



TIC y videojuegos educativos en la comunicación del patrimonio inmaterial. La mama negra Latacunga-Ecuador

ICT and educational video games in the communication of intangible heritage. La Mama Negra, Latacunga-Ecuador

Jose Oleas-Orozco

PRIMER AUTOR Y AUTOR DE

CORRESPONDENCIA

CONCEPTUALIZACIÓN – METODOLOGÍA

ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

REDACCIÓN

jose.oleas@uartes.edu.ec

Universidad de las Artes

Guayaquil, Guayas, Ecuador

ORCID 0000-0003-2099-9758

Tatiana Duchi-Oleas

SEGUNDO AUTOR

SUPERVISIÓN – ANÁLISIS FORMAL

VALIDACIÓN – RECURSOS

tduchi@stanford.edu.ec

Instituto Superior Tecnológico

Stanford

Riobamba, Chimborazo, Ecuador

ORCID 0000-0001-8584-6475

Diana Vasquez Niamia

TERCER AUTOR

ANÁLISIS FORMAL – VISUALIZACIÓN

INVESTIGACIÓN – RECURSOS

diana.vasquez@ueb.edu.ec

Universidad Estatal de Bolívar

Guaranda, Bolívar, Ecuador

ORCID 0000-0001-8854-2290

Recibido: 28 de mayo de 2025

Aprobado: 15 de septiembre de 2025

Publicado: 11 de marzo de 2026

Resumen

El presente estudio analiza la utilidad de los videojuegos como herramienta de aprendizaje de contenidos culturales, referentes a contenidos de patrimonios inmateriales ecuatorianos. La investigación es de tipo exploratoria y se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo en dos etapas, en la ciudad de Latacunga. La primera fase se basó en entrevistas para la obtención de información a un grupo de profesionales en áreas de gestión cultural y desarrollo de *software*, para conocer la necesidad y la pertinencia de colocar contenidos culturales del patrimonio intangible ecuatoriano, como lo es la celebración de la fiesta de "La Mama Negra". Esto permitió la producción de una versión beta de un videojuego con las características de la celebración popular. La segunda etapa fue la prueba del videojuego en un grupo de enfoque cualitativo de 40 individuos de edades de 13 a 16 años, del cual se obtuvieron resultados positivos superiores a 95% de aceptación, en áreas como contenidos, jugabilidad, percepción y aprendizaje de fiesta popular. Esto permite confirmar la pertinencia de los videojuegos como recurso de aprendizaje de contenidos culturales para el fortalecimiento de las identidades locales.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación, multimedia, videojuegos, patrimonio inmaterial, La Mama Negra

Abstract

This study considers the video games benefit as a learning cultural tool to Ecuadorian intangible heritage. This exploratory research was conducted using a qualitative approach in two stages in the city of Latacunga. The first phase involved interviews with a group of professionals in cultural management areas and software development to gather information about the need and relevance of including cultural content from Ecuadorian intangible heritage, such as the celebration of the "La Mama Negra" festival. This led to the production of video game beta version featuring the characteristics of the popular celebration. The second stage involved testing the video game in a qualitative focus group of 40 individuals aged 13 to 16, which yielded positive results of over 95% in areas such as content, gameplay, perception, and understanding of the popular festival. This confirms the relevance of video games as a resource for learning cultural content for strengthening local identities.

Keywords: ICT, multimedia, video games, intangible heritage, La Mama Negra

Introducción

Esta investigación busca analizar el uso de herramientas tecnológicas en la educación como método para fomentar el interés cultural en la comunidad de la ciudad de Latacunga, en Ecuador. Actualmente, existe un desinterés por la riqueza identitaria y cultural local, ya que prevalece la valoración de elementos externos, especialmente entre niños y jóvenes. Estos grupos adoptan características y valores foráneos, a través de productos, actividades, juegos y referentes visuales, lo que contribuye al olvido de su identidad cultural.

En los centros educativos, el aprendizaje de la cultura local se aborda de manera poco motivadora, lo que reduce el interés por profundizar en su conocimiento y fomenta comparaciones desfavorables con otras culturas. Actualmente, la enseñanza prioriza la exposición superficial sobre la representación significativa, aunque se emplean herramientas innovadoras, como mesas redondas y debates apoyados en recursos visuales avanzados, metodologías que resultan atractivas para los estudiantes. Sin embargo, predomina una clara preferencia por elementos culturales extranjeros en la vida cotidiana de niños, jóvenes e, incluso, adultos, marginando progresivamente la identidad latacungeña. Esta dinámica ha acelerado la pérdida de costumbres y tradiciones ancestrales transmitidas generacionalmente. Frente a este escenario, la investigación propone el uso estratégico de tecnologías educativas como medio para reavivar el interés cultural y salvaguardar la identidad local.

A nivel mundial, las metodologías educativas se han convertido en herramientas clave para el desarrollo de las generaciones actuales. Este avance ha impulsado una evolución necesaria en los métodos de enseñanza, con el fin de reducir la brecha tecnológica que afecta a la educación contemporánea. En el marco de esta investigación sobre tecnología y patrimonio inmaterial, se analiza dicho fenómeno mediante los siguientes ejes temáticos: multimedia, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), videojuegos y su relación con la preservación cultural.

En este contexto, la Fundación Integra implementó una iniciativa en la Región de Murcia (España) mediante el videojuego de realidad virtual *El Misterio de la Encomienda de Ricote*, el cual combina entretenimiento con enseñanza histórica. Este proyecto demostró que es posible aprender historia a través de formatos lúdicos, utilizando evaluaciones integradas para medir la asimilación de contenidos durante la experiencia interactiva (Egea Vivancos *et al.*, 2017).

Para comprender el diseño de videojuegos a nivel global, podemos tomar como ejemplo a *World of Warcraft*, un título destacado presentado por Blizzard Entertainment en la ECTS en septiembre de 2001. Este juego de rol multijugador masivo en línea permite a los jugadores controlar un avatar en un mundo en tercera persona, donde pueden explorar, combatir, interactuar y completar misiones. Tras su lanzamiento el 23 de noviembre de 2004, recibió elogios universales por parte de la crítica. Estudios indican que los jugadores de *World of Warcraft*, y de videojuegos en línea en general, desarrollan habilidades esenciales para el futuro, como el trabajo en equipo y las competencias sociales necesarias para enfrentar retos y problemas en la vida cotidiana. Por ello, se considera que estos juegos preparan a los jugadores para el mercado laboral y el ámbito académico del futuro. En lugar de alejar a los jugadores de un entorno educativo, los videojuegos se presentan como herramientas con un gran potencial en la educación debido a su capacidad de interacción y su vínculo con el entretenimiento en la sociedad (Quesada Bernaus, 2014).

De igual forma, el estudio sobre el archivo del Patrimonio Inmaterial de Navarra presenta una amplia variedad de recursos de diseño digital y multimedia que destacan el conocimiento del patrimonio cultural tanto de Navarra como de Baja Navarra. El artículo analiza metodologías de narración digital y comunicación transmedia, las cuales permiten establecer vínculos con los públicos objetivos mediante el análisis de sus perfiles, entornos y contextos. Esta propuesta explora el patrimonio inmaterial y lo desarrolla mediante la herramienta interactiva Scratch, promoviendo así la participación activa y el aprendizaje significativo (Rubio-Navarro, 2016).

Por otra parte, a nivel nacional se destaca la iniciativa de Muñoz Pizarro (2019) desarrollada por la Universidad del Azuay, que propone el uso de videojuegos como herramienta pedagógica para el aprendizaje histórico. Uno de sus proyectos más representativos es *Hijos de Killa*, basado en el relato tradicional *Las hijas de la Guacamaya*. Este videojuego recrea el periodo de la conquista inca sobre los cañaris, ofreciendo un enfoque innovador para el estudio de la cultura mediante dispositivos móviles, tanto en contextos escolares como extracurriculares.

En la misma línea investigativa, la Universidad de las Américas desarrolló el proyecto Diseño y desarrollo de videojuego 3D basado en la Leyenda de Cantuña. Esta propuesta lúdica busca enseñar aspectos culturales mediante la recreación de tradiciones y leyendas locales. El juego transporta al jugador a un Quito colonial cuidadosamente diseñado, combinando elementos de supervivencia y horror con contenido educativo. Este enfoque innovador logra despertar el interés por el patrimonio cultural, manteniendo al mismo tiempo las cualidades atractivas y entretenidas propias de los videojuegos comerciales (Bahamonde Gómez, 2016).

El desarrollo de videojuegos en Latinoamérica está experimentando un crecimiento significativo, obteniendo reconocimiento internacional y apoyos institucionales, como el programa de auspicios de PlayStation

para la región. Un caso emblemático es el de la empresa ecuatoriana FreakyCreations, que busca posicionar al país en la industria global mediante su juego *To Leave*, una innovadora propuesta que explora la condición humana desde perspectivas filosóficas y psicológicas. Este título presentado en la E3, la principal convención de la industria, destaca por su narrativa no convencional que aborda trastornos sociales contemporáneos, combinando elementos educativos con una profunda reflexión intrapersonal. A través de una experiencia interactiva, el juego sumerge al jugador en las presiones de la vida moderna, planteando un viaje existencial hacia la búsqueda del significado personal, ofreciendo así una visión integral del ser humano. Su éxito demuestra el potencial de los videojuegos latinoamericanos para tratar temas complejos manteniendo atractivo comercial (Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación [IFCI], 2018).

El desarrollo del videojuego inició tras la visita de representantes de Sony al Centro de Tecnologías e Información de la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL), donde, al evaluar el prototipo del proyecto, invitaron al equipo a participar en su programa de incubación. Esta iniciativa, diseñada para impulsar nuevos talentos y franquicias emergentes en la industria, permitió consolidar la producción del juego (TO LEAVE, primer videojuego ecuatoriano para Play Station, 2018).

En la actualidad, el videojuego *Capac Héroes*, ganador del concurso IFCI 2023, se encuentra disponible en la AppStore y próximamente se lanzará en PlayStore para dispositivos Android. Desarrollado por Dany Oñate, este título sumerge al jugador en un viaje interactivo por las civilizaciones prehispánicas de América, donde encarna a un rockero que inicia su aventura en la provincia de Carchi. A lo largo de 10 años de diseño meticuloso, el juego incorpora mecánicas progresivas de dificultad con saltos, acertijos y combates, mientras el protagonista interactúa con figuras históricas como Atahualpa y deidades como Kukulkán. La narrativa transcurre a través de escenarios emblemáticos: desde el vuelo sobre el cóndor sagrado Hanan Pacha hasta el volcán Cotopaxi, la Cueva de los Tayos, habitada por pueblos amazónicos, y un portal temporal que conduce al templo maya de Tikal. El clímax lleva al personaje al Inframundo, un espacio onírico gobernado por deidades andinas y mesoamericanas. La experiencia se enriquece con una banda sonora que fusiona temas de Rockola Bacalao y otros exponentes del rock ecuatoriano, consolidando así una propuesta lúdica que articula educación histórica, mitología regional y entretenimiento digital con notable originalidad (IFCI, 2024).

De la misma manera, Valle *et al.* (2025) proponen un modelo de aprendizaje basado en videojuegos con contenido gastronómico patrimonial, dirigido específicamente a estudiantes de educación básica. Su investigación demuestra cómo este tipo de herramientas digitales pueden servir como mecanismos efectivos para el empoderamiento identitario, a través de la revalorización de tradiciones culinarias, la adquisición de conocimientos culturales contextualizados, y el desarrollo de competencias

digitales con sentido patrimonial. Esta propuesta refuerza la viabilidad pedagógica de utilizar videojuegos educativos como puentes entre la herencia cultural inmaterial y las nuevas generaciones, particularmente en contextos escolares formales.

❖ La multimedia y los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje

El término “multimedia” se refiere a sistemas de comunicación que permiten integrar, en una misma plataforma, diversos medios como imágenes, estáticas o en movimiento, sintéticas o reales, analógicas o digitales, sonido y procesamiento de datos, siendo la interactividad su característica fundamental (Morón y Aguilar, 1994). En el ámbito educativo, la incorporación de las TIC trasciende el uso instrumental de herramientas tecnológicas, constituyéndose como un marco pedagógico para la construcción de aprendizajes significativos. Esta articulación tecnodidáctica ha adquirido creciente relevancia social, demostrando que su adopción por parte de la comunidad educativa optimiza sustancialmente los procesos de enseñanza-aprendizaje (Pimentel *et al.*, 2023). Como señala Salaverría (2001):

En cualquier caso, y a la espera de una necesaria clarificación lingüística de esta palabra por parte de la RAE, el origen etimológico latino (“multi”– ‘numeroso’ y “media” plural de medium: ‘medios’, ‘intermediarios’) da claras pistas de su significado esencial: multimedia es aquello que se expresa, transmite o percibe a través de varios medios. (p. 384)

En el ámbito de los videojuegos, se conceptualizan como sistemas lúdicos digitales que requieren de un dispositivo electrónico para su ejecución. Dicho dispositivo, junto con su sistema operativo, constituye lo que técnicamente se denomina *plataforma* (Iglesias, 2016). Esta definición se complementa con la perspectiva de Gil Juárez (2013), quien sostiene que:

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles. A lo largo de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han ido incorporando las características y capacidades de las nuevas tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad. Todo ello, explorando las posibilidades de este nuevo medio para ofrecer experiencias lúdicas de gran valor a sus jugadores y jugadoras. (pp. 11-12)

Latorre (2011) propone un marco teórico para la clasificación de videojuegos basado en tres principios fundamentales: el establecimiento de criterios claros y consistentes, la minimización del solapamiento entre categorías, y la inclusión de patrones complementarios de categorización según criterios relevantes. Su modelo clasificatorio integra cuatro dimensiones clave:

- ❖ Dialéctica acomodación-asimilación: Analiza los procesos cognitivos que el juego estimula en el jugador.
- ❖ Estructura del juego: Examina la arquitectura formal del sistema de juego.
- ❖ Finalidad del jugador implícito: Estudia los roles y comportamientos previstos por el diseño.
- ❖ Mecánicas dominantes: Identifica los sistemas de interacción primarios que definen la experiencia.

La teoría contemporánea sobre videojuegos establece una distinción fundamental entre aquellos que incorporan narrativa y los que carecen de ella (Izquierdo, 2020). Los videojuegos no narrativos, como los deportivos o pasatiempos multijugador, se centran exclusivamente en la experiencia lúdica inmediata sin pretender generar conexiones emocionales profundas, cumpliendo así su función recreativa. Por contraste, los videojuegos narrativos construyen universos ficcionales complejos donde el jugador asume el rol protagónico, experimentando una progresión dramática mediante decisiones que afectan la trama y generan identificación emocional.

En el ámbito educativo, los videojuegos han emergido como objeto de estudio relevante debido a su potencial pedagógico, particularmente por su capacidad para combinar elementos lúdicos con procesos de aprendizaje. Como señala Etxeberría (1998):

(...) la inteligencia no parece sufrir ningún tipo de deterioro por la utilización de los videojuegos. Por el contrario, se concluye que el juego con videojuegos favorece el desarrollo de aspectos de la inteligencia, sobre los de carácter espacial. (...) Finalmente, se ha demostrado de manera contundente que los videojuegos permiten una ayuda especial en el tratamiento y mejora de problemas educativos y terapéuticos, tanto de tipo físico como psicológico, así como múltiples utilidades en cuanto al entrenamiento de todo tipo de habilidades. (p. 179)

Según López Niño (2017), los videojuegos constituyen un medio de comunicación contemporáneo tan relevante como la televisión, la prensa, el cine o internet, capaces de proporcionar entretenimiento y, con la orientación adecuada, valiosas oportunidades de aprendizaje. La investigación psicopedagógica ha demostrado que estos sistemas interactivos favorecen el desarrollo de competencias clave: desde habilidades psicomotrices y creatividad hasta capacidades cognitivas superiores como la toma de decisiones, el análisis crítico y la resolución de problemas, todo ello en entornos altamente motivadores. Pese a que ciertos aspectos de los videojuegos han sido cuestionados, sus beneficios educativos son innegables, potenciando habilidades fundamentales como la atención

sostenida, el razonamiento lógico, el pensamiento deductivo y la alfabetización digital, todas ellas cruciales para la formación integral del individuo. Incluso los contenidos considerados controvertidos pueden transformarse en recursos pedagógicos valiosos cuando son analizados críticamente, permitiendo a los educadores fomentar la reflexión sobre valores sociales y éticos.

Los videojuegos se han convertido en una herramienta educativa relevante que requiere un enfoque específico en el aula. Promueven un aprendizaje basado en proyectos, fomentando habilidades, como autonomía, organización, gestión grupal, establecimiento de objetivos, responsabilidad compartida y seguimiento del progreso. Su aplicación pedagógica se centra en la resolución de problemas, impulsando a los estudiantes a desarrollar estrategias de investigación y trabajo colaborativo. Para que sean efectivos en educación, los videojuegos deben alinearse con los objetivos curriculares, son útiles para fomentar el trabajo en equipo, desarrollar capacidades de resolución de problemas, y ofrecer múltiples perspectivas sobre temas específicos.

Los videojuegos también resultan valiosos para la transmisión de conocimientos mediante simulaciones, particularmente en ámbitos como el de la salud. Para su implementación educativa efectiva, es fundamental establecer objetivos claros sobre su uso, dada la amplia variedad de géneros y aplicaciones disponibles. Su potencial pedagógico reside en la integración sutil de conocimientos a través de mecánicas de juego bien diseñadas y experiencias de usuario significativas, requiriendo enfoques innovadores que aprovechen estrategias aún poco exploradas en la educación formal. Estas herramientas no sólo favorecen el desarrollo cognitivo y social, sino que también promueven la comprensión del mundo, la adquisición lingüística, la creatividad y el desarrollo físico. El concepto de “gamificación” ha emergido precisamente para trasladar estas mecánicas lúdicas a otros contextos, aumentando su atractivo y capitalizando los aspectos positivos de los videojuegos. Su aplicación educativa exige análisis riguroso de su impacto, definición de criterios de diseño pedagógico, investigación interdisciplinaria y superación de las limitaciones propias de los estudios locales. El empleo de videojuegos comerciales ofrece ventajas adicionales al reducir costos y aprovechar su familiaridad entre los estudiantes, manteniendo su valor educativo, especialmente para fomentar el aprendizaje colaborativo (López Raventós, 2016).

Patrimonio inmaterial, la Mama Negra

La Fiesta de la Mama Negra, denominada también como Fiesta de la Capitánía, de la Santísima Tragedia, de la Trajería y de la Virgen de la Merced, constituye la principal manifestación devocional en honor a la Virgen de las Mercedes, patrona y protectora de Latacunga. Esta celebración bifronte presenta dos versiones anuales con distinto carácter: la primera, de índole religiosa, ocurre en septiembre y es organizada por los comerciantes de los principales mercados urbanos, Pichincha y La Merced, los días 24 y

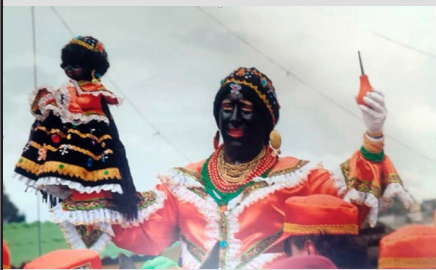
25, y El Salto el 27 y 28, manifestando la profunda fe católica de la población. La segunda versión, en noviembre, conmemora la Independencia de Latacunga (11 de noviembre de 1820), bajo coordinación municipal, adquiriendo un matiz político-patriótico que moviliza a los sectores productivos y a las organizaciones civiles. Esta dualidad ceremonial, donde convergen lo sacro y lo profano, funciona como mecanismo de reforzamiento identitario, sintetizando en sus rituales tanto el sustrato religioso colonial y el imaginario independentista republicano, como las prácticas socioculturales contemporáneas. Según el IFCI (s.f.), esta festividad constituye un sistema simbólico clave para comprender la cultura latacungeña, donde la perdurabilidad de sus elementos rituales, a través del sincretismo fe/patria, garantiza la transmisión intergeneracional de la identidad local.

Según Schneider (2007), la población mestiza de Latacunga celebra anualmente la Fiesta de la Mama Negra en dos versiones diferenciadas: una en septiembre, de carácter religioso en honor a la Virgen de las Mercedes, organizada por los gremios comerciales locales; y otra en noviembre, coincidiendo con la conmemoración de la independencia de la ciudad, coordinada por el gobierno municipal. Esta manifestación cultural, cuya tradición se vincula simbólicamente con procesos de liberación de las comunidades afrodescendientes durante el periodo colonial, ha convertido a la Mama Negra en un emblema representativo de la multiculturalidad ecuatoriana. Como complementa la descripción oficial del personaje en la página oficial de la fiesta de la Mama Negra (Mama Negra, s.f.):

Constituye sin serlo el personaje central de esta comparsa. La tradición cuenta que se trata de una mujer de raza negra, a quien la Virgen de la Merced la liberó de la esclavitud. Quien asume este rol es un varón, devoto que así lo desea o que es designado por los organizadores, viste una falda larga de colores oscuros con dos o tres encajes en su parte inferior, una blusa con colores llamativos, cubre su espalda vistosos pañolones, que los va cambiando continuamente a lo largo del recorrido. Lleva su rostro cubierto por una careta de madera en color negro, en su mano derecha lleva un “chisguete” lleno de un líquido blanco, que representa a la leche materna, que arroja permanentemente a los presentes y curiosos, en su otra mano lleva una pequeña muñeca negra llamada Baltasara y es la hija menor de la mama negra. Cabalga en un caballo que también es adornado y es “halado y conducido” por negros palafreneros, lleva a sus costados a dos niños pintadas sus caras de negro, dentro de unos bolsos llamados alforjas. Con su séquito de negritos loeros es el último personaje en rendir honores a la Virgen de las Mercedes y en recibir la bendición de la capitanía, ingresa bailando sobre su caballo, levantado sus brazos y manos al cielo, alternadamente al ritmo de la música alegre que le acompaña.

La celebración patrimonial ha sido descrita y documentada por autores como Sandoval Simba (2009) y Andrade *et al.* (2020). De sus estudios se pudo realizar una descripción de sus personajes principales en la tabla 1:

Tabla 1
Personajes principales de la Mama Negra

Personaje	Descripción	Características, indumentaria	Imagen
La Mama Negra	Mujer negra liberada de la esclavitud por la Virgen de la Merced. Representada por un varón devoto o designado. Cabalga en un caballo adornado.	Falda larga oscura con encajes, blusa llamativa, pañolones vistosos cambiantes, careta de madera negra, chisguete con líquido blanco, muñeca negra (Baltasara), caballo adornado.	
El Capitán	Personaje principal y "Prioste Mayor", simboliza al "corregidor" español y considerado el amante de la Mama Negra.	Terno con elementos militares, camisa y corbata, traje con charreteras y banda, boina grande en forma de medialuna, sable, careta de malla, pañuelo en la cabeza.	
El Abanderado	Simboliza el amor por la tierra y sus semejantes. Lleva una bandera de cuadros de siete colores para "barrer" los pecados de los devotos.	Atuendo militar, camisa blanca, corbata, terno oscuro con charreteras y banda, pañuelo en la cabeza, gorro, careta de malla. Acompañado por dos escoltas con vestimenta similar.	

El Rey Moro	Representado por un niño, simboliza un personaje de influencia morisca.	Pantalón y blusa de un solo color, capa vistosa con pedrería, corona alta y ovalada con tela y piedras preciosas, capirote similar a los orejones precolombinos. Cabalga en un caballo cubierto por una capa, acompañado de negros loeros.	
-------------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Metodología de la investigación

La investigación se desarrolló mediante un enfoque metodológico mixto cualitativo-cuantitativo (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018), estructurado en dos fases secuenciales. La primera fase de carácter exploratorio recopiló datos cualitativos, a través de entrevistas a gestores culturales y participantes de los cursos institucionales.

En la segunda fase, estos insumos permitieron el diseño de una versión beta de videojuego educativo, cuya experimentación y validación se realizó mediante grupos focales durante los cursos vacacionales ofrecidos por la Casa de la Cultura de Cotopaxi en julio de 2023, lo que posibilitó ajustes iterativos basados en la retroalimentación de los usuarios.

El diseño y la programación del videojuego se fundamentaron en el marco metodológico propuesto por Manrubia Pereira (2014), el cual establece un proceso sistemático para articular las particularidades del diseño de videojuegos con sus fases de producción. Este modelo permite analizar cómo los elementos característicos de un videojuego, su mecánica, narrativa y componentes técnicos, influyen en las decisiones de desarrollo durante cada etapa productiva, garantizando así una coherencia integral entre el diseño conceptual y su implementación técnica.

El desarrollo de la versión beta del videojuego se ejecutó en un periodo de 16 semanas por parte de dos ejecutantes, un diseñador y un programador, dentro del motor de generación Unity (véase la figura 1).

Figura 1
Proceso de producción de un videojuego



Fuente: Elaboración propia, adaptado de Manrubia Pereira, 2014.

Se planteó el concepto general del videojuego, llevando a cabo una serie de pasos para su materialización, de modo que cada uno tenga una secuencia lógica y coherente para las fases posteriores. Generalmente, se implementa la metodología de *brainstorming*, en la cual se recogen pensamientos, bocetos e ideas iniciales con el objetivo de darle un comienzo sólido al desarrollo del videojuego. El proceso de preproducción se puede resumir en la tabla 2:

Tabla 2
Elementos de la preproducción del videojuego

Categoría	Descripción
Género	Acción – Plataformas se puede controlar un personaje para saltar y moverse en los niveles.
Historia	Los personajes que participan en la Mama Negra son representados como figuras embrujadas que atentan contra la seguridad de los pobladores, generando distintos obstáculos a lo largo del nivel.
Consideraciones técnicas	◆ Dificultad constante, nivel básico ◆ Un jugador ◆ Offline ◆ Control físico
Estética	Pixelart Bidimensional en desplazamiento lateral.

Motor de desarrollo	Unity
Programación	Visual Basic
Plataforma	PC. Mecánicas con teclado

Fuente: Elaboración propia.

De la misma manera, en función del motor del desarrollo del juego, el lenguaje de programación utilizado y otras consideraciones técnicas, son necesarios requisitos mínimos para que el videojuego pueda ejecutarse, como se detalla en la tabla 3:

Tabla 3
Requisitos del sistema

Para PC	Requerimientos mínimos	Requerimientos recomendados
Para PC	WINDOWS XP,7,8,8.1,10 (04-BIT Required)	WINDOWS XP,7,8,8.1,10 (04-BIT Required)
Procesador	Intel Core i 7 Ghe	Intel Core i5-4460 2.70Gh7 AMD EX-6300 O Superior
Memoria	512 MB de RAM	2 GB de RAM
Gráficos	NVIDIA GTX 760	NVIDIA GTX 760 AMD Radeo R7 260x with 2 GB Video RAM
Direct X	Versión 11	Versión 11

Fuente: Elaboración propia.

La recolección de información cualitativa se llevó a cabo durante julio de 2024, en el marco de los cursos vacacionales organizados por la Casa de la Cultura Ecuatoriana (CCE) Núcleo de Cotopaxi. En este contexto, se realizaron seis entrevistas individuales semiestructuradas, con entre cinco y seis preguntas cada una. El propósito fue conocer las percepciones de los docentes responsables de los cursos, desarrolladores tecnológicos vinculados a la creación de videojuegos y padres de familia, en relación con la pertinencia de los videojuegos como herramienta para el aprendizaje de contenidos culturales. La información obtenida permitió explorar el

grado de aceptación, las expectativas y las potencialidades educativas que estos recursos digitales ofrecen en espacios de formación no formal.

Las entrevistas fueron diseñadas en función de los perfiles de los participantes. A los docentes de los cursos vacacionales de la CCE se les consultó sobre las temáticas abordadas en relación con cultura y tecnología, así como sobre la potencialidad de los videojuegos como medio para la transmisión y difusión de conocimientos. A los desarrolladores tecnológicos vinculados a la creación de videojuegos se les formularon preguntas enfocadas en el proceso de desarrollo de videojuegos educativos y en la adaptación de contenidos culturales a este formato. Finalmente, a los padres de familia se les preguntó sobre su percepción respecto al uso de videojuegos como herramienta de aprendizaje y sobre su opinión acerca de la inclusión de temáticas culturales en dichos contenidos.

Los participantes de la recolección de información cualitativa mediante las entrevistas realizadas en la CCE de Cotopaxi se detallan en la tabla 4:

Tabla 4
Participantes de las entrevistas cualitativas

No.	Entrevistado	Función	Observación
1	Marla Proaño	Docente de la Casa de la Cultura de Cotopaxi.	Docente encargada de los cursos vacacionales de la Casa de la Cultura de Cotopaxi, especialista en temas culturales.
2	Ramiro Vásquez	Docente de la Casa de la Cultura de Cotopaxi.	Docente de cursos vacacionales de la Casa de la Cultura de Cotopaxi, especialista en temas de tecnología.
3	Daniel Gutiérrez	Desarrollador de videojuegos.	Docente universitario de producción multimedia.
4	Francisco Cáceres	Desarrollador de videojuegos.	Ponente del tema videojuegos y cultura, entusiasta de la literatura ecuatoriana mitos y leyendas.
5	José Balladares	Representante (padres de familia) de los participantes en los cursos.	Beneficiario de los cursos ofertados por la Casa de la Cultura de Cotopaxi.

6	Miguel Winderlen	Representante (padres de familia) de los participantes en los cursos.	Beneficiario de los cursos ofertados por la Casa de la Cultura de Cotopaxi.
---	------------------	---	---

Fuente: Elaboración propia.

Resultados De los resultados de las entrevistas realizadas a las personas vinculadas con la gestión de cursos tecnológicos impartidos por la cce de Cotopaxi, se pueden destacar varios aspectos relevantes, según se muestra en la tabla 5:

Tabla 5
Resultados de las entrevistas

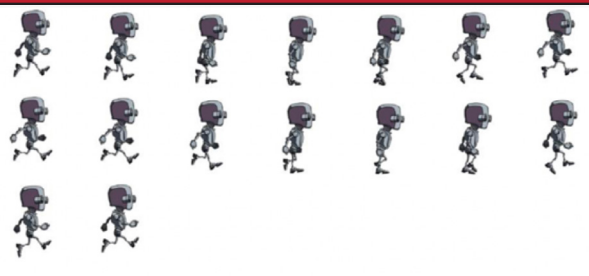
Entrevistado	Resultado principal
Marla Proaño y Ramiro Vásquez, docentes en la Casa de la Cultura de Cotopaxi.	La oferta de cursos o capacitaciones relacionados con el uso de tecnologías resulta atractiva para niños, jóvenes y padres de familia. Asimismo, los docentes valoran positivamente la inclusión de contenidos culturales locales como eje central en el desarrollo de videojuegos, reconociendo el potencial educativo de esta herramienta más allá del entretenimiento. No obstante, los entrevistados coincidieron en manifestar su preocupación por la falta de presupuesto destinado a nuevas tecnologías. Esta limitación no sólo reduce la participación en los cursos, sino que también pone en riesgo la continuidad de iniciativas valiosas para la formación cultural y tecnológica en contextos no formales.
Daniel Gutiérrez y Francisco Cáceres, desarrolladores de videojuegos.	Según Gutiérrez, la incorporación de narrativas culturales en la creación de guiones inspirados en fiestas populares del Ecuador resulta adecuada y pertinente dentro de los procesos educativos. Esta estrategia permite conectar con las identidades locales y promover el aprendizaje desde contextos significativos. En esa línea, los desarrolladores de videojuegos coinciden en que dicha adaptación podría contribuir a contrarrestar la influencia de costumbres extranjeras, al tiempo que vuelve más atractivas y cercanas las historias y leyendas locales para los jóvenes. Por su parte, Cáceres ha difundido en diversos espacios su conferencia titulada "Videojuegos y Cultura", donde resalta el potencial de los videojuegos como herramientas integrales de aprendizaje y entretenimiento, al combinar narrativa, diseño visual, sonido y creatividad en un solo medio.

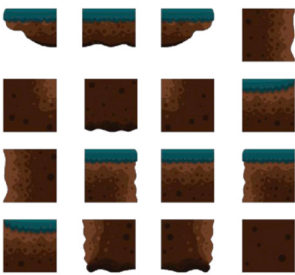
José Balladares y Miguel Winderlen, representantes de los participantes en los cursos.	Para los representantes de los estudiantes, los videojuegos pueden contribuir al aprendizaje, aunque mantienen cierto escepticismo debido al carácter de ocio y a la reputación de entretenimiento vacío que suelen tener. No obstante, manifestaron su interés en que se puedan fusionar historias reales con elementos de fantasía, como una forma de combatir la monotonía de los enfoques tradicionales. De igual manera, los padres entrevistados coincidieron en que lo más importante es contar con una historia cautivadora y envolvente, independientemente del medio utilizado para transmitirla.
--	---

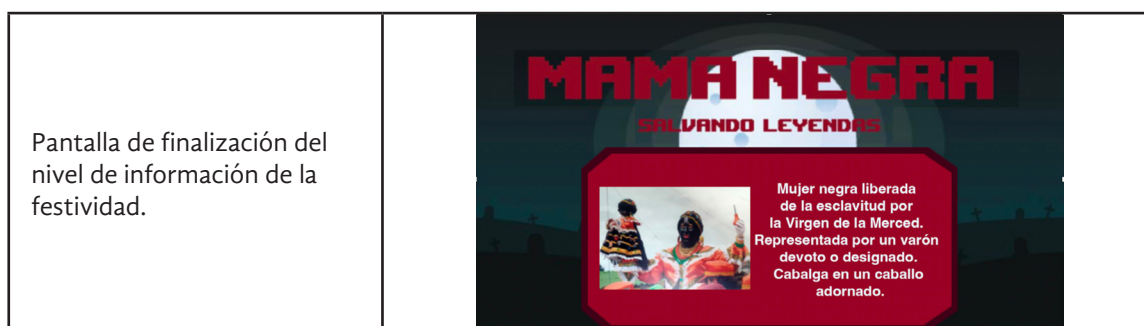
Fuente: Elaboración propia.

Con la información obtenida mediante las entrevistas y la compilación de información documental sobre la celebración patrimonial, se procedió al diseño de elementos para el videojuego, como se detalla a continuación en la tabla 6.

Tabla 6
Elementos gráficos del videojuego

Elemento	Gráfico
Personaje: Robot Boy. Droide genérico para recorrido de niveles parte de los assets de Unity.	 ROBOT BOY - CAMINATA
Escenario: fondos genéricos utilizados en interfaces del juego, elementos pertenecientes a lugares de la ciudad de Latacunga.	 ESCENARIO

Para el escenario se utilizaron segmentos de terreno diseñados de acuerdo con el concepto del videojuego, para implementar de forma creativa el nivel y editarlo en el modo creación.	 ESCENARIO- COMPOSICIÓN
Dentro del escenario se implementaron distintos tipos de objetos para las mecánicas de interacción.	 ESCENARIO- COMPLEMENTOS E INTERACCIONES
Para el videojuego se presentó un ícono con la cromática de la máscara del personaje principal de la fiesta La Mama Negra.	 ICONO VIDEOJUEGO
Pantalla de inicio con los botones de interacción del videojuego.	
Pantalla con instrucciones para el control del personaje y las mecánicas del juego.	



Pantalla de finalización del nivel de información de la festividad.

Fuente: Elaboración propia.

El prototipo del videojuego educativo implementa mecánicas de desplazamiento lateral (*side-scrolling*) con interacción ambiental, inspirado en el diseño clásico de plataformas de 8 bits, también conocido como *pixel art* (por ejemplo, *Super Mario Bros*). Cada nivel culmina con una interfaz didáctica que presenta una representación visual de los personajes tradicionales de la Mama Negra, acompañada de información contextual sobre su significado cultural. De este modo, el juego cumple una doble función: lúdica y educativa, al combinar la dinámica del entretenimiento con la transmisión de contenidos patrimoniales. Esta estructura busca reforzar el aprendizaje mediante la alternancia entre la acción gamificada y la exposición narrativa, generando una experiencia significativa para el jugador que fomente el interés por las tradiciones locales.

Tras completar el diseño y la producción del videojuego, se implementó una prueba piloto con 40 estudiantes (de 13 a 16 años) durante los cursos vacacionales de la institución. Posteriormente, se aplicó un instrumento de validación que evaluó cinco dimensiones clave: (1) adecuación temática, (2) rigor de contenidos, (3) usabilidad de la interfaz, (4) calidad de la jugabilidad y (5) pertinencia educativa, con una calificación del 1 al 5, cuyos resultados se presentan en la tabla 7:

Tabla 7
Evaluación y calificación del videojuego cultural

No.	Criterio	Calificación promedio
1	Adecuación temática	10
2	Rigor de contenidos	9
3	Usabilidad de la interfaz	10
4	Calidad de la jugabilidad	9

5	Pertinencia educativa	9
---	-----------------------	---

Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, los resultados obtenidos en la evaluación del prototipo mediante el grupo focal revelaron los siguientes hallazgos cuantitativos:

- ❖ 100% de los participantes manifestó estar *altamente de acuerdo* con la inclusión de la celebración de La Mama Negra en el videojuego, destacando su efectividad para el aprendizaje sobre los orígenes y el significado de esta festividad patrimonial.
- ❖ 90% de los usuarios consideró altamente adecuados los contenidos sobre los elementos constitutivos de La Mama Negra, validando su potencial como recurso didáctico.
- ❖ 95% de los evaluadores calificó positivamente (*altamente de acuerdo*) los elementos de interfaz, personajes y mecánicas de juego, mientras que el 5% restante se ubicó en la categoría de acuerdo, sin registrarse evaluaciones negativas.
- ❖ Todos los participantes (100%) indicaron que recomendarían el videojuego a sus conocidos, demostrando alta aceptación de la propuesta lúdico-educativa.
- ❖ La totalidad del grupo (100%) expresó interés en aprender sobre otras manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial ecuatoriano mediante esta modalidad de videojuegos educativos.

❖ Discusión

Los resultados favorables obtenidos, tanto en la fase cualitativa con profesionales culturales y desarrolladores como en la evaluación mediante grupo focal con usuarios, coinciden con los postulados de Etxeberría (1998), quien resalta el potencial de los videojuegos para estimular el desarrollo cognitivo, mejorar los procesos de aprendizaje y transformar los métodos educativos convencionales. Esta coincidencia entre evidencia empírica y fundamento teórico respalda la efectividad del videojuego como herramienta pedagógica en la transmisión y preservación del patrimonio cultural inmaterial.

Los resultados del grupo experimental sobre la adquisición de contenidos relativos a la celebración de la Mama Negra, específicamente en cuanto a la atención sostenida y el aprendizaje significativo, confirman los postulados de López Niño (2017) acerca del valor pedagógico de los recursos interactivos. Los datos obtenidos demuestran que el diseño creativo del videojuego no sólo potenció la motivación intrínseca mediante su

interactividad, sino que también favoreció el desarrollo de habilidades sociales entre los participantes. Esta doble efectividad (cognitiva y socioafectiva) coincide con la evidencia teórica que señala cómo los entornos lúdicos digitales, cuando son bien estructurados, pueden transformar los procesos de aprendizaje tradicionales al combinar la asimilación de contenidos culturales complejos, el estímulo de competencias colaborativas, y la creación de experiencias educativas memorables. La correlación entre nuestros hallazgos empíricos y el marco teórico de referencia valida el potencial de esta herramienta para la preservación del patrimonio cultural inmaterial mediante estrategias innovadoras.

Respecto al carácter identitario de la Mama Negra, conceptualizado por Schneider (2007) como elemento central de la cultura laticungueña, los participantes del estudio manifestaron una valoración positiva hacia la incorporación de esta festividad como eje temático del videojuego educativo. Esta percepción favorable se evidenció tanto en las entrevistas realizadas a informantes clave como en las sesiones del grupo focal, donde los participantes demostraron un significativo incremento en el conocimiento sobre los elementos constitutivos de la celebración, y una mayor identificación emocional con este patrimonio cultural. Los resultados confirman que la mediación digital de contenidos patrimoniales, puede potenciar efectivamente los procesos de apropiación identitaria y transmisión cultural intergeneracional.

Conclusiones

La evaluación evidencia varios aspectos a mejorar en el videojuego. En este sentido, se proyecta reemplazar el avatar genérico del jugador por un personaje representativo de la cultura local, así como sustituir los fondos y elementos visuales estándar por gráficos propios que reflejen los ambientes urbanos y rurales de la ciudad de Latacunga. Estos cambios buscan fortalecer el apartado gráfico del videojuego, lograr una mayor identificación con la localidad, reflejar elementos simbólicos de la celebración de la Mama Negra y de la ciudad, y complementar así los objetivos educativos y patrimoniales del proyecto.

Resulta fundamental destacar el papel protagónico de los usuarios en el diseño y desarrollo de videojuegos educativos, donde la articulación entre aprendizaje, cultura y tecnología gamificada permite crear productos atractivos para diversas audiencias, con especial énfasis en niños y jóvenes. La investigación cualitativa mediante entrevistas reveló su valor metodológico para comprender las dinámicas de participación en los programas formativos de la Casa de la Cultura, identificar los contenidos culturales demandados por los usuarios, y establecer lineamientos clave para el diseño de videojuegos educativos centrados en las necesidades reales de los destinatarios. Estos hallazgos subrayan la importancia de adoptar enfoques participativos en el desarrollo de herramientas lúdico-educativas, asegurando así su relevancia cultural y efectividad pedagógica.

La fase diagnóstica de investigación cualitativa permitió desarrollar una herramienta digital basada en el patrimonio cultural inmaterial del Ecuador, específicamente en la celebración de la Mama Negra. La evaluación posterior de esta aplicación multimedia, realizada mediante grupos focales cualitativos, confirmó la efectividad de los videojuegos como recursos educativos innovadores. Los resultados demuestran su pertinencia para complementar los contenidos curriculares tradicionales, fortalecer el conocimiento sobre manifestaciones culturales locales, y reforzar la identidad patrimonial en niños y jóvenes. Esta validación empírica sustenta el potencial de las tecnologías lúdicas para la salvaguardia y transmisión del patrimonio intangible a nivel nacional. ●

Referencias

- Andrade Orellana, S., Cárate Tandalla, S. y Freire García, S. (2020). *Patrimonio cultural inmaterial: apropiación y resistencias*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Centro de Publicaciones (PUCE).
- Bahamonde Gómez, A.S. (2016). *Diseño y desarrollo de videojuego 3D basado en la Leyenda de Cantuña* [Tesis de pregrado]. Universidad de las Américas.
- Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y García López, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *Interuniversitaria de Investigación Educativa Evaluativa en Educación Secundaria*, 28-40. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://digitum.um.es/server/api/core/bitstreams/797d2756-504d-44c9-92db-ff7df5f232b9/content>
- Etxeberría, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 171-180. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/10/10-26-refle-etxeberria.pdf>
- Gil Juárez, A. (2013). *Los videojuegos*. Editorial uoc.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torres, C.P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Iglesias, A.A. (2016). *¡Quiero hacer un videojuego! Un e-book para niños y niñas de 8 a 99 años*. UNIFE: Editorial Universitaria.
- Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI). (2024). *CapacHéroes: un video juego para encontrarse con el pasado de los pueblos originarios de América*. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://creatividad.gob.ec/2024/06/05/capac-heroes-un-video-juego-para-encontrarse-con-el-pasado-de-los-pueblos-originarios-de-america%E2%82%AC%80>
- Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI). (2018). *To Leave, videojuego ecuatoriano de calidad mundial*. Recuperado el 8 de enero de

- 2025 de <https://creatividad.gob.ec/2018/05/02/to-leave-videojuego-ecuatoriano-de-calidad-mundial/>
- Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI). (s.f.). *Fiesta de la Mama Negra o Fiesta de la Capitanía*. Recuperado el 09 de enero de 2025 de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/fiesta-de-la-mama-negra-o-fiesta-de-la-capitania/>
- Izquierdo, R. (2020). *Diseño emocional de personajes de videojuegos*. RA-MA Editorial.
- Latorre, Ó.P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Anàlisi*, (43), 127-146. Recuperado el 15 de febrero de 2025 de <https://raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/67950/325287>
- López Niño, A.T. (2017). El poder educativo de los videojuegos. *Praxis Investigativa ReDIE: Revista Electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos*, 130-141. Recuperado el 15 de febrero de 2025 de http://praxisinvestigativa.mx/assets/17_10_poder.pdf
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa: Posibilidades y problemáticas acerca de los *serious games*. *Apertura. Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1-15. Recuperado el 8 de febrero de 2025. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>
- Mama Negra. (s.f.). La Mama Negra. Recuperado el 11 de febrero de 2025 de <https://www.mamanegra.com.ec/personajes/la-mama-negra>
- Manrubia Pereira, A.M. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19, 791-805. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178
- Morón, A.C. y Aguilar, D. (1994). Multimedia en Educación. *Comunicar*, 81-87. Recuperado el 15 de febrero de 2025 de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15800311.pdf>
- Muñoz Pizarro, J.A. (2019). *Diseño de una aplicación móvil sobre la mitología de la cultura Cañari para el aprendizaje y la revalorización identitaria para niños* [Trabajo de graduación]. Universidad del Azuay.
- Pimentel, M.J., Zambrano, B.M., Mazzini, K.A. y Villamar, M.A. (2023). Multimedia e hipermedia aplicada en la educación. *Recimundo. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1-11. Recuperado el 8 de enero de 2025 de <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2026/2533>
- Quesada Bernaus, A. (2014). *Videojuegos y educación: Procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales* [Trabajo final de máster]. Universidad Autónoma de Barcelona.

- Rubio-Navarro, G. (2016). Descubrir el patrimonio inmaterial a través de la creación de narrativas digitales con Scratch. *Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua*, (16), 197-220. Recuperado el 15 de febrero de 2025 de <https://revista-hsj-filologia.unavarra.es/article/view/3070/3611>
- Salaverría, R. (2001). Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, (7), 383-395. Recuperado el 15 de febrero de 2025 de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0101110383A/12866>
- Sandoval Simba, P. (2009). La fiesta de la Mama Negra. En J. Pereira Valarezo (Ed.), *La fiesta popular tradicional del Ecuador* (pp. 85-115). Fondo Editorial Ministerio de Cultura.
- Schneider, D. (2007). La Mama Negra – ¿símbolo de la multiculturalidad ecuatoriana? *Indiana*, 157-171. Recuperado el 8 de febrero de <https://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/indiana/article/view/1948/1586>
- TO LEAVE, primer videojuego ecuatoriano para Play Station. (2018, abril 24). *Noticias ESPOL*. Recuperado el 8 de febrero de <http://noticias.espol.edu.ec/article/hoy-se-lanza-leave-primer-videojuego-ecuatoriano-para-play-station>
- Valle, D., Zambrano, M., Cabezas, J. y Oleas Orozco, J. (2025). Gastronomy, intercultural knowledge and ICT: Video games in learning local gastronomy. *Journal of Information Systems Engineering & Management*, 10(3), 749-757. Recuperado el 8 de febrero de <https://jisem-journal.com/index.php/journal/article/view/3228/1393>

◆ Sobre los autores Jose Oleas-Orozco

PhD (candidato) en Diseño, magíster en Comunicación Corporativa, magíster en Cine documental y licenciado en Diseño Gráfico. Con trayectoria de más de 15 años en el diseño, la fotografía y la producción audiovisual en el área comercial, lleva también una década trabajando en instituciones de educación superior en docencia e investigación académica en los campos de diseño gráfico, comunicación visual, animación y multimedia. Es autor del libro: *Tatuajes. Contextos, historia, prácticas y formación profesional*, así como de distintos capítulos de libros y artículos académicos. Asimismo, ha participado en varios encuentros científicos locales y regionales en las áreas de diseño, animación digital, tecnologías digitales y comunicación visual. Fue coordinador de investigación del Centro de Estudios en Arquitectura, Artes y Diseño (CEAAD), de la Facultad de Arquitectura, Artes y Diseño de la Universidad Indoamérica hasta el año 2022. Actualmente es investigador independiente y graduado de la maestría en Cine Documental de la Universidad de las Artes en Ecuador.

Tatiana Duchi-Oleas

Médico general con formación de cuarto nivel como magíster en Seguridad y Salud Ocupacional, mención en Prevención de Riesgos Laborales. Su preparación académica le ha permitido desarrollar una visión integral de la salud, orientada tanto a la atención clínica como a la gestión de la prevención en entornos laborales y comunitarios. Cuenta con una trayectoria de un año en instituciones de educación superior, donde ha participado activamente en procesos de docencia, tutoría e investigación, contribuyendo al fortalecimiento del conocimiento en el ámbito de la salud y la formación de futuros profesionales. Desde mayo de 2025 se desempeña como coordinadora de la carrera de Emergencias Médicas en el Instituto Superior Tecnológico Stanford condición Universitario, cargo en el que lidera procesos académicos y de gestión, promoviendo el desarrollo de competencias en respuesta y atención a emergencias, así como la innovación en metodologías de enseñanza. Actualmente es investigadora independiente.

Diana Vasquez Niama

Magíster en Comunicación por la Universidad Estatal Península de Santa Elena y licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Chimborazo. Asistente a talleres brindados por la Universidad Nacional de Chimborazo, Compassion Internacional y la Secretaría Nacional de Comunicación Ecuador. Es reportera en diferentes medios de comunicación, secretaria ejecutiva de la asociación de Carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Chimborazo y mejor egresada de la escuela de gastronomía Canadian School. También mejor graduada de la maestría en Comunicación. En la actualidad labora como docente investigadora de la Universidad Estatal de Bolívar.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional