

**GAMIFICACIÓN PEDAGÓGICA EN LA VALORACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL
INMATERIAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**
**GAMIFICATION IN THE APPRECIATION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE IN
BASIC EDUCATION STUDENTS**

Autores: ¹Jennifer Margarita Loaiza Peñafiel y ²Amalín Ladaysé Mayorga Albán.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7065-1456>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3667-0888>

¹E-mail de contacto: jennifer.loaizap@ug.edu.ec

²E-mail de contacto: amalin.mayorgaa@ug.edu.ec

Afiliación: ¹²Universidad de Guayaquil, (Ecuador).

Artículo recibido: 06 de Junio del 2026.

Artículo revisado: 08 de Junio del 2026.

Artículo aprobado: 08 de Junio del 2026.

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Ciencias Sociales, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador).

²Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, egresada de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador). Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, egresada de Tech México Universidad Tecnológica. Magister en Gerencia Educativa, egresada de la Universidad Estatal de Bolívar, (Ecuador). Doctora en Tecnologías de la Información y Comunicaciones, egresada de la Universidad Nacional de Piura, (Perú).

Resumen

Esta investigación propone el diseño de un cuadernillo didáctico basado en la gamificación como estrategia pedagógica para salvaguardar el Pase del Niño Rey de Reyes en Riobamba, festividad declarada Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador. El estudio identifica un riesgo crítico de que esta manifestación pierda su esencia original y sea percibida solo como un espectáculo superficial, sumado a una falta de apropiación por parte de las nuevas generaciones. Para mitigar esto, se propone el uso de mecánicas de juego (retos, niveles, insignias) dirigidas a niños de 5 a 7 años, transformando personajes emblemáticos como el Diablo de Lata, el Sacha Runa y el Curiqingue en avatares que guían el aprendizaje. La metodología sigue un enfoque cualitativo y proyectivo, estructurando el material en tres fases (informativa, creativa y evaluativa) sustentadas en la Taxonomía de Bloom. Con la presente investigación se pretende lograr que el conocimiento sobre el patrimonio sea absorbido de manera natural y subconsciente bajo la premisa de "aprender jugando", fortaleciendo así la identidad cultural y garantizando la continuidad de esta herencia histórica.

Palabras clave: Cuadernillo didáctico, Educación inicial, Gamificación, Patrimonio cultural inmaterial, Pase del Niño Rey de Reyes.

Abstract

This research proposes the design of a gamified educational booklet as a pedagogical strategy to safeguard the Pase del Niño Rey de Reyes (Procession of the Child King of Kings) in Riobamba, a festival declared Intangible Cultural Heritage of Ecuador. The study identifies a critical risk that this tradition will lose its original essence and be perceived only as a superficial spectacle, compounded by a lack of engagement with it among younger generations. To mitigate this, the use of game mechanics (challenges, levels, badges) is proposed for children aged 5 to 7, transforming emblematic characters such as the Diablo de Lata (Tin Devil), the Sacha Runa, and the Curiqingue into avatars that guide learning. The methodology follows a qualitative and projective approach, structuring the material in three phases (informative, creative, and evaluative) based on Bloom's Taxonomy. This research aims to facilitate the natural and subconscious absorption of knowledge about cultural heritage through the premise of "learning by playing," thereby strengthening cultural identity and ensuring the continuity of this historical legacy.

Keywords: Educational booklet, Early childhood education, Gamification, Intangible cultural heritage, Procession of the Child King of Kings.

Sumario

Esta pesquisa propõe o desenvolvimento de um livreto educativo gamificado como estratégia pedagógica para salvaguardar o Desfile do Menino Rei dos Reis em Riobamba, festividade declarada Patrimônio Cultural Imaterial do Equador. O estudo identifica um risco crítico de que essa tradição perca sua essência original e seja percebida apenas como um espetáculo superficial, agravado pela falta de engajamento das gerações mais jovens. Para mitigar esse problema, propõe-se o uso de mecânicas de jogo (desafios, níveis, distintivos) para crianças de 5 a 7 anos, transformando personagens emblemáticos como o Diabolo de Lata (Diabo de Lata), a Sacha Runa e o Curiquingue em avatares que guiam a aprendizagem. A metodologia segue uma abordagem qualitativa e projetiva, estruturando o material em três fases (informativa, criativa e avaliativa) com base na Taxonomia de Bloom. Esta pesquisa visa facilitar a absorção natural e subconsciente do conhecimento sobre o patrimônio cultural através da premissa de "aprender brincando", fortalecendo assim a identidade cultural e assegurando a continuidade desse legado histórico.

Palavras-chave: Livreto educativo, Educação infantil, Gamificação, Patrimônio cultural imaterial, Pase del Niño Rey de Reyes (Procissão do Menino Rei dos Reis).

Introducción

El Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) no constituye un repertorio estático de expresiones estéticas suspendidas en el tiempo; por el contrario, representa la columna vertebral de la identidad colectiva y la memoria histórica de las sociedades, cuya vitalidad depende de su transmisión generacional activa. En el contexto ecuatoriano, el cantón Riobamba (provincia de Chimborazo) alberga una de las manifestaciones socio-religiosas más complejas y representativas del país: el Pase del Niño Rey de Reyes. Esta festividad, declarada oficialmente Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador el 10 de septiembre de 2018, opera

como un símbolo de resistencia cultural y un eje de cohesión comunitaria para los habitantes locales (Loaiza, 2019). Pese a su indudable valor histórico y social, la vigencia de esta manifestación enfrenta actualmente un escenario de vulnerabilidad crítica. El problema central radica en un proceso paulatino de desnaturalización y descontextualización del rito. Impulsada por las dinámicas del consumo masivo y una modernidad mal entendida, la celebración corre el riesgo de ser percibida erróneamente como un simple espectáculo visual o un evento de entretenimiento de carácter superficial. Esta transición distorsiona el valor sagrado, simbólico e histórico de la fiesta, reduciendo el ritual a una estructura carente de su significado original.

Esta problemática macroestructural se agudiza por la convergencia de tres fenómenos específicos identificados en el territorio: La fragilidad inherente a la transmisión oral: al carecer de soportes metodológicos sistemáticos, el traspaso temporal de los saberes tiende a alterar las estructuras y simbolismos originales, debilitando la autenticidad del patrimonio vivo. La brecha de apropiación identitaria en las cohortes jóvenes: las nuevas generaciones muestran un distanciamiento afectivo y cognitivo respecto a su patrimonio, derivado de la ausencia de herramientas que conecten sus realidades con la herencia histórica local. La pérdida irreversible de componentes culturales esenciales: de no mediar mecanismos de salvaguardia urgentes, factores como la mutación incontrolada del espacio público amenazan con extinguir las funciones rituales, las vestimentas tradicionales y los personajes emblemáticos que sostienen la estructura de la fiesta. La pertinencia de intervenir en esta problemática se fundamenta en las directrices globales sobre la protección de la diversidad. Tal como establece la UNESCO (2011), la

salvaguardia del PCI es un imperativo categórico para mitigar los efectos homogeneizadores de la globalización, promoviendo el diálogo intercultural y salvaguardando el pluralismo social. Las festividades populares, lejos de ser meros eventos de calendario, actúan como dispositivos de ordenamiento temporal y espacial que congregan colectivos, estructuran la vida comunitaria y dotan a los pueblos de un sentido de pertenencia insustituible (Galán, 2009). Por lo tanto, el diseño de estrategias dirigidas a la conservación del Pase del Niño Rey de Reyes en Riobamba no solo responde a una demanda local de preservación histórica, sino a la necesidad de mantener activo un recurso estratégico de cohesión social y resiliencia identitaria frente a las transformaciones contemporáneas.

La evolución teórica contemporánea ha desplazado la mirada tradicional del patrimonio (antes focalizada de forma casi exclusiva en el objeto material) hacia la categoría de “significado cultural”. Este enfoque define al patrimonio como una construcción conceptual dinámica y multifacética, cuyo valor primordial no reside en sus propiedades tangibles, sino en el mensaje social, histórico y espiritual que las comunidades le otorgan y reactualizan a lo largo del tiempo (Manzini, 2011). En la legislación ecuatoriana, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural clasifica el PCI en cinco ámbitos técnicos (tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales/rituales, conocimientos sobre la naturaleza y técnicas artesanales), señalando que la salvaguardia efectiva no debe apuntar a la estática o "embalsamamiento" de las tradiciones, sino al fortalecimiento de la capacidad de autogestión de las comunidades sobre sus propios saberes (INPC, 2013). Para viabilizar este propósito, el Estado ecuatoriano estructuró marcos de control

mediante el Decreto N° 816 (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2007), operativizados por el INPC (2007) a través de tres instrumentos metodológicos: el registro, el diagnóstico y el plan de salvaguardia.

Desde una matriz antropológica y etnográfica, la literatura clasifica a las festividades andinas como espacios de profundo sincretismo cultural, donde las herencias de las civilizaciones prehispánicas y las estructuras europeas se integraron de forma irreversible. El Pase del Niño Rey de Reyes representa este fenómeno al fusionar la liturgia católica con la cosmovisión andina (Villacrés et al., 2021). Su génesis histórica está ligada al terremoto del 4 de febrero de 1797 en la antigua Riobamba, catástrofe tras la cual se rescató una escultura en madera de la Escuela Quiteña, custodiada inicialmente por la familia Mendoza (Paredes, 2024). Este hito transformó la fiesta en un rito anual de agradecimiento que legitima la memoria social a través de la repetición cíclica de la fe (Montalvo, 2022). Estructurada en fases litúrgicas precisas (novena, vísperas y pase mayor), la celebración es coordinada por los sacerdotes, quienes asumen el rol como una vía de obtención de capital simbólico y prestigio dentro de la comunidad (Cabezas, 2023).



