la información cultural seleccionada, de la edad de los estudiantes y de sus competencias digitales. La propia investigación recomendó determinar previamente qué contenidos podían enseñarse mediante este tipo de recursos, cuánto tiempo debía destinarse y qué dinámicas podían resultar más adecuadas para cada grupo. Por tanto, la función del docente permaneció como un elemento central en la planificación, mediación y orientación del proceso de aprendizaje.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

CONCLUSIONES

La revisión realizada permitió concluir que las tecnopedagogías, y particularmente el videojuego educativo, constituyeron una alternativa pertinente para apoyar el aprendizaje y la valoración cultural del Inti Raymi. Los hallazgos mostraron que los estudiantes partieron de conocimientos limitados sobre esta festividad y que, después de la interacción con el videojuego, evidenciaron una mejor comprensión de sus significados, personajes, símbolos y momentos principales. Asimismo, se observó un incremento en la motivación, la atención, la curiosidad y la participación durante las actividades desarrolladas.

La comparación con los antecedentes revisados permitió identificar coincidencias respecto al potencial de los videojuegos, la gamificación y plataformas como Genially para favorecer experiencias educativas más interactivas. Los estudios analizados señalaron beneficios relacionados con la atención, la participación y el aprendizaje, aunque presentaron diferencias metodológicas y contextuales. En este sentido, la principal contribución del trabajo analizado consistió en trasladar estas posibilidades tecnopedagógicas hacia la enseñanza de un contenido cultural específico, articulando tecnología, pedagogía y patrimonio dentro de una misma experiencia educativa.

La revisión también permitió establecer que el valor educativo del videojuego no dependió exclusivamente de la herramienta tecnológica utilizada, sino de la planificación pedagógica, la selección de contenidos y la correspondencia entre las actividades interactivas y los objetivos de aprendizaje. La inclusión de información cultural previamente seleccionada mediante análisis documental fortaleció la pertinencia de la propuesta, puesto que el videojuego incorporó conceptos, ceremonias, personajes y elementos simbólicos relacionados con el Inti Raymi. En consecuencia, desde el punto de vista teórico, los resultados respaldaron la importancia de comprender las tecnopedagogías como procesos de integración entre recursos digitales y decisiones didácticas orientadas hacia la construcción activa del conocimiento.

En el ámbito práctico, los hallazgos sugirieron que los docentes podían incorporar videojuegos educativos como recursos complementarios para abordar contenidos culturales que requieren mayor motivación, contextualización e interacción. No obstante, su aplicación debía considerar la edad de los estudiantes, el nivel de competencia digital, el tiempo disponible, el tipo de contenido y las características del grupo. La investigación de referencia señaló precisamente la necesidad de seleccionar información clara, adecuada a la edad y suficientemente delimitada para evitar la sobrecarga de contenidos culturales dentro del videojuego.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

A pesar de los resultados favorables, se identificaron limitaciones que restringieron la generalización de los hallazgos. El estudio se desarrolló con un solo grupo de 34 estudiantes, utilizó un enfoque cualitativo y no incorporó grupo de control ni procedimientos estadísticos inferenciales. Estas características permitieron comprender con profundidad las experiencias y comportamientos de los participantes, pero no posibilitaron establecer relaciones causales definitivas entre el uso del videojuego y los cambios observados. Tampoco se determinó si los conocimientos adquiridos permanecieron a mediano o largo plazo.

Por ello, futuras investigaciones podrían ampliar la muestra e incorporar estudiantes de diferentes instituciones, niveles educativos y contextos socioculturales. También sería pertinente desarrollar diseños mixtos, cuasiexperimentales o experimentales que comparen el uso del videojuego con estrategias tradicionales de enseñanza, así como aplicar evaluaciones de seguimiento para analizar la permanencia del aprendizaje. De igual manera, se podrían diseñar videojuegos destinados al estudio de otras festividades, saberes ancestrales y manifestaciones culturales ecuatorianas, con el propósito de determinar si los resultados encontrados en torno al Inti Raymi pueden reproducirse en otros contenidos patrimoniales.

En síntesis, la revisión permitió concluir que el videojuego educativo mostró posibilidades relevantes como herramienta tecnopedagógica para fortalecer el aprendizaje del Inti Raymi, favorecer la participación del estudiante y acercarlo de manera interactiva a su patrimonio cultural. La contribución más significativa radicó en evidenciar que la innovación tecnológica puede adquirir mayor sentido educativo cuando se integra con una intención pedagógica clara y con contenidos culturalmente contextualizados. No obstante, el avance del conocimiento en esta línea requerirá nuevas investigaciones que amplíen la evidencia disponible y permitan determinar con mayor precisión su efectividad, alcance y sostenibilidad en diferentes escenarios educativos.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., & Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista, 5(3), 1–7.

Álvarez, D., & Conforme, N. (2021). Videojuegos: herramientas didácticas digitales en un centro educativo de Babahoyo. Res Non Verba Revista Científica, 11(2), 103–119.

Benítez, B. (2023). El constructivismo. Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 10(19), 65–66.

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., Rojas, C., Bravo, E., & Cieza, S. (2022). Revisión sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, (E54), 367–377.

Domínguez, L., Crespo, S., González, K., & Martínez, I. (2024). Innovación educativa con Genially: Estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de Educación Artística en un colegio público. MQRInvestigar, 8(1), 4747–4774.

Fiallo, D. (2022). La tecnopedagogía como factor para el desarrollo de la calidad académica. AlfaPublicaciones, 4(1.1), 78–93.

Gaona, M. (2022). Estrategia de formación docente en apropiación de las tecnologías de la información TIC [Tesis de pregrado, Universidad Piloto de Colombia].

Garay, J., & Ávila, C. (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.

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. Logía, Educación Física y Deporte, 1(1), 16–24.

García, J., Patiño, M., & Moreno, S. (2022). Contextualización cognitiva de la interactividad: Una mirada desde los objetos tecnológicos de aprendizaje. Revista Internacional de Humanidades, 11, 1–19.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Guarnizo, F., Quintero, H., & Castro, C. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media. Mérito. Revista de Educación, 6(16), 11–21.

Guerrero, M., Pilaquinga, V., & Guerrero, C. (2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. Revista Scientific, 6(21), 336–355.

Loor, M., & Grasst, Y. (2022). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. MQRInvestigar, 6(4), 664–685.

Ponce, D., & Ochoa, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(4), 136–155.

Prieto, J., Gómez, J., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 26(1), 1–23.

Rojas, P., Sáez, F., Badilla, M., & Jiménez, L. (2022). Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: Una revisión sistemática.

Santander, E., & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(5), 4095–4106.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El articulo no es producto de una publicación anterior.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial