ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en estudiantes de primaria de Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico

Autores

CLAUDIA LORENA ACUACHE VILLEGAS

(https://orcid.org/0000-0002-0804-8530)

CLAUDIA VALERIA POLO BAÑOS

(https://orcid.org/0009-0000-5272-1537)

Asesor

ALEXANDER HENRY RODRÍGUEZ PÉREZ

(https://orcid.org/0000-0001-8020-4238)

Lima - Perú

2025

Trabajo de investigaci%C3%B3n Final- Titulaci%C3%B3n.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:499665439

Submission Date
Sep 16, 2025, 7:32 PM GMT-5

Download Date
Sep 16, 2025, 8:28 PM GMT-5

File Name
Trabajo de investigación Final- Titulación.docx

File Size
4.7 MB

67 Pages

11,961 Words

65,645 Characters

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

18% Internet sources
5% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Lista de Tablas 4

Lista de Figuras 5

Resumen 6

Abstract 7

Capítulo I: El Problema 8

1.1. Planteamiento del Problema 8

1.2. Preguntas de investigación 11

1.2.1 Pregunta General 11

1.2.2 Preguntas Específicas 11

1.3. Objetivos de Investigación 12

1.3.1 Objetivo General 12

1.3.2 Objetivos Específicos 12

Capítulo II: Marco Teórico 13

2.1. Mapa de Literatura 13

2.2. Antecedentes de Investigación 14

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 16

2.3.1 Material Lúdico 16

2.3.2 Material lúdico y aprendizaje 17

2.3.3 Diseño de juegos educativos y culturales 17

2.3.4 Juegos de cartas y memoria visual 18

2.3.5 Preservar el idioma quechua 18

2.3.6 Lengua 19

2.3.7 Cultura e identidad 19

2.3.8 Pérdida y desplazamiento lingüístico 20

2.3.9 Educación intercultural bilingüe 20

Capítulo III: Metodología 21

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 21

3.2. Diseño de Investigación 21

3.3. Operacionalización de Variables 22

3.4. Consentimiento Informado 26

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 26

Capítulo IV: Resultados 28

4.1. Análisis de Resultados 28

4.2. Discusión de Resultados 36

4.3. Recomendaciones 42

Referencias 44

Anexos 49

Lista de Tablas

Tabla 1 *Operacionalización de Variable Independiente* 22

Tabla 2 *Operacionalización de Variable Dependiente* 24

Tabla 3 *Resultados del focus group* 28

Tabla 4 *Resultados de las entrevistas a los alumnos* 29

Tabla 5 *Resultados de las entrevistas a los maestros* 30

Tabla 6 *Resultados de las entrevistas a personas quechua hablantes* 32

Tabla 7 *Resultados de las entrevistas a los familiares y/o alumnos de primaria* 34

Tabla 8 *Costos del producto* 41

Tabla 9 *Ganancias del producto* 41

Tabla 10 *Presupuesto proyectado a 5 años* 42

Lista de Figuras

Figura 1 *Mapa de literatura de los principales aspectos del material lúdico para preservar el idioma quechua* 13

Figura 2 *Prototipo de cartas (modelo 1)* 38

Figura 3 *Prototipo de cartas (modelo 2)* 39

Figura 4 *Prototipo de diseño de caja* 39

Resumen

La lengua constituye uno de los rasgos más representativos de la cultura y la identidad. En el Perú, el quechua es una de las lenguas originarias con mayor número de hablantes; sin embargo, ha sido relegada en los ámbitos histórico y social. Este fenómeno impacta con mayor fuerza a la población joven en contextos urbanos: según el último censo realizado a nivel nacional en 2017 (XII Censo de Población y VII de Vivienda.), mientras el 13,6 % de la población total declaró haber aprendido quechua en la infancia, solo el 10,1 % de los jóvenes entre 15 y 29 años lo reportó como lengua materna, evidenciando una pérdida intergeneracional. Entre los factores que explican esta situación destacan la falta de materiales didácticos, la escasa inclusión del idioma en la malla curricular y los prejuicios sociales que, en ciudades como Lima, lo han asociado con atraso o ruralidad, generando sentimientos de vergüenza que desincentivan su uso entre los jóvenes estudiantes. Esta investigación plantea una revisión general del contexto actual de la lengua quechua y propone el proyecto lúdico “Guardianes del Qhapaq Ñan” que consiste en un juego de cartas didáctico cuyo propósito, además de entretener, es acercar a los estudiantes de primaria al idioma quechua mediante dinámicas que fortalezcan la valoración de sus raíces culturales. El objetivo central de la tesis es despertar en los niños un interés genuino por la lengua, sustentando la propuesta en una metodología lúdica que facilite la adquisición de vocabulario básico y la preservación de conocimientos de manera significativa. Asimismo, se busca que el juego estimule la curiosidad, promueva la interacción entre pares y fomente la participación activa de los estudiantes.

Palabras clave: quechua, educación intercultural bilingüe, pérdida lingüística, estudiantes de primaria, juego de cartas, recursos lúdicos.

Abstract

Language constitutes one of the most representative features of culture and identity. In Peru, Quechua is one of the most widely spoken native languages; however, it has been relegated in both historical and social spheres. This phenomenon has a stronger impact on the young population in urban contexts: according to the 2017 Census, while 13.6% of the total population reported having learned Quechua in childhood, only 10.1% of young people between 15 and 29 years old declared it as their mother tongue, evidencing an intergenerational loss. Among the factors explaining this situation are the lack of adequate didactic materials, the limited inclusion of the language in school curricula, and social prejudices which, in cities such as Lima, have associated Quechua with backwardness or rurality, generating feelings of shame that discourage its use among young students. This research presents a general review of the current context of the Quechua language and proposes the ludic project "Guardians of the Qhapaq Ñan", which consists of an educational card game whose purpose, beyond entertainment, is to bring primary school students closer to the Quechua language through dynamics that strengthen the appreciation of their cultural roots. The central objective of the thesis is to foster in children a genuine interest in the language, supporting the proposal with a ludic methodology that facilitates the acquisition of basic vocabulary and the meaningful preservation of knowledge. Likewise, the game seeks to stimulate curiosity, encourage peer interaction, and promote active student participation.

Keywords: Quechua, intercultural bilingual education, language loss, primary school students, card game, ludic resources.

Capítulo I: El Problema

Se examinará cómo el quechua cede y es desplazado frente al castellano, notando la falta de textos educativos para enseñanza del quechua en ciudades como Lima. Se habla del daño cultural y lingüístico por la pérdida del idioma en las nuevas generaciones, en este apartado se mostrará el planteamiento de las preguntas de la investigación, así como los objetivos de la tesis.

1.1. Planteamiento del Problema

Benítez (2009), afirma que el desarrollo humano implica la formación progresiva de funciones esenciales como el lenguaje, el razonamiento y la memoria, que se activan a lo largo de la vida influenciadas, en gran medida, por el contexto sociocultural. Dicho contexto incide directamente en los procesos de aprendizaje, pues brinda o limita las herramientas necesarias para que los individuos logren expresar su identidad y establecer vínculos con su entorno.

En este sentido, el idioma materno constituye un eje fundamental en la construcción del desarrollo integral, ya que a través de él las personas no solo se comunican, sino que también transmiten conocimientos, valores y formas de comprender el mundo. Para que esto sea posible, resulta indispensable que desde la infancia se garantice el acceso a recursos que fortalezcan el uso y la valoración de la lengua originaria. Sin embargo, en el Perú se evidencia una deficiente aplicación de políticas de educación intercultural y lingüística, lo que provoca que gran parte de la población quechuahablante se sienta desplazada y no representada en el ámbito académico.

Por otro lado, el problema se plantea en un entorno globalizado, en la actualidad, afecta la cultura y educación de las comunidades indígenas del Perú. Por un lado, la comunicación en tiempo real avanza aceleradamente con el auge de la ciencia y la tecnología, lo que genera nuevas dinámicas de interacción social y educativa. Sin embargo, este mismo proceso, en lugar de favorecer la preservación de las lenguas originarias, ha contribuido a que el castellano y el inglés se posicionen como idiomas de mayor prestigio y utilidad, relegando aún más al quechua.

En Huancavelica, el 50% de personas habla el quechua; anteriormente, este idioma, hablaban más del 80%, el cual se debe al factor de la globalización, tecnología, migración; la mayoría de los adolescentes lo hablaban, sin embargo, en la actualidad menos del 40% de los adolescentes lo practican (Benito, 2007).

En Mocabamba, el 89,5 % de los estudiantes afirma que el docente dicta únicamente en la lengua castellana, ello porque los docentes no dominan la escritura y la lectura en quechua (Castillo, 2020). Relegando a los estudiantes a usar el quechua en su gran mayoría en el contexto familiar y en la comunidad. Sin embargo, en la escuela y fuera de la comunidad el uso es menor; ya que el contexto no les permite usarlo y se ven obligados a utilizar el castellano para ser comprendidos. Un problema que progresivamente inducía a los estudiantes a relegar su idioma originario por el castellano, e incluso en algunos casos a sentir vergüenza de utilizarlo, fue evidenciado en la investigación de Torres (2021). En su estudio, realizado en la ciudad de Junín, se encontró que la mayoría de los jóvenes habían dejado de emplear el idioma quechua, ya sea por moda, imitación o vergüenza. Como se observa, esta problemática no solo afecta la identidad cultural de los estudiantes, sino también su trayectoria formativa.

Es importante mencionar que en los últimos años ha habido una constante migración interna, la cual ha generado otro tipo de mirada interprovincial desencadenando distintas

reacciones de sesgo. Taipe (1998) afirmó que, en el caso del niño andino de lengua materna quechua, desde su primer contacto, se enfrenta con una escuela rural que enseña en un idioma (el castellano) que no es su lengua materna, y le instruye en temas ajenos a su medio cultural, histórico y geográfico. Es fácil imaginarse que la escuela, con esa primera impresión, provoca en el niño un triple trauma: psicológico, lingüístico y cultural.

En el caso de una ciudad metropolitana como Lima, es notoria la ausencia de un curso en las escuelas públicas donde se pueda aprender una lengua como el quechua, esta situación se ha visto intensificada debido a la escasez de material educativo en relación con lo disponible para otros hablantes de español, hecho que trae como consecuencia una brecha educacional y cultural muy marcada.

En tal situación, la comunicación intercultural bilingüe resulta indispensable para solucionar la diversidad en los sistemas educativos. Para complementar a ello Hornberger (1989), señala que la recuperación de las lenguas nativas demanda estrategias multilingües e interculturales que reconozcan la diversidad y complejidad de las formas en que los niños usan el lenguaje. En base a ello se tomó como muestra a estudiantes de primaria que, si bien no son hablantes activos del quechua, pertenecen a comunidades quechuahablantes o descienden de ellas. Gran parte de estos niños y niñas no han tenido contacto directo a la lengua que por herencia les pertenece, debido a procesos de migración, discriminación lingüística o la falta de políticas efectivas de inclusión cultural en la educación formal.

La investigación y el proyecto propuesto brinda un aporte a la revalorización de la lengua quechua al utilizar el diseño gráfico como una herramienta con potencial de efectos en la sociedad más allá de la estética. El proyecto tiene como objetivo difundir un mensaje en un esfuerzo por incentivar la revalorización del quechua en la comunidad escolar. Se ofrece como una experiencia que ayudará a los y las estudiantes a desarrollar la imaginación y la

expresión, al mismo tiempo que los alentará a valorar las expresiones culturales e historia que se van perdiendo con el paso del tiempo.

El CNEB (2016) estableció que la educación acompaña a la persona en la creación de sus propias estructuras internas, cognitivas y socioemocionales para que pueda alcanzar el máximo de sus posibilidades. Es por ello que revalorar el idioma quechua en la urbanización, es la principal forma de involucrar a las personas en la sociedad, permitiendo a la comunidad de hablantes a que ejerzan sus derechos plenamente, respetando la diversidad de identidades socioculturales y para ello se debe comenzar por darles herramientas en su lengua materna.

Dado que el Diseño Gráfico incorpora elementos tanto verbales como visuales, funciona como una práctica discursiva orientada a la acción comunicativa y didáctica. En consecuencia, la presente emplea estos métodos en un esfuerzo por contribuir con la revalorización del quechua en las aulas limeñas. Esto, aplicado a proyectos de carácter pedagógico y cultural, sirve para presentar los materiales didácticos de forma lúdica y atractiva para los estudiantes en edad escolar.

1.2. Preguntas de investigación

1.2.1 Pregunta General

¿Cómo el desarrollo de un material lúdico puede preservar el idioma quechua en estudiantes de primaria de Lima Metropolitana?

1.2.2 Preguntas Específicas

P1: ¿Qué características debe tener el diseño del material lúdico para preservar el idioma quechua en estudiantes de primaria de Lima Metropolitana?

P2: ¿Qué categorías gramaticales se deben incluir en el diseño de un material lúdico para preservar el quechua en los estudiantes de primaria de Lima Metropolitana?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1 Objetivo General

Proponer un material lúdico para preservar el idioma quechua en estudiantes de primaria de Lima Metropolitana.

1.3.2 Objetivos Específicos

O1: Identificar las características que debe tener el diseño del material lúdico para preservar el idioma quechua en estudiantes de primaria de Lima Metropolitana.

O2: Evaluar los contenidos lingüísticos y culturales que se deben incluir en el diseño de un material lúdico para preservar el quechua en los estudiantes de primaria de Lima Metropolitana.

Capítulo II: Marco Teórico

Se creará un mapa de literatura con el fin de profundizar en términos e ideas sobre el material lúdico, aprendizaje basado en juegos, la educación intercultural bilingüe y la preservación de lenguas originarias. Cuenta con referencias nacionales e internacionales que resaltan la utilidad de jugar para aprender y la inclusión del quechua en un método lúdico. También, se definirán temas como la lengua, cultura e identidad, preservación del idioma quechua, el desplazamiento lingüístico, entre otros, con el fin de entender y reforzar la problemática y la propuesta.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1

Mapa de literatura de los principales aspectos del material lúdico para preservar el idioma quechua



2.2. Antecedentes de Investigación

Titto (2023) señala en su investigación la desvalorización del idioma quechua en colegios públicos de Lima por la falta de material didáctico en quechua. El estudio revela que, aunque existen estudiantes descendientes de familias quechua hablantes en contextos urbanos, su idioma ancestral no encuentra suficiente respaldo dentro del sistema escolar. Esta carencia genera que el quechua sea percibido por los niños y adolescentes como un idioma secundario o poco útil frente al castellano.

Para delimitar más el campo, consideró una escuela pública ubicada en San Juan de Lurigancho y para comprobar la validez del proyecto propuesto, se planteó la evaluación a través de juicio de pares logrando que destacados profesionales del campo del diseño revisen el proyecto y den su valoración al respecto.

El trabajo sostiene que el material didáctico dirigido a la población infantil debe responder a la necesidad de potenciar el aprendizaje y despertar la curiosidad mediante un lenguaje gráfico pertinente, capaz de resonar con la audiencia objetivo. De esta manera, no solo se busca captar la atención de los estudiantes, sino también favorecer una recepción más clara y un procesamiento más eficaz de la información.

Barragán et al. (2024) llevaron a cabo un análisis de la percepción de 50 docentes de instituciones rurales peruanas de enseñanza intercultural bilingüe acerca del material educativo bilingüe (quechua).

Dicho informe se abordó desde un estudio no experimental de tipo descriptivo correlacional, recolectando y procesando información de la variable material educativo en lengua originaria sin intervención ni manipulación. Un aspecto fundamental en el proceso educativo es que el docente debe ser bilingüe, lo que implica un dominio efectivo de ambas lenguas, tanto en sus aspectos lingüísticos formales, como la expresión escrita y la lectura. Además, es esencial que el docente comprenda y aplique aspectos pragmáticos, como los

usos y funciones de las lenguas, junto con las dimensiones socioculturales, sociolingüísticas e interculturales. Sin embargo, sin la disponibilidad de materiales educativos adecuados, este enfoque pedagógico sería limitado en su efectividad, ya que el acceso a recursos adaptados a las lenguas y contextos culturales es indispensable para un aprendizaje exitoso.

Proporciona evidencia actualizada sobre las limitaciones del material educativo bilingüe en quechua, a partir del análisis de la percepción de docentes de instituciones rurales. Sus hallazgos evidencian la insuficiencia de las políticas educativas interculturales y la falta de recursos adecuados para la enseñanza de lenguas originarias. Este enfoque complementa el presente estudio, el cual se orienta al diseño de recursos lúdico-pedagógicos dirigidos a estudiantes de primaria en contextos urbanos, descendientes de comunidades quechuahablantes. De este modo, se establece un vínculo directo en cuanto a la problemática abordada, permitiendo sustentar la necesidad de propuestas innovadoras que promuevan la revalorización y preservación del quechua en distintos entornos educativos.

Manrique y Gallego (2013) analizan el uso que los docentes de educación preescolar en Medellín otorgan al material didáctico y su relación con el aprendizaje significativo. Desde un enfoque cualitativo, basado en observación y entrevistas, concluyen que, aunque los maestros reconocen la importancia de estos recursos, carecen de herramientas para implementarlos de manera efectiva en el aula.

Las autoras sostienen que los materiales didácticos, más que objetos, constituyen mediadores pedagógicos que, en la medida en que son intencionados, favorecen la motivación, la exploración y la construcción activa de conocimientos en los estudiantes. En este sentido, la lúdica y el juego se destacan como estrategias esenciales para la primera infancia, al diversificar las formas de aprendizaje y generar ambientes significativos.

Este planteamiento resulta pertinente para la presente investigación, pues evidencia que los recursos lúdicos no solo cumplen una función instrumental, sino que, al ser diseñados

desde la intencionalidad pedagógica, contribuyen a aprendizajes más profundos y culturalmente relevantes.

De acuerdo con lo que plantea Paragua (2021), las tarjetas didácticas son una herramienta educativa de gran utilidad para mejorar el aprendizaje del inglés en los niños de primaria. En su estudio, que involucró a 65 alumnos de tercer grado, los participantes se dividieron en dos grupos: un grupo experimental y un grupo de control. Los datos revelaron que los niños del grupo experimental, que usaron las tarjetas como parte de su aprendizaje, lograron un avance muy importante, mejorando su rendimiento de un 25,60% inicial hasta un 95,14%. Por el contrario, el grupo de control no mostró variaciones significativas en su desempeño escolar.

Los resultados no solo muestran lo bien que funcionan las *flashcards* para enseñar idiomas extranjeros como el inglés, sino que también sugieren que podrían usarse en otros ámbitos lingüísticos y culturales. Por ejemplo, podrían adaptarse para enseñar y recuperar lenguas nativas, como el quechua, sobre todo en las ciudades, donde se busca mantener viva la lengua mediante métodos interactivos y fáciles de usar para los estudiantes.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1 Material Lúdico

El material lúdico es un recurso educativo diseñado con una finalidad pedagógica, que utiliza el juego como medio para facilitar el aprendizaje de contenidos específicos. Osorio (2020) complementa también que el juego permite lograr una enseñanza de calidad al alejarse de los formalismos de la enseñanza favoreciendo más a la comprensión para separarse de la memorización de procesos.

2.3.2 Material lúdico y aprendizaje

Según Net-Learning (2015), el *Game-Based Learning* (GBL), conocido en español como Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), hace referencia al uso de juegos como herramienta de apoyo para el aprendizaje, la asimilación y la evaluación de conocimientos. El ABJ emplea el juego como un medio para facilitar la comprensión o el trabajo de un concepto específico; no obstante, no requiere que dicho juego haya sido concebido previamente con un propósito educativo.

Garcia y Samada (2022) indican que el método lúdico es un recurso que le permite al niño desarrollar su imaginación para así potenciar su creatividad mediante el juego y afrontar con éxito las situaciones y experiencias que integran los procesos cognitivos, así como la identidad y autonomía.

2.3.3 Diseño de juegos educativos y culturales

Para reforzar Andrade (2020) afirma que el juego constituye una técnica participativa de enseñanza orientada a fomentar en los estudiantes la adquisición de métodos de dirección y una conducta adecuada. A través de su práctica, se estimula la disciplina, la toma de decisiones y la autodeterminación. No solo favorece la asimilación de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también potencia la motivación hacia las asignaturas. En este sentido, se convierte en una estrategia pedagógica que ofrece múltiples procedimientos para entrenar a los estudiantes en la toma de decisiones y en la resolución de diversas problemáticas.

Como lo menciona López (2021) un juego educativo se compone de varios elementos que favorecen la enseñanza, entre ellos: ilustraciones visuales, palabras claves traducidas (español-quechua), dinámicas simples estos recursos permiten, que el niño relacione conceptos fortalezca la comprensión lectora y oral.

Además, es de importancia resaltar que Moreno (2008) concluye que la relación entre el juego y el desarrollo humano se manifiesta de varias maneras, abriendo un espacio en la mente del jugador para adaptarse a dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas y económicas del ser humano. Es por ello que el método lúdico puede llegar a comprenderse como un lenguaje universal el cual permite entender las percepciones de la sociedad y se convierte en un buen contexto para reivindicar las relaciones interpersonales.

2.3.4 Juegos de cartas y memoria visual

Según Sánchez (2023), los juegos de mesa se desarrollan sobre una superficie como una mesa u otro soporte similar, y no requieren de esfuerzo físico significativo. Están constituidos por fichas que los participantes desplazan, dados con distinto número de caras, tarjetas con misiones, enunciados o imágenes, y, en diversos casos, un tablero. Mientras algunos de estos juegos dependen del razonamiento lógico, otros se basan principalmente en el azar. En un inicio estuvieron dirigidos al público adulto debido a la exigencia cognitiva que implicaban; sin embargo, al reconocerse su valor pedagógico, fueron incorporados en el ámbito infantil.

2.3.5 Preservar el idioma quechua

La preservación del idioma quechua ha sido un tema de gran relevancia en la historia de Perú y otros países de la región andina los esfuerzos empezaron en 1975, año en el que se promulgó la Ley 21156, que enfatizó la importancia del uso del quechua y su integración en el país. Desde entonces, se han implementado diversas medidas para preservar y fomentar el uso del quechua en distintos contextos, incluyendo la educación y la cultura (Blácido,2016). En 2011 se promulgó la Ley N.º 29735, la cual regula el uso, preservación, desarrollo, recuperación, fomento y difusión de las lenguas originarias del Perú. Su finalidad es

garantizar los derechos lingüísticos individuales y colectivos reconocidos en la Constitución Política del Perú (Ministerio de Educación, 2011).

Esta ley establece que las lenguas originarias constituyen un elemento esencial de la identidad cultural del Perú. En esa línea, asegura su presencia en distintos espacios sociales e institucionales, promueve la continuidad y fortalecimiento de las tradiciones culturales propias, garantiza la atención en lengua materna en procesos administrativos y fomenta una educación basada en un enfoque intercultural (Ministerio de Educación, 2011).

Es entonces que en el año 2015 se implementa la Política de Educación Intercultural Bilingüe en el Perú, cuyo objetivo central es asegurar una educación de calidad que responda a las particularidades culturales y lingüísticas de los pueblos indígenas, promoviendo la equidad en el acceso y garantizando procesos formativos pertinentes a sus realidades sociales, históricas y comunitarias.

Se considera adecuado incluir también el idioma quechua ha perdurado a lo largo de la historia, resistiendo los procesos de colonización y las diversas formas de discriminación racial, consolidándose como uno de los sistemas lingüísticos más representativos e influyentes de América Latina.

2.3.6 Lengua

Según Mendoza (2021), la lengua es un sistema elaborado que ayuda a que las personas de un mismo lugar se entiendan, usando reglas o costumbres que todos conocen, siendo que esta se ordena en diferentes niveles de complejidad

2.3.7 Cultura e identidad

Según Leiva (2021) la identidad es el sentido de pertenencia que desarrolla una persona hacia un conjunto de interacciones en un determinado tiempo como, por ejemplo:

lengua, vestimenta, tradiciones son algunos indicadores para reconocer o diferenciarse de una comunidad

2.3.8 Pérdida y desplazamiento lingüístico

Según Carrión (2021), el desplazamiento lingüístico se da cuando un idioma comienza a ser reemplazado por otro. Este fenómeno contiene algunas características principales, como el contacto de dos o más idiomas en un mismo lugar y el hecho de que las personas presentan diferente dominio del idioma.

En esa misma línea, Fishman (1991) explica que el desplazamiento lingüístico no solo implica la pérdida de una lengua, sino también la ruptura en la transmisión intergeneracional. Es decir, cuando los niños dejan de aprender la lengua materna de sus padres y priorizan el uso de la lengua mayoritaria, se inicia un proceso que acelera la sustitución cultural y lingüística.

2.3.9 Educación intercultural bilingüe

En torno a la investigación Apaza (2021) complementa que la enseñanza intercultural bilingüe requiere que se ajuste y se respeten las particularidades del contexto, lo cual es hoy en día imprescindible para construir una sociedad íntegra y equitativa. Esto significa asegurar el derecho básico a una formación académica fruto de un intercambio cultural honesto y transparente, apreciando la lengua natal y la cultura de los alumnos. Para ofrecer una enseñanza de nivel en situaciones de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), es vital asegurar el aprendizaje de la lengua materna y del español como segundo idioma, proteger e impulsar las lenguas nativas, y pedir que los maestros tengan dominio de alguna lengua originaria.

Capítulo III: Metodología

Se detalla la metodología usada de enfoque cualitativo bajo un diseño de estudio de individuos, la muestra utilizada abarcó desde estudiantes de primaria, docentes, familiares de estudiantes en dicho sector y quechuahablantes de Lima Metropolitana. Además, se especificarán las variables, la operacionalización y los instrumentos de recolección de datos utilizado como las entrevistas y *focus group*, además se incluirá el consentimiento informado realizado a cada participante.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Para llevar a cabo esta investigación, se colaboró con varios participantes del entorno escolar y familiar, creando así un grupo representativo. Se contó con la participación de tres niños de primaria, un grupo de discusión con seis alumnos, dos familiares y/o apoderados de estudiantes en este nivel educativo, y también profesores, incluyendo uno de idiomas y uno de tutoría. Además, se tomó en cuenta el conocimiento de dos personas que hablan quechua de forma nativa. La muestra señalada anteriormente vive o trabaja en Lima Metropolitana y han trabajado con alumnos migrantes o descendientes de familias quechua hablantes. Los niños en el estudio tienen entre 8 y 11 años cuya principal característica es no practicar el quechua, o incluso están perdiendo la costumbre de hablar normalmente.

3.2. Diseño de Investigación

Se utilizó un estudio de caso de enfoque cualitativo, dado que permite profundizar en la comprensión de un fenómeno cultural y educativo particular: la pérdida progresiva del uso del quechua enfocándose en niños en edad escolar los cuales residen en Lima Metropolitana.

Bajo esta perspectiva posibilita analizar en detalle cómo los materiales lúdicos pueden contribuir a la revalorización lingüística en un contexto escolar específico. Reforzando a la afirmación Yin (2018) quien sostuvo que la elección del estudio de caso responde a la necesidad de investigar de manera contextualizada, situando las prácticas educativas, percepciones y dinámicas socioculturales propias de la muestra seleccionada. El cual facilitará recopilar información relevante y detallada, considerando las experiencias de los estudiantes, docentes y familias, con el propósito de generar una propuesta de valor que sea sustentable y monetizable.

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de Variable Independiente

Variable Independiente	**Definición conceptual**	**Definición Operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición / opciones de respuesta**
Material lúdico	El material lúdico - didáctico es una herramienta de aprendizaje diseñada en este caso con componentes relacionados a los juegos como reglas, turnos y dinámicas, con la esperanza de favorecer el aprendizaje de modo pertinente. Para las lenguas originarias como el quechua, estos materiales	Se medirá a través de cuestionarios y observación durante las sesiones de juego con el prototipo de cartas, contando con la participación, el interés y el uso adecuado del material. además de exhibirse mockups del proyecto en las entrevistas en línea.	Diseño pedagógico: si el material es adecuado y fácil de usar —----------	Relación del diseño con el quechua si la tipografía es legible y/o adecuada. claridad en las ilustraciones Diseño atractivo para los niños Relación del idioma con el contenido de la carta. Secuencia lógica de actividades ----------	Preguntas abiertas

	facilitan la conformación de competencias básicas lingüísticas (comprensión y expresión oral) mediante actividades llamativas y culturalmente próximas, reforzando por sobre todo la identidad del estudiante. Sánchez (2019) afirma que la utilización de materiales pedagógicos en lengua quechua despierta excelentes aprendizajes entre los niños de escuelas primarias, con un 75% de percepción de los mismos por parte de los docentes estudiados.		Nivel de motivación: si se motiva el interés y la participación en el estudiante. —---------- portabilidad _____ Adaptación a distintas edades _____ interacción grupal	Nivel de participación activa Expresiones verbales o gestuales de entusiasmo en el estudiante Deseo de participar después de la primera ronda ---------- El tamaño y material de la carta es adecuado para el niño. _____ Claridad de instrucciones Comprensión autónoma por parte del niño Se puede usar en diferentes tipos de dificultad ---------- promueve la comunicación oral en quechua durante la dinámica fomenta el resto y resolución en conflictos durante la dinámica Inclusión activa de compañeros más tímidos o con menor habilidad	

Tabla 2

Operacionalización de Variable Dependiente

Variable Dependiente	**Definición conceptual**	**Definición Operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición / opciones de respuesta**
Preservación del quechua	Estudios recientes revelan que la enseñanza del quechua en la educación primaria puede generar mejoras significativas en la actitud de los estudiantes hacia su lengua ancestral. Por ejemplo, Cossío (2017) sostiene que la inclusión del quechua refuerza la identidad cultural y las actitudes positivas hacia el idioma en niños de zonas escolares andinas. Asimismo, investigaciones realizadas en Lima evidencian que, a pesar de la presencia de hablantes nativos, el idioma sigue siendo menos valorado en entornos urbanos debido a factores educativos y sociales. Estos hallazgos justifican la necesidad de implementar materiales lúdicos y recursos	Se medirá a través del análisis de los resultados obtenidos en encuestas y entrevistas aplicadas. Las preguntas estarán formuladas con sensibilidad cultural y emocional, considerando que el tema puede implicar experiencias de discriminación o identidad personal. Se evaluarán aspectos como el reconocimiento de palabras, la pronunciación básica, el interés por aprender el idioma y la asociación palabra–imagen.	Actitud: emociones y opiniones hacia la lengua. —--------- Disposición al uso de la lengua: voluntad de usarlo en la vida diaria. _____ Conocimiento básico adquirido	Opinión general sobre el idioma (positiva, neutra, negativa) Expresiones de respeto o menosprecio hacia hablantes de quechua Reconocimiento y orgullo del quechua como parte de su herencia —--------- Interés: deseo de aprender más acerca del idioma o cultura quechua. uso de palabras en quechua durante el juego o en su vida de manera espontánea Frecuencia de uso de palabras en quechua —--------- Uso de frases con concordancia entre las palabras empleadas y el vocabulario cotidiano en la comunidad	Preguntas abiertas

	pedagógicos que promuevan no solo el aprendizaje lingüístico, sino también el aprecio y la revalorización del quechua como parte de la identidad cultural estudiantil.		---------- Pronunciación adecuada de las palabras en quechua ---------- asociación palabra-imagen	Número de palabras aprendidas y recordadas a largo plazo Capacidad de saludar o formar oraciones en quechua _____ nivel de seguridad al hablar o responder en quechua frente a los demás Uso de expresiones en quechua en el diálogo grupal facilidad pronunciar y usar el idioma quechua en frases o oraciones sin generar pausas Produce sonidos distintivos de vocales y consonantes propias del quechua sin distorsión evidente. ---------- reconoce objetos y los asocia con su palabra en quechua Relaciona la misma imagen con su palabra quechua en diferentes dinámicas (cartas, juegos, dibujos, etc.). Rapidez de asociación de la imagen con la palabra	

3.4. Consentimiento Informado

En el caso de los docentes, padres de familia y personas quechuahablantes entrevistadas, se utilizará el consentimiento informado con el fin de garantizar que su participación sea voluntaria y se realice con pleno conocimiento de los objetivos, alcances y naturaleza de la investigación. Este procedimiento permitirá comunicar de manera clara la finalidad del estudio, el uso que se dará a la información brindada y las medidas de confidencialidad que resguardarán la identidad de los participantes, reconociendo además la importancia de su aporte en el marco cultural y educativo del proyecto.

Además, debido a que la muestra está conformada por estudiantes de primaria. Al tratarse de una población menor de edad, resulta indispensable obtener la autorización de sus padres o tutores legales, quienes son responsables de garantizar la protección de sus derechos y el resguardo de su integridad durante el proceso de investigación.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Para iniciar la recopilación de datos, se prepararon y estructuraron las preguntas clave que guiaron tanto las encuestas como las charlas. Estas se crearon minuciosamente para asegurar que fueran fáciles de entender, relevantes y adecuadas para todos los que participaron. Una vez listas, se organizó cómo se llevarían a cabo, comenzando por lo más sencillo y avanzando hacia lo más complicado, para mantener un orden lógico en todo el trabajo de campo. Primero, se trabajó con los niños, quienes son el motivo principal del presente estudio. Con ellos se realizaron las primeras encuestas y, además, se probó el primer prototipo de juego creado. En esta fase, se grabó un video que mostraba cómo los niños interactúan con el juego, cómo entendían las reglas y cómo comprenden la dinámica.

El video se mostró después a los demás participantes para que tengan una idea clara y visual de cómo funcionaba el juego. Posterior a lo mencionado, se entrevistó a los profesores,

quienes, después de ver el video y el prototipo del juego, brindaron su opinión en base a su experiencia sobre si el juego era útil para enseñar, si las reglas eran claras y si se podía usar en las escuelas. Su participación dio una visión técnica y profesional sobre si el juego encajaba bien en el proceso de enseñanza-aprendizaje del quechua.

En la siguiente fase, se sostuvo un diálogo con personas que hablan quechua, quienes aportaron una perspectiva valiosa para evaluar si el juego respetaba la cultura y el idioma. Su participación resultó fundamental para garantizar que el juego no solo cumpliera una función educativa, sino que también fuera respetuoso y representativo de la lengua original. Por último, se entrevistó a las familias de los niños. principalmente con esta muestra se buscó comprender cómo se usa el idioma en casa, cuánto contacto tienen los niños con el idioma y qué piensan las familias sobre mantener vivo el quechua. Después de ver el video, se recogió la percepción acerca de que si el juego podía ayudar a aprender el idioma y fortalecer los lazos culturales en casa.

Es importante mencionar que, antes de poner en marcha estas estrategias, se diseñó el juego didáctico, definiendo su asunto central y sus normas esenciales como un paso preparatorio. De igual forma, se capacitó a los maestros sobre cómo funcionaba el material, las indicaciones para usarlo y el modo en que los alumnos debían usarlo, lo cual aseguró que todo marchara de forma correcta y en línea con las metas del estudio.

En resumen, este método hizo posible llevar a cabo la recopilación de información de forma gradual y metódica, comenzando con la intervención de los alumnos y luego sumando a maestros, quechuahablantes y parientes. El orden seguido aseguró que se tuvieran en cuenta varios puntos de vista, lo que mejoró el análisis y dio una idea completa de cuán útil y bueno era el juego como forma de enseñar y revivir el quechua en las escuelas de las ciudades.

Capítulo IV: Resultados

Dicha sección trabajará con los datos obtenidos con el fin de dar a conocer los hallazgos logrados a partir de la aplicación del prototipo del juego con estudiantes de primaria. El presente apartado asocia la teoría de los antecedentes con los resultados obtenidos.

4.1. Análisis de Resultados

Tabla 3

Resultados del focus group

Preguntas	Grupo 1
¿Te gustó el juego?	si
¿Hay alguna parte de juego que no le gustó?	sí cuando me roban mis cartas
¿Les parece el juego rápido o lento?	rápido
¿Quieres jugar otra vez?	si
¿Aprendiste alguna palabra nueva en quechua? ¿Cuál?	5 dijeron que si 1 que no kero pachama siqu
creen que el juego ayuda a aprender algo de la cultura andina	si
les fue fácil entender las reglas del juego?	sí lo aprendieron rápido, pero necesitas jugarlo varias veces

Tabla 4

Resultados de las entrevistas a los alumnos

Preguntas	Niño 1	Niño 2	Niño 3
¿Te gustó el juego?	sí me divirtió el juego trata como si tú estás viviendo en una época donde no conseguimos, pero sientes que pasa ahí es un trato de variedad de cosas divertido jugar eso con todos tus compañeros t	Si, porque aprendí palabras que no sabía dar el queso	Si
¿Fue fácil o difícil jugarlo?	si fueran fáciles y divertidas de entenderlas, pero sin embargo lleva mucha repetición	Fue fácil	Maso menos porque hubieron palabras que no las entendía y tenía que leerlas para comprenderlas
¿Qué parte te gustó más?	Jugarlo con mis compañeros	la dinámica de poder robar e interactuar con mis compañeros	la dinámica de robarle las cartas a mi compañero Adriano
¿Aprendiste palabras nuevas en quechua?	sí aprendí algunas nuevas palabras en quechua	Si	Maso menos ya que recién estoy entendiendo las palabras en quecha
¿Quieres jugar otra vez?	sí me gustaría jugarlo otra vez y repetirlo durante toda la semana	Si	Si
¿Aprendiste alguna palabra nueva en quechua? ¿Cuál?	Si aprendí ____ que significa pie	Aprendí la palabra de pachamama	

Tabla 5

Resultados de las entrevistas a los maestros

Preguntas	Lorena Marcela Villegas Salas	Jhovany Olarte
1. Después de conocer el objetivo y la dinámica del juego, ¿qué le parece la propuesta?	la propuesta es interesante cuando los chicos aprenden a jugarlo y es viable	Me parece una propuesta interesante y valiosa porque busca preservar el idioma quechua a través de medios diferentes como lo que es un juego, me ayudaría para fortalecer lo aprendido durante la clase
2. ¿Qué es lo que más le gusta de la propuesta?	los colores resultan ser más llamativos	Lo que más me agrada es la intención pedagógica de revalorizar el idioma y la cultura a través de recursos que motiva al estudiante y lo acerca el aprendizaje de manera más atractiva
3. ¿Piensa que esta forma lúdica de enseñanza es efectiva para su grupo de edad? ¿Por qué?	sería una propuesta pensada más para los niños de 10 años para arriba, sin embargo, seria cuestión de probar con niños menores también	Sí pienso que puede ser efectiva porque los niños responden mejor a dinámicas que despiertan su interés, aunque me preocupa que al ser un material nuevo algunos no comprendan de inmediato la mecánica y por ella demande más explicación de parte del docente
4. ¿Cree que este juego responde a una necesidad real en la enseñanza del quechua y la cultura andina?	sí es un avance, todo lo que pueda ser de ayuda para este idioma es bienvenido debido a que no e visto otro juego con este mismo propósito	sí porque es un aporte importante para la enseñanza del quechua y ayudaría con el vocabulario de los niños en el idioma quechua
5. ¿Considera que el juego facilita el aprendizaje de nuevas palabras y conceptos culturales? ¿Cree que podría integrarse fácilmente en una clase de lengua?	sí, he visto que algunos niños han aprendido rápido algunas palabras como son las de intercambio, ataque, reparar de ese tipo y sería una buena propuesta de tema motivador en una clase	Sí considero que el juego facilita mucho el aprendizaje de nuevas palabras y conceptos culturales porque despierta la curiosidad de los estudiantes los motiva a participar y hace que el proceso sea más significativo
6. ¿Considera que el equilibrio entre diversión y aprendizaje está bien logrado?	sí, como base del propósito si	está bien logrado porque el juego no solo entretiene, sino que también aporta contenido útil para los estudiantes
7. Si tuviera el juego en sus manos, ¿lo usaría con sus estudiantes? ¿En qué tipo de actividad o momento del curso?	si	Si lo usaría especialmente en actividades de refuerzo o en sesiones destinadas a promover la oralidad del quechua ya que sería un recurso motivador
8. ¿Cree que este juego podría motivar incluso a los niños	sí, porque cuando interactúan en pares ellos mismo se divierten y	Podría ser un recurso que anime a los estudiantes más temidos

que normalmente participan poco en clase?	participan	porque al presentarse como un juego reduce la presión de participar en público
9. ¿Piensa que se podría aplicar también en otras áreas (por ejemplo: historia, comunicación, tutoría)?	sí, porque en el hecho de respetar reglas ya están haciendo tutoría e integrando valores, además de abarcar aspectos de otras áreas	Sí se puede adaptarse a otras áreas especialmente en historia y tutoría ya que permitiría trabajar la identidad cultural y la valorización de los saberes ancestrales
10. Si este juego se distribuyera a más escuelas, ¿piensa que tendría buena acogida?	sí, porque es útil todo juego didáctico para la enseñanza	Sí tendrá una buena acogida porque responde a una necesidad educativa, aunque dependerá de que se realicen ajustes que refuercen la cultura
11. ¿Considera que se podría adaptar a otras lenguas originarias con la misma mecánica?	sí, como el aymara	Sí considero que podría adaptarse a otras lenguas originarias siempre que el diseño y los elementos se adecuen a cada cultura de manera respetuosa
12. ¿Considera que las palabras y elementos culturales incluidos en el juego son relevantes y adecuados?	sí aunque sería mejor incluir palabras más cotidianas para ellos	Hasta donde tengo conocimiento algunos de los elementos son relevantes, pero creo que se debería trabajar con mayor precisión para evitar representaciones que no correspondan a la cultura andina
13. ¿Qué aspectos mejoraría para que sea más atractivo o útil?	agrandar las letras y ampliar las cartas de vocabulario a 2 o 4	Mejoraría el apartado del diseño para hacerlo más atractivo o útil como por ejemplo caricaturizar los elementos para generar simpatía
14. ¿Recomendaría esta idea a otros docentes? ¿Por qué sí o por qué no?	sí porque es una base para la enseñanza del idioma quechua, teniendo un vocabulario base, además de una motivación para hablar el idioma con sus familiares además en el caso de la prueba con los niños ellos mismos empezaron y se motivaron a usar palabras que habían aprendido en sus viajes a la sierra	Sí le recomendaría porque considero que es un aporte importante para la enseñanza del quechua, aunque creería que requiere ciertos ajustes para que cumpla plenamente su objetivo
15. ¿Cuánto tiempo cree que sería ideal dedicarle a este juego dentro de una sesión?	sí al principio no saben sobre el juego se debe de dedicar un buen tiempo sin embargo si ya conocen las reglas del juego se puede dar un tiempo de 15 minutos, lo ideal es que en este juego se puedan incrementar cartas de vocabulario	Pienso que lo ideal sería dedicarle entre 15 y 20 minutos ya que este tiempo permite mantener la atención de grupos sin que la actividad se vuelva repetitiva

Tabla 6

Resultados de las entrevistas a personas quechua hablantes

Preguntas	Silvia	Sonia
1. ¿En qué aspectos cree que el juego ayudó a los niños a aprender quechua (vocabulario, pronunciación, confianza para hablar)?	Yo creo que juego sí ayudó, el vocabulario estuvo presente, además el hecho de jugar les dio más confianza para animarse a decir palabras en quechua, aunque aún contiene algunos errores gramaticales que podrían confundir a los niños además de que la pronunciación también puede ser más clara	en el vocabulario porque los niños iban relacionando las palabras con imágenes y acciones que les resultaban familiares. También en la pronunciación ya que al repetir dentro de la dinámica perdían el miedo a equivocarse y se animaban a decir las palabras en voz alta
2. ¿Considera que el juego puede contribuir a que las nuevas generaciones mantengan el idioma?	Sí claro yo creo que el juego puede ayudar a mantener el idioma porque aprende más fácil cuando se están divirtiendo, si el quechua está dentro del juego lo van a ver como algo divertido e interesante y no como una obligación aburrida, así mientras van jugando aprenden las palabras, frases y se van soltando para hablar	Dependerá de la edad y el juego por ejemplo en el caso de los niños del kínder el juego se mantiene presente en todo momento porque es su forma de aprender y abrirse al mundo mientras que en los del niño de primaria el juego todavía se mantiene en apartados específicos y se utiliza más para la socializando sin embargo en los de secundaria se mantiene en menor medida
3. ¿Le parece que las instrucciones y el contenido son claros para cualquier persona, incluso si no sabe leer en quechua o español?	Las instrucciones son claras sin embargo contiene errores gramaticales en algunas palabras esto podría confundir sobre todo a alguien que no maneja bien el quechua nada más las ilustraciones no apoyan al contenido debido a que parece más de cómic y no transmiten ni idea andina	Sugiero que puedan tener reglas específicas para cada edad o en todo caso reducir el rango de edad y centrarse en alguna en específico
4. ¿Cree que el juego ayuda a que los niños aprendan nuevas palabras en quechua?	Sí ayuda a los niños a aprender algunas palabras en quechua gracias al juego, pero el aprendizaje sería	Si, sí porque por ejemplo ya se ha tomado algunos juegos teniendo como ejemplo ampay que es una palabra en

	mucho más claro con un mejor diseño y contenido más fiel al quechua	quechua y se ha generalizado para el uso cotidiano como el ampay de ya te ampayé o ya te encontré
5. ¿Considera que el contenido del juego es claro y fácil de entender?	si	No, considero que se podría alinear mucho mejor la parte del lore o la historia del juego para que concuerde con alguna leyenda o historia de la cultura andina y pueda ser más accesible a los niños
6. ¿Le gustaría que este tipo de juegos se usen más en la escuela o en casa?	Yo diría en ambos contextos para poder reforzar el aprendizaje del contenido	Se puede utilizar en ambos casos sin embargo si se considera para una sesión de clase solamente abarcaría una parte de la sesión de clase debido a que solamente es un apoyo
7. En general, ¿qué tan satisfecho(a) está con el juego?	En general estoy satisfecho con el contenido porque me parece una propuesta creativa y diferente para que los niños aprendan en quechua de manera más divertida	Aunque ya es un juego conocido es interesante el aporte que se está dando y vale la pena probarlo
8. ¿Qué es lo que más le gustó del juego?	Lo que más me gustó de juego es la idea en sí me parece muy valioso que se busque revalorizar El quechua a través de material lúdico porque no es lo común y demuestra una intención positiva de acercarse a los niños al idioma	Me parece interesante como propuesta y un buen material lúdico para los chicos sin embargo ampliará el conocimiento del quechua dando ejemplos como que los guardianes no solo eran personas sino también dioses o entidades místicas
9. ¿Qué mejoraría del juego?	Lo que mejoraría del juego sobre todo es la parte visual, agrandaría un poco más el tamaño de las letras y lo haríamos como fiel a la cultura andina	Mejoraría los colores para que sean más llamativos teniendo una relación más fuerte con la cultura andina

Tabla 7

Resultados de las entrevistas a los familiares y/o alumnos de primaria

Preguntas	Hayde Mendoza	Annette Roman Rojas de los Angeles
1. Después de conocer cómo funciona el juego, ¿qué le parece la propuesta?	la propuesta es divertida y educativa	la propuesta es interesante, no había visto anteriormente un juego de cartas con el objetivo de aprender palabras en quechua
2. ¿Cree que este juego ayudaría a que su hijo(a) valore más la lengua quechua? ¿Por qué?	sí, debido a que le permitirá intercambiar conocimiento con otras personas	sí, debido a que e visto mediante mis sobrinos que a los chicos les gusta mucho el tema de coleccionar cartas y es una forma llamativa de llegar a ellos con el idioma quechua ya que como peruana me siento orgullosa del lenguaje
3. ¿Cree que su hijo(a) se divertirá jugando este juego?	si	sí, en muchas partes del Perú se usa el idioma quechua, sin embargo, no es el idioma oficial, aun así, es muy interesante debido a que está ligado con nuestra cultura y debería ser transmitido por generaciones
4. ¿Considera que aprender quechua puede ser una ventaja para el futuro de su hijo(a)?	sí, porque puede llevar al niño a identificarse con su país y sentirse orgullosos de su herencia	sí, hay muchas versiones de juegos de cartas, por ello este juego adaptado es muy creativo
5. ¿Cree que a su hijo(a) le resultaría más fácil aprender jugando que de forma tradicional?	sí, porque muchas veces los niños no quieren estudiar de la forma tradicional y les parece pesado	sí, debido a que entretenido y didáctico además nos libera un rato de las pantallas y la tecnología, trayéndonos a la memoria estos recuerdos en donde jugábamos y nos divertíamos en familia
6. ¿Piensa que podría aprender nuevas palabras y cultura andina sin que sea aburrido?	si	sí, porque no es monótono como escuchar clases, sino que tienen símbolos y dinámicas que hace que el niño se interese además de explorar más allá de las pantallas y traernos el juego tradicional como se solía hacer antes
7. ¿Cree que este juego podría motivar a su hijo(a) a interesarse más por el quechua?	sí, porque comenzaría a preguntar y recordar a sus familiares como es esta cultura	si
8. ¿Le parecen adecuadas las palabras y elementos culturales que se incluyen?	si	si

9. ¿Piensa que podría jugarlo en familia? ¿Estaría dispuesto(a) a apoyar a su hijo(a) para que practique con el juego fuera del colegio?	sí, ya que es bueno mantener ese vínculo y promover más el tiempo familia de una manera divertida y a veces sin tecnología	sí porque ahora muchas familias tienen juegos de mesas
10. ¿Le gustaría que existan más juegos similares para otros cursos o áreas?	sí me gustaría	sí, en los cursos de lenguas para que no sean cursos tan repetitivos donde tienes que aprender la palabra y su significado, sino que sea más didáctico para que los niños aprendan y se diviertan en el proceso
11. ¿Qué es lo que más le gusta de la propuesta?	que los anima e manera grupal a aprender jugando entre ellos	es una idea muy creativa e interesante en la cual no se le da tanta importancia a lo digital, sino que retomamos lo tradicional
12. ¿Hay algo que le preocupe o que no le guste de la propuesta?	no, el juego es adecuado para la edad	no, me llama mucho la atención
13. ¿Qué cambiaría o mejoraría para que sea más atractivo para los niños?	no cambiaría nada sin embargo si el juego se planea diseñar para una edad menor sería recomendable usar colores más vivos	tal vez agregar más personajes o niveles para llamar la atención del niño
14. ¿Recomendaría este juego a otros padres? ¿Por qué sí o por qué no?	sí, porque los anima a identificarse con sus orígenes y es importante promover aquello para que no se pierda	Sí, porque puede usarse en familia, de modo que no solo el niño se beneficia, sino también los adultos y jóvenes, quienes aprenden de una manera simple y divertida.

Los resultados obtenidos de los diferentes grupos que participaron tuvieron una recepción positiva al aplicar el material lúdico. La mayoría de la muestra de los niños de primaria indicaron que el juego fue entretenido e interesante, y que no dudaría en volver a jugarlo; esto muestra un alto grado de motivación y acercamiento hacia la propuesta. Además, cinco de los seis participantes señalaron que habían adquirido vocabulario nuevo en quechua con palabras como “si quiero y Pachamama”, entre otras, lo cual indica la eficacia del recurso para incluir vocabulario. Además, también se demostró que los alumnos entendieron las reglas sin dificultad, sin embargo, algunos afirmaron que era preciso jugar varias partidas para acostumbrarse del todo a la dinámica. Esto indica que el juego favorece tanto la participación activa como el aprendizaje tanto de forma individual como grupal.

Los maestros entrevistados, por su parte, pensaron que la propuesta es viable y tiene un valor pedagógico, poniendo de manifiesto que logra un balance entre el aprendizaje y la diversión. Señalaron que el material puede incorporarse en lecciones de lengua o tutoría como recurso complementario, pero sugirieron hacer algunas modificaciones en su diseño, por ejemplo, mejorar los colores y la tipografía para aumentar su legibilidad y atractivo visual para los chicos de dicha edad. Esta evaluación de los docentes valida que el juego es una herramienta pedagógica que se puede adaptar a diversas áreas del currículo.

Por parte de los familiares de estudiantes de primaria estuvieron de acuerdo en que el material lúdico no solo beneficia la enseñanza de los niños, sino que también tiene el potencial de fortalecer los vínculos familiares al posibilitar la práctica en casa en un entorno recreativo. Enfatizaron que el recurso ayuda a valorar el quechua, ya que estimula el interés de los niños por sus raíces culturales de forma natural y sin la rigidez de los métodos tradicionales. De igual forma, enfatizaron que representa una opción alternativa al tiempo excesivo que los niños suelen dedicar a dispositivos electrónicos.

Por último, los participantes que hablaban quechua consideraron la propuesta como divertida y apropiada desde el punto de vista cultural, porque a través de un formato atractivo acerca a los niños a la lengua de sus antepasados. Tuvieron en cuenta que las palabras y dinámicas incluidas son apropiadas, pero propusieron añadir.

4.2. Discusión de Resultados

A partir de la percepción recogida en las entrevistas a la muestra, se concluye que el diseño del material lúdico debe orientarse hacia un estilo lúdico-cultural andino contemporáneo, el cual combina lo educativo, lo visualmente atractivo y lo cultural. Este enfoque implica el uso de composiciones simples, con pocos elementos, fondos despejados, colores suaves y figuras claras, características que favorecen el aprendizaje al evitar la

sobrecarga visual. Asimismo, se resalta la importancia de incorporar elementos folclóricos inspirados en los patrones y gamas cromáticas propias de la cultura quechua, con el fin de generar identificación cultural y captar el interés de los niños, motivándolos a enfoque en el proceso de aprendizaje.

Entre sus características principales destacan la incorporación de ilustraciones tipo *cartoon* simplificadas, que representen personajes expresivos, elementos propios de los Andes y elementos de la naturaleza. Asimismo, se considera el uso de patrones inspirados en los textiles tradicionales de la cultura quechua e inca, adaptados con trazos suaves y contemporáneos, acompañados de una paleta cromática viva que retoma los tonos presentes en la cosmovisión andina, como los rojos, amarillos, azules y verdes. La tipografía seleccionada complementa este estilo: fuentes redondeadas con florituras y amigables para títulos, junto con tipografías claras y legibles para textos pedagógicos, lo que asegura una correcta comprensión por parte del público infantil.

El diseño de las cartas está diseñado bajo una composición clara y minimalista, priorizando una imagen central acompañada de palabras en quechua y español. Este planteamiento evita la sobrecarga visual, facilita la asociación palabra-imagen y mantiene un carácter didáctico. Finalmente, se contempla una narrativa visual en la que cada carta pueda integrarse en una historia, permitiendo que los estudiantes relacionen términos en quechua con situaciones cotidianas o elementos culturales significativos. De este modo, el estilo propuesto contribuye al fortalecimiento del aprendizaje y fomenta el orgullo por la lengua y cultura quechua en un contexto urbano e intercultural.

Es importante resaltar que para la definición del modelo de carta también se tomaron en cuenta las percepciones recogidas en las entrevistas realizadas. Los participantes señalaron la necesidad de que la tipografía utilizada fuera redondeada y amigable, a fin de generar cercanía con el lector infantil. Asimismo, se sugirió optar por colores más vivos, capaces de

captar la atención de los niños y hacer más atractiva la experiencia visual. Finalmente, se resaltó que las ilustraciones debían ser simples, evitando detalles excesivos que pudieran distraer de la asociación entre la palabra y el concepto representado. Estas observaciones fueron incorporadas en el diseño final, garantizando que el material responda tanto a criterios pedagógicos como a las expectativas y necesidades identificadas en el público objetivo.

Figura 2

Prototipo de cartas (modelo 1)



Figura 3

Prototipo de cartas (modelo 2)



Figura 4

Prototipo de diseño de caja



Titto (2023) señala la desvalorización del quechua en colegios públicos de Lima debido a la falta de material didáctico, lo que provoca que los estudiantes lo perciban como un idioma secundario frente al castellano. En este sentido, el presente estudio responde a dicha problemática al proponer un material lúdico-cultural andino contemporáneo que, a través de composiciones simples, colores vivos y elementos inspirados en la tradición, busca motivar a los niños y generar identificación cultural. De igual manera, Barragán et al. (2024) sostienen que, aunque el rol del docente bilingüe es fundamental, la ausencia de materiales adecuados limita la efectividad de la enseñanza intercultural; en concordancia, la propuesta aquí planteada ofrece un recurso adaptado al contexto urbano que facilita la comprensión y fortalece el aprendizaje del idioma. Por otro lado, Manrique y Gallego (2013) destacan que los materiales didácticos actúan como mediadores pedagógicos cuando incorporan la lúdica y el juego, lo cual se refleja en el diseño de cartas con ilustraciones *cartoon*, narrativas visuales y composiciones minimalistas que favorecen la asociación palabra-imagen y promueven aprendizajes significativos. Finalmente, Paragua (2021) demuestra la efectividad de las tarjetas didácticas en la enseñanza de idiomas, y este hallazgo se confirma en el presente estudio, ya que las cartas diseñadas resultan atractivas, claras y útiles para reforzar vocabulario, pronunciación y confianza en el uso del quechua en un contexto urbano.

Presupuesto de la propuesta

Presupuesto de Producción (100 cartas por mazo)

Supuestos:

100 mazos en la primera tirada.

Cada mazo: 100 cartas a color + caja personalizada + manual.

Precio de venta estimado: S/ 30 (competitivo en mercado educativo).

Tabla 8

Costos del producto

Concepto	Costo Unitario (S/.)	Costo Total (100 und.)
Diseño gráfico inicial (único pago)	500	500
Impresión de 100 cartas full color (laminado)	15.00	1,500
Caja personalizada	2.50	250
Manual de instrucciones	1.00	100
Mano de obra (empaque)	0.50	50
Total por unidad (sin diseño)	**19.00**	**1,900**
Inversión total (con diseño)	—	**2,400**

Si se vende a **S/ 30 por mazo**

Tabla 9

Ganancias del producto

Concepto	Valor
Costo unitario (sin diseño)	S/ 19.00
Precio de venta	S/ 30.00
Ganancia unitaria	**S/ 11.00**
Ganancia total (100 und.)	S/ 1,100
Margen de ganancia (%)	**36.6%**

Proyección a 5 años

Supuestos de proyección:

Se venden 200 mazos por año (crecimiento moderado en colegios y ferias).

Precio estable: S/ 30 por mazo.

Costos de impresión suben un 5% anual por inflación.

Diseño solo se paga el primer año

Tabla 10

Presupuesto proyectado a 5 años

Año	Mazos vendidos	Costo unitario (S/.)	Ingresos (S/.)	Costos totales (S/.)	Ganancia neta (S/.)
1	200	19.00	6,000	4,300 (incluye diseño)	1,700
2	200	19.95	6,000	3,990	2,010
3	200	20.95	6,000	4,190	1,810
4	200	22.00	6,000	4,400	1,600
5	200	23.10	6,000	4,620	1,380

4.3. Recomendaciones

En primer lugar, se recomienda a futuros investigadores considerar la propuesta de las cartas lúdicas como un recurso complementario y no como un método de enseñanza principal. El presente proyecto no busca reemplazar la enseñanza formal del quechua, sino reforzar el aprendizaje de manera dinámica y significativa, por ejemplo, después de una clase o como una herramienta para explorar los saberes previos de los estudiantes. En ese sentido, nuevas investigaciones podrían profundizar en cómo este tipo de materiales se articulan con programas de educación intercultural bilingüe y con metodologías pedagógicas ya establecidas. Asimismo, se recomienda que futuros investigadores puedan ampliar la propuesta hacia otros formatos como aplicaciones digitales, material audiovisual o plataformas interactivas que permitan explorar nuevas dinámicas de aprendizaje y reforzamiento del idioma tanto como quechua u otros.

Asimismo, se recomienda a futuros estudios evaluar la efectividad del uso de estos materiales complementarios en diferentes grupos de edad y contextos escolares. Si bien en esta investigación el enfoque ha estado en estudiantes de primaria, sería valioso analizar cómo recursos similares podrían aplicarse en niveles iniciales o secundarios, comparando su impacto en la motivación, la retención y la conexión cultural de los estudiantes con el idioma quechua.

Asimismo, es importante señalar que la intención central de este proyecto es promover el conocimiento y acercamiento al idioma quechua, más que su enseñanza integral. Por ello, se sugiere que otros investigadores exploren la creación de recursos similares que introduzcan el idioma de manera amigable y accesible, fomentando el interés y el orgullo cultural en los niños, sin pretender abarcar todos los niveles de complejidad lingüística.

Respecto a los beneficiarios directos, se recomienda a los docentes utilizar las cartas como un apoyo en el aula, integrándolas en momentos específicos de refuerzo y motivación, evitando su uso excesivo que pueda generar cansancio o pérdida de interés en los niños. De igual manera, es aconsejable que los padres empleen este material en el hogar como un espacio lúdico y de acompañamiento, promoviendo la interacción familiar en torno al quechua, sin convertirlo en una obligación que reste la naturaleza recreativa de la actividad.

Por otro lado, se recomienda a las instituciones educativas valorar la implementación de materiales lúdicos de carácter cultural, como estas cartas, dentro de sus estrategias pedagógicas. Al hacerlo, se contribuirá a la preservación del quechua y a la construcción de una educación más inclusiva e intercultural. Sin embargo, es importante que tales recursos se complementen con la enseñanza formal y con programas de formación docente que fortalezcan la práctica pedagógica.

Finalmente, para garantizar la continuidad en la generación de conocimiento, se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra hacia otros contextos urbanos o rurales y analicen la efectividad del uso de cartas en comparación con otros materiales lúdicos. Esto permitirá evaluar el impacto real en el aprendizaje y en la percepción cultural de los estudiantes, fortaleciendo así el diseño de recursos educativos orientados a la revalorización del idioma quechua.

Referencias

Barragán, T., Mamani, G., Bautista, E., Oblitas, S. & Torres, J. (2024). Material educativo en lenguas originarias para la educación intercultural bilingüe en el altiplano puneño, Perú. *Espacios, 45*(6), 97–105. https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n06p08

Benítez, M. (2009). La importancia de la lengua oral en infantil y primaria. *CSIF Revista, 14.* https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Benito, A. (2017). *Quechua básico.* Huancavelica. Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Huancavelica.

Blácido, R. (2016). *La situación del quechua en el Perú y su inclusión en el sistema educativo* [Artículo]. Universidad de Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12724/4743

Carrion, L. (2021). *Nivel educativo y desplazamiento lingüístico de los bilingües quechua-castellano del distrito de Yura, Arequipa, 2019.* [Tesis de titulación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. https://repositorio.unsa.edu.pe/items/5d8103d1-017b-4b56-896d-ecad399377fd

Castillo, N. (2020). *Uso de la lengua quechua y su valoración por los docentes, estudiantes y padres de familia en una escuela EIB de la comunidad Mocabamba* [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/60c5934e-24db-45c8-8872-52ac249c015c/content

Cossio, E. (2017). *Adquisición y aprendizaje de la lengua quechua a través del programa Quechua en Acción* [Tesis de licenciatura, Universidad Mayor de San Simón]. PROEIB Andes. https://www.proeibandes.org/wp-

content/uploads/2019/09/ADQUISICI%C3%93N-Y-APRENDIZAJE....COSSIO-GUMUCIO-EVER.pdf

Fishman, J. A. (1991). *Reversing language shift: Theoretical and empirical foundations of assistance to threatened languages*. Multilingual Matters.

García, M. & Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar, 6*(3), 1109–1129. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129

Hornberger, N. (1989). *Haku yachaywasiman: La educación bilingüe y el futuro del quechua en Puno* (M. López de Cerrón Palomino, Trad.). Programa de Educación Bilingüe de Puno.

Ibarra, M. & Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQR Investigar, 6*(3), 1109–1129. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2017). *INEI difunde Base de Datos de los Censos Nacionales 2017 y el Perfil Sociodemográfico del Perú.* https://censo2017.inei.gob.pe/inei-difunde-base-de-datos-de-los-censos-nacionales-2017-y-el-perfil-sociodemografico-del-peru/

Leiva, E. (2021). *La identidad quechua y su relación con el aprendizaje sociocultural de los niños del 4to grado de la I.E.20334 "Generalísimo don José de san Martín- Huaura"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. http://hdl.handle.net/20.500.14067/4759

Lopez, B. (2021). *Diseño de tarjetas educativas y juego de memoria para la transmisión intergeneracional del Quechua Central en niños de 6 a 10 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. https://hdl.handle.net/20.500.14005/12153

Manrique, A. & Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 4*(1), 101–108. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856284008

Mendoza, V. (2021). *Niveles de la lengua* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/10723

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica.* https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf

Moreno, G. (2009). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación Física y Deporte, 27*(2), 93–99. https://doi.org/10.17533/udea.efyd.2250

Net-Learning. (2015). *Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian? Net-Learning Blog.* https://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html

Osorio, E. A. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica* [Trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller, Universidad Peruana Unión]. http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3887

Paragua, D. (2021). *Flashcards y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado Huánuco, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2891

Sánchez, B. (2019). *Influencia de los materiales educativos en lengua quechua en los aprendizajes significativos en los estudiantes de la I.E.P. 54143 comunidad*

Churrubamba - Andahuaylas [Tesis de maestría. Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/16059

Sánchez, E. (2023). *Florama: Diseño de un juego de memoria sobre la flor de Amancaes para renovar la representación visual del símbolo de identidad limeño* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. http://hdl.handle.net/20.500.12404/25962

Sánchez, J. (2022). *Método Global en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de primaria de una institución educativa pública de Lima en la modalidad remota* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. http://hdl.handle.net/20.500.12404/22081

Sumonte, V., Fuentealba, L., & Ranjan, R. (2021). Game-Based Didactic Resources as a Strategy in Foreign Language Pedagogy. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 20*(12), 195–211. https://doi.org/10.26803/ijlter.20.12.12

Taipe, N. G. (1998). La educación en castellano a poblaciones quechuas en los Andes peruanos. *Revista Iberoamericana De Educación, 16,* 153–163. https://doi.org/10.35362/rie1601116

Titto, G. (2023). *"Viva Quechua", diseño de libro ilustrado, para contribuir a la revaloración del idioma quechua en los colegios públicos de Lima* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. http://hdl.handle.net/20.500.12404/25230

Torres, E. (2021). *Nivel de dominio de la expresión oral del quechua en pobladores de Maco, Tapo, Tarma, Junín* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4114

Vidaurre, S. (2021). *La Formación del Profesorado en Educación Intercultural Bilingüe en el Perú*. [Tesis de bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/items/2d881ee1-6535-4cc3-9c9e-6c2fb2498b38

Yin, R. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

Anexos

Guion de la entrevista del *focus group*

1. ¿Te gustó el juego?
2. ¿Fue fácil o difícil jugarlo?
3. ¿Qué parte te gustó más?
4. ¿Aprendiste palabras nuevas en quechua?
5. ¿Quieres jugar otra vez?
6. ¿Aprendiste alguna palabra nueva en quechua? ¿Cuál?

Guion de la entrevista a los niños

1. ¿Te divertiste jugando este juego? ¿Por qué?
2. ¿Hubo alguna parte del juego que no te gustara? ¿Cuál?
3. ¿Te gustaría jugarlo otra vez?
4. ¿Te pareció el juego rápido o lento?
5. ¿Aprendiste alguna palabra nueva en quechua? ¿Cuál o cuáles?
6. ¿Crees que este juego ayuda a aprender sobre la cultura andina? ¿Por qué?
7. ¿Qué parte del juego te ayudó más a aprender las palabras?
8. ¿Fue fácil entender las reglas del juego?
9. Si pudieras cambiar algo del juego, ¿qué cambiarías? ¿Por qué?

Guion de la entrevista a los familiares de los niños

1. Después de conocer cómo funciona el juego, ¿qué le parece la propuesta?
2. ¿Cree que este juego ayudaría a que su hijo(a) valore más la lengua quechua? ¿Por qué?

3. ¿Considera que aprender quechua puede ser una ventaja para el futuro de su hijo(a)? ¿Cree que su hijo(a) se divertirá jugando este juego?
4. ¿Cree que a su hijo(a) le resultaría más fácil aprender jugando que de forma tradicional?
5. ¿Piensa que podría aprender nuevas palabras y cultura andina sin que sea aburrido?
6. ¿Cree que este juego podría motivar a su hijo(a) a interesarse más por el quechua?
7. ¿Le parecen adecuadas las palabras y elementos culturales que se incluyen?
8. ¿Piensa que podría jugarlo en familia? ¿Estaría dispuesto(a) a apoyar a su hijo(a) para que practique con el juego fuera del colegio?
9. ¿Le gustaría que existan más juegos similares para otros cursos o áreas?
10. ¿Qué es lo que más le gusta de la propuesta?
11. ¿Hay algo que le preocupe o que no le guste de la propuesta?
12. ¿Qué cambiaría o mejoraría para que sea más atractivo para los niños?
13. ¿Recomendaría este juego a otros padres? ¿Por qué sí o por qué no?

Guion de la entrevista a los maestros

1. Después de conocer el objetivo y la dinámica del juego, ¿qué le parece la propuesta?
2. ¿Qué es lo que más le gusta de la propuesta?
3. ¿Piensa que esta forma lúdica de enseñanza es efectiva para su grupo de edad? ¿Por qué?
4. ¿Cree que este juego responde a una necesidad real en la enseñanza del quechua y la cultura andina?
5. ¿Considera que el juego facilita el aprendizaje de nuevas palabras y conceptos culturales? ¿Cree que podría integrarse fácilmente en una clase de lengua?
6. ¿Considera que el equilibrio entre diversión y aprendizaje está bien logrado?

7. Si tuviera el juego en sus manos, ¿lo usaría con sus estudiantes? ¿En qué tipo de actividad o momento del curso?
8. ¿Cree que este juego podría motivar incluso a los niños que normalmente participan poco en clase?
9. ¿Piensa que se podría aplicar también en otras áreas (por ejemplo: historia, comunicación, tutoría)?
10. Si este juego se distribuyera a más escuelas, ¿piensa que tendría buena acogida?
11. ¿Considera que se podría adaptar a otras lenguas originarias con la misma mecánica?
12. ¿Considera que las palabras y elementos culturales incluidos en el juego son relevantes y adecuados?
13. ¿Qué aspectos mejoraría para que sea más atractivo o útil?
14. ¿Recomendaría esta idea a otros docentes? ¿Por qué sí o por qué no?
15. ¿Cuánto tiempo cree que sería ideal dedicarle a este juego dentro de una sesión?

Guion de la entrevista a los quechua hablantes

1. ¿En qué aspectos cree que el juego ayudó a los niños a aprender quechua (vocabulario, pronunciación, confianza para hablar)?
2. ¿Considera que el juego puede contribuir a que las nuevas generaciones mantengan el idioma?
3. ¿Le parece que las instrucciones y el contenido son claros para cualquier persona, incluso si no sabe leer en quechua o español?
4. ¿Cree que el juego ayuda a que los niños aprendan nuevas palabras en quechua?
5. ¿Considera que el contenido del juego es claro y fácil de entender?
6. ¿Le gustaría que este tipo de juegos se usan más en la escuela o en casa?
7. En general, ¿qué tan satisfecho(a) está con el juego?

8. ¿Qué es lo que más le gustó del juego?
9. ¿Qué mejoraría del juego?

Consentimiento informado de los quechua hablantes

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Silvia Maria Baños Estrada_____, identificado con el DNI 23904279_____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025_.

Yo _____Martha Sonia Baños Estrada_____, identificado con el DNI _23940500_____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

Consentimiento informado de los maestros

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Lorena Marcela Villegas Salas, identificada con el DNI 06987204 aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025_ __.

Yo Jhovany Andres Olarte Moreno, identificado con el DNI 10291744 aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

Consentimiento informado de los padres de los alumnos

TOULOUSE LAUSETREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Jacky Nay Ruiz Manihuari, identificada con el DNI 48380396, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Sara Mendoza Peseros, identificada con el DNI 42003029, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Sandy Esther Gómez Alfaro, identificada con el DNI 70174183, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUSETREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Carmen Rosa Espichan Huanca, identificada con el DNI 47202982, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Consuelo Teodora Ocas Velasquez, identificada con el DNI 44743960, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Elizabeth Estacio Huamán, identificada con el DNI 09827334, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Maria Luzmila Sivirichi Vargas, identificada con el DNI 45511052, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025_ .

Yo Rosa María Arriaga Godoy, identificada con el DNI 42541113, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025___.

Yo Roxana Esperanza Gomez Fernandez, identificada con el DNI 47201372, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

Consentimiento informado de los familiares de niños de primaria

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Annette Roman Rojas de los Angeles, identificada con el DNI 74065576, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que con llevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330

TOULOUSE LAUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025__.

Yo Graciela Haydee Mendoza Guzman, identificada con el DNI 06995214, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Diseño de un material lúdico para preservar el idioma quechua en niños de primaria de Lima Metropolitana ”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que con llevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _Claudia Polo_ al correo __claupolo55@gmail.com_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Claudia Lorena Acuache Villegas	Investigador(a)	73017863
Claudia Valeria Polo Baños	Investigador(a)	72439330