Figura 1. Proceso de gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial.

El rasgo más distintivo de esta ocupación del espacio público es su riqueza etnográfica,

expresada en personajes sincréticos cuyas funciones rituales específicas han sido documentadas por la literatura clave (figura 2).



Figura 2. Personajes que forman parte del Pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba.

Fuente: Elaboración propia.

Paralelamente, el marco de la innovación educativa reconoce en la gamificación una metodología idónea para la transformación de entornos conductuales. Definida como la transposición de dinámicas, mecánicas y elementos de diseño de juegos en contextos no recreativos, su objetivo central es incrementar el involucramiento, motivar la acción y resolver problemas complejos (Holguín et al., 2020; Borrás, 2015). A diferencia de los juegos serios, la gamificación no crea un entorno de juego aislado, sino que fragmenta y extrae sus componentes esenciales (retos, niveles, sistemas de realimentación) para dinamizar el aula (Contreras y Eguía, 2016; Alejaldre y García, 2015). En el ámbito de la enseñanza patrimonial, esta estrategia facilita la interiorización vivencial de la historia mediante narrativas inmersivas y misiones, estimulando el desarrollo de una conciencia ciudadana orientada a la conservación cultural (Acosta et al., 2022; García et al., 2020; Idrovo, 2018; Sánchez, 2019). A pesar de la abundante producción científica orientada a la descripción histórica, antropológica y descriptiva del Pase del Niño Rey de Reyes, existe un vacío empírico y metodológico en la literatura: la falta

de traducción de estos saberes etnográficos en herramientas operativas aplicables a las etapas tempranas de la escolaridad. Los estudios previos documentan exhaustivamente el fenómeno folclórico, pero no proveen mecanismos pedagógicos que resuelvan el problema de la falta de apropiación en la niñez. Los modelos educativos tradicionales continúan abordando el patrimonio de forma pasiva y memorística, ignorando las ventajas de la plasticidad cognitiva de los estudiantes en los primeros grados de educación básica. Existe, por tanto, una desconexión crítica entre las intenciones de las políticas de salvaguardia del PCI y los recursos didácticos reales que ingresan al aula para formar a las futuras generaciones de portadores.

Para cubrir la brecha identificada, la presente investigación propone el diseño de un recurso didáctico gamificado (cuadernillo) que funcione como un puente significativo entre la herencia cultural local y la innovación pedagógica en el aula. Al integrar el patrimonio inmaterial con las mecánicas del juego, los personajes tradicionales de la festividad dejan de ser figuras pasivas y se transforman en avatares dentro de una narrativa motivacional. El diseño se orienta a la educación básica inicial (niños de 5 a 7 años), etapa idónea para la impronta de valores identitarios. Metodológicamente, el recurso se estructura en tres fases secuenciales (informativa, creativa y evaluativa) y se articula con la Taxonomía de Bloom para asegurar un progreso jerárquico del aprendizaje, garantizando que el material no sea meramente lúdico, sino un motor eficiente para la conservación cultural. Con base en estas consideraciones teóricas y metodológicas, el objetivo general de esta investigación es diseñar un cuadernillo didáctico basado en la gamificación como estrategia pedagógica para promover la salvaguardia, revalorización y

fortalecimiento del Patrimonio Cultural Inmaterial del Pase del Niño Rey de Reyes de la ciudad de Riobamba.

Para alcanzar el propósito general, se determinan los siguientes objetivos específicos: Investigar y sistematizar los fundamentos históricos, antropológicos y culturales del Pase del Niño Rey de Reyes, determinando el origen, la evolución de la vestimenta y la funcionalidad ritual específica de sus personajes emblemáticos. Identificar y seleccionar las mecánicas de gamificación (tales como desafíos, niveles de progresión y asignación de insignias) técnica y evolutivamente idóneas para el desarrollo cognitivo y motriz de niños de 5 a 7 años en el contexto escolar. Diseñar y elaborar la estructura pedagógica del material lúdico integrando de forma sistémica las secciones informativas, creativas y de evaluación para viabilizar un aprendizaje significativo y subconsciente sobre la festividad bajo la premisa de aprender jugando.

Materiales y Métodos

Para responder a la problemática planteada, esta investigación se diseñó bajo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo y proyectivo. El proceso se organizó de forma secuencial en dos grandes momentos: una primera fase de diagnóstico analítico del entorno cultural y una segunda fase centrada en el diseño técnico y pedagógico del recurso didáctico gamificado (cuadernillo). Fase I: Diagnóstico contextual y análisis documental del patrimonio. Esta primera fase surge ante la necesidad de mapear el estado actual del Pase del Niño Rey de Reyes y mitigar el riesgo de que la festividad pierda su sentido original debido a procesos de mercantilización o espectacularización visual. Para construir una base sólida, se realizó un análisis documental y contextual exhaustivo del patrimonio cultural

inmaterial. En este proceso se revisaron los marcos normativos, directrices y bases de datos de organismos rectores como la UNESCO (2011) y el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC, 2011), lo que permitió entender las lógicas globales y nacionales de la salvaguardia patrimonial. A partir de este marco, se ejecutó una recolección de datos en el territorio enfocada en rescatar el origen, la vestimenta, la funcionalidad ritual y la carga simbólica de los personajes emblemáticos de la celebración. Para ello se utilizaron las siguientes herramientas: Fichas de inventario adaptadas: se tomó como referencia técnica el modelo de registro de bienes intangibles del INPC (2011), ajustándolo a las particularidades de la fiesta riobambeña. Estas fichas facilitaron el registro de la estética visual de cada personaje y, de manera primordial, su dimensión intangible (su papel como custodio espiritual o mediador ritual).

Análisis etnográfico y documental: se contrastaron fuentes primarias y secundarias para rastrear la evolución histórica de estas figuras. Esto permitió identificar fenómenos críticos como la aculturación o el mimetismo estético, evidentes en la transformación actual de los personajes. Fase II: Diseño pedagógico y estrategia de gamificación. Para hacer frente al distanciamiento cultural de los jóvenes y la interrupción en la transmisión oral, se seleccionó la gamificación como la estrategia dinamizadora del proyecto. El propósito no es simplemente introducir juegos aislados en el aula, sino trasladar las mecánicas propias del entorno lúdico (desafíos, niveles de progresión, recompensas y avatares) al diseño de un cuadernillo didáctico. Con esto se busca que los estudiantes dejen de ser receptores pasivos y se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. El desarrollo del material se estructuró en tres etapas pedagógicas que se

alinean con la Taxonomía de Bloom, garantizando un escalonamiento cognitivo adecuado para la primera infancia (niños de 5 a 7 años):



Figura 3. Fases del aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia.

Fase informativa (conocimiento y comprensión): se introduce la narrativa de la fiesta utilizando a los personajes tradicionales como hilos conductores de la historia. De este modo, figuras como el Diablo de Lata o el Payaso abandonan su rol estático de comparsa y se transforman en avatares interactivos que guían al estudiante. Fase creativa (aplicación y creación): se proponen actividades lúdicas, manuales y de expresión plástica (como pintura guiada, modelado o la interpretación corporal de movimientos coreográficos). A través de la manipulación directa, el niño infiere y absorbe los valores de su cultura de forma intuitiva.

Fase evaluativa (análisis y evaluación): se implementan dinámicas de juego que actúan como indicadores de logro indirectos. Estas permiten medir, sin la presión de una prueba tradicional, la capacidad del alumno para reconocer, diferenciar y valorar los componentes de su patrimonio local. A través de esta ruta, el modelo asegura que el conocimiento se incorpore de manera subconsciente bajo la premisa de "aprender

jugando". Al construir un vínculo emocional temprano con la riqueza etnográfica de Riobamba, se fomenta el sentido de pertenencia y se aporta activamente a la continuidad de su patrimonio inmaterial. Para garantizar la viabilidad técnica, la rigurosidad científica y la pertinencia del cuadernillo didáctico antes de su potencial aplicación, la propuesta fue sometida a un proceso de validación mediante juicio de expertos. En esta evaluación participaron tres especialistas externos con trayectoria en las áreas de Pedagogía e Interculturalidad, Gestión del Patrimonio Cultural e Innovación Educativa/Diseño de Materiales Didácticos.

Los criterios metodológicos evaluados por el comité de expertos se estructuraron bajo los siguientes ejes esenciales:



Figura 4. Criterios de Evaluación por parte de externos

Fuente: Elaboración propia.



Figura 5. Metodología.

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados del arbitraje permitieron refinar el diseño final del cuadernillo, asegurando que el producto final funcione como una herramienta operativa e innovadora para la educación patrimonial en el cantón.

Resultados y Discusión

Al triangular los datos obtenidos mediante el análisis documental y el contraste etnográfico en el cantón Riobamba, saltó a la vista un riesgo crítico: el Pase del Niño Rey de Reyes está sufriendo una pérdida paulatina de su esencia original. Los resultados muestran que la comunidad y los visitantes actuales tienden a percibir esta festividad (declarada Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) del Ecuador) más como un espectáculo visual o un evento de entretenimiento masivo que como un rito sagrado. Esta distorsión despoja a la celebración de su trasfondo histórico y espiritual, eliminando su significado.

A este escenario se suma una evidente fragilidad en la transmisión oral de las tradiciones. Al no contar con canales estables de preservación, los simbolismos y las estructuras que sostienen la autenticidad de la fiesta se alteran con cada generación. La vulnerabilidad del patrimonio se profundiza por el distanciamiento de los sectores infantiles y juveniles. El sistema educativo formal actual muestra una débil integración curricular de estos contenidos locales, lo que deja a los docentes sin recursos didácticos específicos para abordar la complejidad sincrética de la fiesta dentro de las aulas.

Llevar estos saberes al contexto del aula es indispensable para transformar la observación pasiva del folclore en una experiencia viva. De este modo, los alumnos pueden decodificar por sí mismos los mensajes históricos y sociales que dan forma a la identidad riobambeña. Propuesta de intervención: estructura del cuadernillo

didáctico. Para traducir estos saberes etnográficos en herramientas operativas, se diseñó un cuadernillo didáctico como un instrumento de gestión clave para difundir el patrimonio inmaterial. La propuesta se organiza formalmente en tres fases técnicas orientadas al desarrollo cognitivo de niños de 5 a 7 años (de primero a tercero de educación básica), tomando como base la jerarquía de la Taxonomía de Bloom: Fase Informativa (conocimiento y comprensión).

En esta etapa denominada fase informativa, el trabajo se centró en adaptar la información de los siete personajes principales investigados para que pueda ser entendida fácilmente por los estudiantes de educación básica (5 a 7 años). Como el objetivo final es diseñar un cuaderno didáctico, cada personaje tendrá su propia página, se creó un modelo visual único y ordenado que se aplicará de la misma forma para los siete personajes; quedando sujeto a modificaciones.



Figura 6. Modelo de plantilla: caracterización iconográfica y elementos constitutivos de cada personaje.

Fuente: Elaboración propia.

En la figura 6 se puede ver cómo se estructuró esta propuesta pedagógica, usando al Diablo de Lata como ejemplo. Para que el material sea atractivo y cumpla con una función educativa en el aula, la información de los siete personajes se organizó bajo tres ejes:

Tabla 2. Información de los personajes en el cuadernillo.

Comprensión de la identidad	Lectura visual del traje	Valoración de los materiales
En cada página del cuadernillo de la fase formativa se explica de forma sencilla quién es el personaje. El objetivo pedagógico es que los estudiantes de educación básica (5-7 años) comprendan de donde nace cada personaje, es decir, cómo se mezclaron las tradiciones católicas traídas por los españoles con la cosmovisión andina, de qué regiones viene, qué representan, entre otros.	Para evitar textos largos que aburran a los niños, se utiliza una estrategia visual interactiva. A través de líneas y etiquetas directas, se señala cada parte de la vestimenta. En los siete personajes se analizaron sistemáticamente: sus máscaras, vestimentas, ropa, los accesorios que llevan y su calzado.	Este formato permite que los estudiantes identifiquen y valoren cómo los trajes de los siete personajes utilizan elementos de nuestro entorno (como la cabuya o la lata), promoviendo el respeto por la creatividad popular y el patrimonio cultural.

Fuente: Elaboración propia.

Al aplicar esta misma estructura visual en las páginas del cuadernillo logramos que el material didáctico sea ordenado, fácil de leer

para los niños y se convierta en una herramienta útil para la enseñanza del patrimonio cultural inmaterial.



Figura 7. Ejemplo de la plantilla en blanco y negro.

En la segunda etapa del cuadernillo, llamada fase creativa se usa la expresión artística, los niños dejan de ser espectadores pasivos y ponen en práctica lo aprendido a través del arte. Como se muestra en la figura 7, esta fase, utiliza una ilustración lineal en blanco y negro que queda

sujeta a modificaciones. Este diseño metodológico se repite para cada uno de los siete personajes clave del Pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba. Desde un enfoque pedagógico, este recurso funciona de la siguiente manera dentro de la investigación:

Tabla 3. Enfoque pedagógico.

Valoración	Memoria	Apropiación
Al aplicar este mismo formato visual a los siete personajes, el cuadernillo mantiene una estructura clara y ordenada. Esto permite evaluar de forma cualitativa el aprendizaje de los niños/as de básica bajo los mismos criterios: su capacidad para recordar los rasgos de cada personaje y darles vida a través del color.	El hecho de que la plantilla no tenga color tiene una intención clara. El estudiante debe recordar lo visto en la fase informativa previa para pintar al personaje con sus colores reales. Así, el acto de pintar se convierte en una prueba de memoria y comprensión cultural.	Al interactuar directamente con el dibujo, el patrimonio deja de ser un concepto lejano en un libro y se vuelve algo cercano y lúdico. Al replicar este proceso con los siete personajes de la fiesta, los niños conectan de forma más profunda y afectiva con la identidad de las tradiciones de Riobamba.

Fuente: Elaboración propia.

Esta plantilla (tabla 3) demuestra que el cuadernillo no solo informa, sino que invita a la acción, usando el arte como un puente para que las nuevas generaciones conozcan, recreen y valoren su patrimonio cultural. Fase Evaluativa (análisis y evaluación). Como cierre de los

resultados a la propuesta didáctica, se presenta la tercera etapa, nombrada fase evaluativa, la cual se consolida en el proceso de enseñanza-aprendizaje tras haber superado las etapas informativa y creativa. Como se observa en la

figura, esta última fase se ejecutada mediante el diseño de un tablero recreativo.



Figura 8. Prototipo de la dinámica de juego.

Es importante señalar que la imagen expone un prototipo inicial del juego, el cual funciona como matriz básica de diseño y queda sujeto a adaptaciones o ampliaciones según las

necesidades. La incorporación de esta dinámica de gamificación dentro del cuadernillo responde a tres criterios. Pedagógicos fundamentales:

Tabla 4. Criterios pedagógicos de la dinámica de juego.

Evaluación formativa	Verificación de Contenidos	Mecánicas de Juego
El valor principal de este recurso radica en su capacidad para medir los conocimientos adquiridos sin someter al estudiante al estrés o la presión de una prueba o examen habitual. Al transformar la evaluación en una experiencia recreativa, el aula se convierte en un entorno seguro donde el error no se penaliza con una nota, sino que se gestiona de forma interactiva a través de las mecánicas del juego (v.g., avanzar casillas por aciertos o retroceder ante desafíos).	A lo largo del recorrido, las casillas integran preguntas que evalúan directamente la asimilación de la memoria histórica y la riqueza etnográfica de esta fiesta patrimonial de Riobamba. El juego reta al estudiante a responder cuestiones críticas sobre la temporalidad del evento, la identidad y simbología de los personajes, así como también sus atributos visuales analizados previamente, entre otras adaptaciones que se realice posteriormente.	El prototipo combina casillas de contenido cognitivo con casillas de acción tradicionales como: "Salida", o eventos de azar como "¡Oh no! Retrocede". Estas dinámicas no solo mantienen alta la motivación y el interés de los/las niños/as de 5 a 7 años, sino que también refuerzan habilidades socioemocionales al jugarse de manera colectiva.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 9. Portada del cuadernillo didáctico.

Fuente: Elaboración propia.

La verdadera importancia del cuadernillo radica en la gamificación pedagógica. Al introducir

mecánicas de juego en un entorno formal de aprendizaje, se logra que el aula pase de ser un espacio de recepción pasiva a un ecosistema dinámico bajo la premisa de "aprender jugando". Los componentes lúdicos integrados y sus efectos esperados se sistematizan en la siguiente tabla:

Con el diseño técnico de este material, se proyectan impactos significativos en tres niveles: A nivel educativo: se garantiza una transmisión vivencial e intuitiva de la historia local, revirtiendo la falta de apropiación detectada en los primeros años de escolaridad mediante un incremento medible del conocimiento del PCI. A nivel curricular: el cuadernillo se consolida como una herramienta

práctica que facilita a los docentes la articulación real de las ciencias sociales y las artes tradicionales dentro de la educación inicial y preparatoria. A nivel social (impacto macro): el beneficio más profundo de la propuesta es la salvaguardia a largo plazo del Pase del Niño

Rey de Reyes. Al sembrar un vínculo afectivo temprano entre las nuevas generaciones y sus raíces, se crea un mecanismo de defensa natural que blinda la festividad contra la mercantilización y la pérdida de su memoria histórica.

Tabla 5. Componentes de gamificación e impactos en el proceso de aprendizaje.

Mecánica / Componente lúdico	Impacto pedagógico directo	Dimensión de salvaguardia
Narrativa de la fiesta (avatares)	Convierte a los personajes (Diablo de Lata, Sacha Runa, etc.) en guías activos, generando enganche emocional inmediato.	Conexión identitaria con la iconografía local.
Retos y desafíos	Estimula la resolución de problemas y la inferencia de valores culturales de manera subconsciente.	Apropiación del significado histórico del rito.
Niveles de progresión e insignias	Sostiene la motivación intrínseca y ofrece una retroalimentación clara de los logros alcanzados.	Medición indirecta del conocimiento patrimonial adquirido.

Fuente: Elaboración propia.

Los hallazgos de este estudio ponen sobre la mesa un punto crucial: introducir la gamificación en la educación básica inicial no es simplemente una estrategia para hacer las clases más dinámicas, sino una herramienta de salvaguardia real frente al desgaste que sufre el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en las comunidades locales. El diagnóstico inicial dejó claro que la falta de materiales didácticos contextualizados en las escuelas de Riobamba acelera un problema grave: que los niños perciban festividades tan profundas como el Pase del Niño Rey de Reyes como un simple espectáculo de entretenimiento masivo. El cuadernillo didáctico diseñado ataca directamente esa debilidad, ya que toma los roles rituales tradicionales (que el niño suele observar de lejos) y los convierte en avatares activos. De este modo, se logra que los estudiantes se vuelvan protagonistas de la interpretación y valoración de su propia cultura desde la primera infancia. Al contrastar estos resultados con la literatura científica, saltan a la vista coincidencias importantes con lo que plantea Manzini (2011), quien insiste en que la interpretación moderna del patrimonio debe

alejarse de la contemplación del objeto estático para concentrarse en su significado cultural y en los mensajes que se transmiten de generación en generación. Este estudio reafirma que el aula es el espacio idóneo para mantener viva esa transmisión oral, mitigando la fragilidad identitaria que la UNESCO (2011) asocia con los efectos homogeneizadores de la globalización. Por otro lado, la efectividad de las mecánicas de juego elegidas (como los retos, los niveles y las insignias) se respalda firmemente en las investigaciones de Contreras y Eguía (2016) y Borrás (2015). Ambos autores defienden que aplicar el "pensamiento de juego" (*game thinking*) al aprendizaje de la historia mejora de forma notable la atención, activa la motivación intrínseca y asegura que el conocimiento se retenga a largo plazo. El valor diferenciador de esta propuesta radica en haber estructurado su metodología didáctica en tres fases (informativa, creativa y evaluativa) bajo el paraguas técnico de la Taxonomía de Bloom. A diferencia de los juguetes convencionales o de ciertos "juegos serios" que se quedan en el entretenimiento por falta de un diseño curricular formal, este recurso garantiza que el juego tenga

un propósito pedagógico claro: servir de escalera para el desarrollo cognitivo infantil. Además, construir una propuesta pedagógica basada en el sincretismo de personajes locales como el Diablo de Lata o el Sacha Runa es una forma práctica de aterrizar la educación intercultural en el contexto escolar ecuatoriano, algo que muchas veces se queda solo en el papel.

En definitiva, cruzar la gamificación con la educación patrimonial justifica plenamente su espacio en el currículo actual. El cuadernillo no se limita a transferir datos históricos o fechas memorísticas, sino que siembra las bases de una conciencia ciudadana temprana. Al lograr que los niños conecten emocionalmente con su herencia, se activa un motor de conservación autogestionada donde las propias comunidades se vuelven guardianas de su legado inmaterial. En el ámbito pedagógico, se seleccionaron las mecánicas de gamificación que mejor responden al desarrollo cognitivo de niños de 5 a 7 años. Al integrar narrativas locales inmersivas, avatares basados en los personajes tradicionales de la fiesta, desafíos dosificados, niveles de progresión secuencial e insignias de retroalimentación inmediata, se logra aprovechar la plasticidad cognitiva de la primera infancia. Estos elementos lúdicos estimulan la motivación intrínseca y sostienen la atención en las aulas de educación básica, enseñando el patrimonio de forma orgánica sin perder en ningún momento el rigor del contenido histórico.

Conclusiones

La investigación de los antecedentes históricos, etnográficos, antropológicos y culturales del Pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba confirma que esta festividad, consolidada a través del sincretismo religioso tras el terremoto de 1797, sostiene una estructura ritual compleja

y profunda. El análisis etnográfico permitió descifrar el rol específico de personajes icónicos como el Diablo de Lata, el Sacha Runa y el Curiquingue; estas figuras no actúan respuesta práctica a la problemática del territorio, se diseñó un cuadernillo didáctico gamificado estructurado en tres fases secuenciales: informativa, creativa y evaluativa, las cuales se alinean con los niveles de la Taxonomía de Bloom. Este material va más allá del entretenimiento y se consolida como una herramienta metodológica de gestión y salvaguardia frente a los riesgos detectados en el diagnóstico inicial (tales como la aculturación, el desinterés infantil y el debilitamiento de la transmisión oral), garantizando así la vigencia, la representatividad y la continuidad del patrimonio inmaterial riobambeño.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 (RTED)*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Alejaldre, L., & García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En *Actas de las III Jornadas de Formación de Profesores de ELE en Hong Kong* (pp. 73–92). Mahidol University International College / Sichuan International Studies University. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones centros/PDF/hong kong_2015/08_alejaldre-garcia.pdf
- Arellano Tigse, E. A., & Broncano Rocha, R. V. (2018). *Sincretismo y función social del sacharuna en la festividad católica del Pase del Niño de Riobamba* [Tesis de grado]. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación, Universidad Politécnica de Madrid. <https://oa.upm.es/35504>

- Cabrera Burgos, M. C., & Uyana Chisaguano, G. A. (2017). *La relación de la festividad tradicional del Pase del Niño Rey de Reyes con la presencia de visitantes extranjeros en la ciudad de Riobamba, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Chuqui Elbay, V. H. (2024). *Diseño de personajes del Pase de Niño “Rey de Reyes”, aplicados a la técnica papercraft* [Proyecto técnico de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguía, J. L. (Eds.). (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://incom.uab.cat>
- Duchi, P. (2016). *Creación de personajes representativos del Pase del Niño de la ciudad de Riobamba con la técnica del art toy, en impresión 3D* [Tesis de grado]. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Flores-Aguilar, G., & Fernández-Río, J. (s. f.). *Gamificación*. Universidad de Sevilla y Universidad de Oviedo. <https://idus.us.es>
- Galán, J. (Ed.). (2009). *Fiestas y rituales. X Encuentro para la Promoción y Difusión del Patrimonio Inmaterial de Países Iberoamericanos*. <https://www.crespial.org>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24. <https://doi.org/10.20420/Logia.2020.1.1.16>
- Holguín García, F. Y., Holguín Rangel, E. G., & García Mera, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: Una revisión sistemática. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62–75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Idrovo Naranjo, E. K. (2018). *Propuesta metodológica: La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018* [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011a). *Manual de uso para el manejo del Sistema de Información Patrimonial*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011b). *Instructivo para fichas de registro e inventario del patrimonio cultural inmaterial*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). *Guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>
- Loaiza Peñafiel, J. M. (2019). *Origen sociocultural de la figura del Diablo de Lata en el Pase del Niño Rey de Reyes* [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://repositorio.unach.edu.ec>
- López López, J. D. (2017). Perspectivas antropológicas del patrimonio inmaterial: Hacia un pragmatismo crítico. *Revista de Antropología Social*, 26(1), 181–184. <https://revistas.ucm.es>
- Manzini, L. (2011). El significado cultural del patrimonio. *SERCAM*, 6, 27–42. <https://dialnet.unirioja.es>
- Matute Guzmán, K. M. (2024). *Estudio semiótico-cultural de los relatos orales del Pase del Niño* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://dspace.unach.edu.ec>
- Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2007, 21 de diciembre). *Plan de protección y recuperación del patrimonio cultural del Ecuador*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>
- Montalvo, D. (2022). *El Pase del Niño “Rey de Reyes” de la ciudad de Riobamba: Las prácticas sociales en la gestión del patrimonio y las disputas de poder* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec>
- Paredes Calderón, B. A. (2024). Significación de los textos visuales de la fiesta popular Pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba. *Actas*

de *Diseño*, 47, 114–116.
<https://fido.palermo.edu>

Ramírez Merino, M. B. (2025). *El Pase del Niño Rey de Reyes en el barrio Santa Rosa de Riobamba: Análisis de la cultura popular* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://dspace.unach.edu.ec>

Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 20(2). <https://revistadocentes20.com>

UNESCO. (2011). *What is intangible cultural heritage?* <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>

Vicuña, J. (2019). *Catálogo de ilustración con contenido transmedia para difundir los personajes tradicionales de los países del niño de Riobamba* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://dspace.unach.edu.ec>

Villacrés, M., López, M., & Sandoval, M. (2021). El Pase del Niño Rey de Reyes en Riobamba ante la pandemia de la COVID-19:

Entre la presencialidad y la virtualidad. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 14, 133–146. <https://doi.org/10.37135/chk.002.14.09>

Villaseñor, I., & Zolla, E. (2012). Del patrimonio cultural inmaterial o la patrimonialización de la cultura. *Cultura y Representaciones Sociales*, 6(12), 75–101. <https://www.culturayrs.unam.mx>

Zambrano-, A., Lucas, M., Luque K., & Lucas, T(2020). La gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3, Especial), 349–369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Jennifer Margarita Loiza Peñafiel y Amalín Ladaysé Mayorga Albán.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo
Contribución de los autores (Taxonomía CRediT) Jennifer Margarita Loiza Peñafiel: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio. Amalín Ladaysé Mayorga Albán: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos.
Declaración de conflicto de intereses Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.
Declaración de financiamiento La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.
Declaración del editor El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.
Declaración de los revisores Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.
Declaración ética de la investigación Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.
Declaración sobre el uso de inteligencia artificial Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.
Disponibilidad de datos Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

