

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Yanapaqui: Diseño de juego de mesa para promover el conocimiento del idioma quechua entre jóvenes peruanos y extranjeros de 18 a 25 años en la ciudad de Cusco

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Darla Ariana Escobar Cotos

Asesor:

Rafael Ernesto Vivanco Alvarez

Lima, 2025

Informe de Similitud

Yo, **Rafael Ernesto Vivanco Alvarez**, docente de la Facultad de Artes y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada:

“Yanapaqui: Diseño de juego de mesa para promover el conocimiento del idioma quechua entre jóvenes peruanos y extranjeros de 18 a 25 años en la ciudad de Cusco”

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as)

Darla Ariana Escobar Cotos

.....
.....
dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **9%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **07/08/2025**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

San Miguel, 07 de agosto de 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>VIVANCO ALVAREZ, RAFAEL ERNESTO</u>	
DNI: 10803916	Firma 
ORCID: 0000-0001-8279-7647	

Dedicatoria

A la tierra que me adoptó, Cusco, con su rica herencia cultural y lingüística que mantiene viva la esencia del quechua, con montañas, valles y ríos que me ha inspirado a lo largo de este proyecto.

Este trabajo es un tributo a tu legado, con la esperanza de que las nuevas generaciones valoren y preserven nuestra lengua y cultura.



Agradecimientos

En el camino de la creación de Yanapaqui, los guardianes del quechua, he vivido momentos difíciles, retadores, felices y satisfactorios. Los cuales he podido atravesar gracias a la compañía de muchas personas a lo largo del proceso.

A mis padres, por permitirme estudiar la carrera que tanto me apasiona y apoyarme en cada proyecto realizado a lo largo de mis estudios. Gracias por darme el impulso necesario para no rendirme y superar cualquier obstáculo en el camino.

A mi asesor y docente, Rafael Vivanco, por guiarme y resolver mis dudas en la elaboración de esta tesis. Agradezco su paciencia, comentarios y compromiso con mi formación profesional.

A mis amigos cuyo apoyo, comprensión y colaboración han sido invaluableles. En especial a Adri, por brindarme el tema de mi tesis, el quechua. Tu sugerencia fue el punto de partida de esta aventura. A Ricardo, por brindarme sus palabras de apoyo, recomendaciones y calmar mis miedos y dudas cuando necesitaba un empujón para seguir adelante. A Ander, por proponer juntos ideas innovadoras que contribuyeron a este proyecto.

Yanapaqui vive gracias a todos aquellos que me brindaron su tiempo, conocimiento y apoyo para completar esta travesía.

Resumen

Cusco, conocida como la ciudad imperial, es una ciudad con alta afluencia turística, donde conviven lenguas como el español, quechua, inglés, entre otras. El quechua, a pesar de ser la lengua materna de más del 50% de la población local, cuenta con poca presencia en la vida cotidiana de los ciudadanos. La falta de espacios donde se hable este idioma repercute en la continuidad de su transmisión hacia las nuevas generaciones. Por ello se origina una falta de identidad con este idioma por prejuicios como la poca utilidad y la referencia errónea que se tiene asociada a pobreza y falta de desarrollo, que amenaza su continuidad.

La presente investigación presenta el diseño del juego de mesa Yanapaqui como medio que incrementa el interés por mantener vivo el idioma quechua en los jóvenes nacionales y extranjeros que desean conocer un poco más o tener un primer acercamiento con este idioma. Los resultados demuestran ser un medio lúdico, dinámico y sobre todo eficaz para despertar el interés y mantener vivo un idioma.

Palabras clave: Diseño gráfico, juego de mesa, quechua, aprendizaje, lúdico

Abstract

Cusco, known as the imperial city, is a city with a high tourist influx, where languages such as Spanish, Quechua, English, among others, converge. Quechua, despite being the mother tongue of more than 50% of the local population, has little presence in the daily life of citizens. The lack of spaces where this language is spoken affects the continuity of its transmission to new generations. Therefore, a lack of identity with this language arises due to prejudices such as its lack of utility and the erroneous reference associated with poverty and lack of development, which threatens its continuity.

This research presents the design of the board game Yanapaqui as a contribution to revive interest in keeping the Quechua language alive in national and foreign young people who want to know a little more or have a first approach to this language. The results prove to be a playful, dynamic and above all effective means to awaken interest and keep a language alive.

Keywords: Graphic design, board game, Quechua, learning, playful

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	15
Capítulo I.....	17
1.1 Descripción del problema	17
1.2 Problema principal	18
1.3 Problema secundario	18
1.4 Citas visuales del problema.....	19
1.5 Collage resumen del problema	25
1.6 Justificación	26
1.7 Objetivo de la investigación	28
1.7.1 Objetivos secundarios	28
1.8 Pregunta de investigación.....	28
1.9 Hipótesis	28
Capítulo II.....	29
2.1 Marco teórico del problema (y de diseño).....	29
2.1.1 Identidad cultural	29
2.1.1.1 Lenguaje e identidad cultural	30
2.1.1.2 La identidad como atributo principal en el proceso de identificación	31
2.1.1.3 El quechua como parte de la identidad cultural.....	32
2.1.2. La lengua quechua	33
2.1.2.1 Una aproximación histórica de la lengua quechua en el Perú	34

2.1.2.2 Situación actual del quechua en el Perú	35
2.1.2.3 Enseñanza de la lengua quechua	36
2.1.2.4 Iniciativas contemporáneas para revitalizar el quechua	38
2.1.2.5 Prejuicios en torno al quechua	39
2.1.2.5.1 Consecuencias de los prejuicios.....	40
2.1.2.5.2 Pérdida de tradiciones orales por prejuicios lingüísticos	41
2.1.3. Posible extinción de la lengua quechua	42
2.1.3.1. Riesgo que enfrenta la lengua quechua para su conservación.....	43
2.1.3.2 Discriminación lingüística en el Perú.....	44
2.1.4. Diseño de juego de mesa	45
2.1.4.1. Gamificación	47
2.1.4.1.1. Rol de la gamificación en la educación de jóvenes	49
2.1.4.2. La metodología como elemento central de la lúdica en los procesos educativos	50
2.1.4.2.1. El juego de mesa como medio educativo	52
2.2 Estado del arte nacional o internacional	53
2.2.1 Tinkuy.....	53
2.2.2. Inkas, la leyenda.....	55
2.2.3. Incaico	56
2.2.4. Simiwan Pukllana	57
2.2.5. Kloo	59

2.2.6. Lingopoly	60
2.3 Metodología cualitativa	61
2.3.1 Descripción de los actores	61
2.3.1.1 Jóvenes cusqueños de 18 a 25 años que no muestran interés en aprender el quechua	61
2.3.1.2. Círculo cercano de los jóvenes:	62
2.3.1.3 Institutos y universidades	62
2.3.1.4 Profesores de quechua:	62
2.3.1.5 Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU)	63
2.3.1.6 Dirección Regional de Educación Cusco	63
2.3.1.7 Ministerio de Cultura del Perú	63
2.3.1.8 Gobierno Regional del Cusco	64
2.3.2 Descripción del campo	64
2.3.3 Análisis de resultados de entrevistas	65
2.3.4 Análisis de resultados de encuestas	68
Capítulo III.....	71
3.1. Concepto	71
3.1.1. Citas visuales del concepto	72
3.1.2. Moodboard del concepto	76
3.1.3. Mapa de palabras asociadas.....	77
3.2. Descripción del proyecto de diseño	77
3.2.1 Objetivos del proyecto	80

3.2.2. Relación entre público objetivo y proyecto	80
3.2.3. Diseño de la comunicación.....	82
3.2.4. Descripción del público objetivo	84
3.3. Análisis de la estética del diseño	87
3.3.1 Tipografías	87
3.3.2 Sistema de color.....	91
3.3.3. Citas visuales de estética	94
3.4. Diseño, descripción de cómo se ha desarrollado	101
3.4.1. Marca	101
3.4.2. Pieza principal	106
3.4.3. Piezas complementarias	114
3.5. Relevancia del proyecto, innovación, creatividad.....	128
3.6. Resultados, implementación o juicio de pares.....	130
3.6.1 Resultados del prototipado.....	130
3.6.2 Resultados de la prueba de la versión final.....	132
Conclusiones.....	133
Recomendaciones	134
Referencias bibliográficas.....	136
Anexos	143

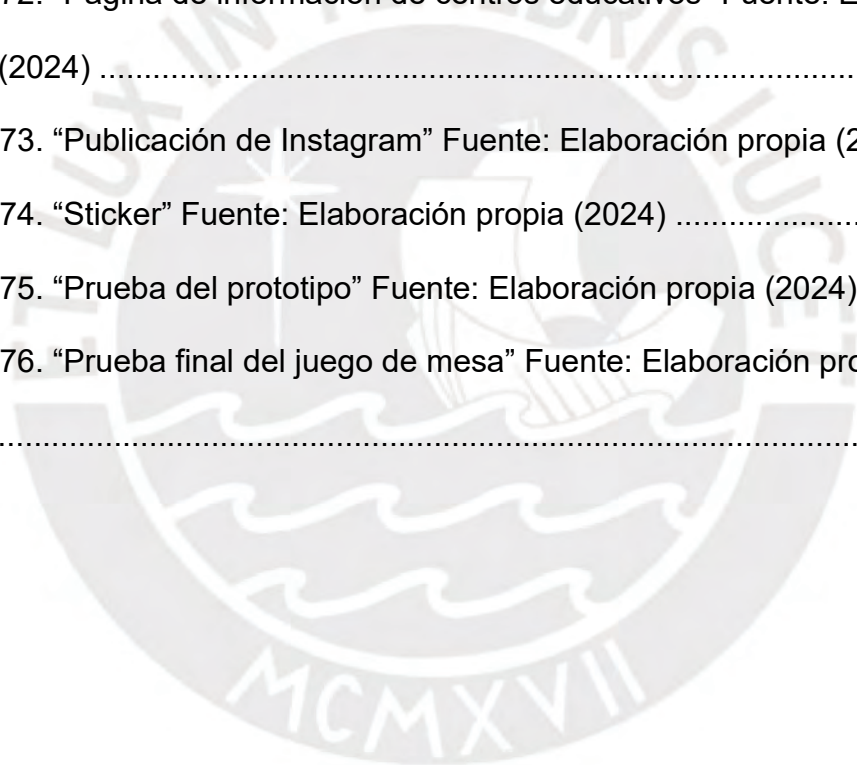
LISTA DE FIGURAS

Figura 1. “Valla Municipal” Fuente: Elaboración propia (2023)	19
Figura 2. “Canal de televisión” Fuente: Elaboración propia (2023)	19
Figura 3. “Comentarios en redes sociales” Fuente: Instagram (2022)	19
Figura 4. “Afiche informativo ESSALUD” Fuente: Elaboración propia (2023) ...	20
Figura 5. “Mujer en el hospital” Fuente: Elaboración propia (2023)	20
Figura 6.” Mural Informativo” Fuente: Elaboración propia (2023)	21
Figura 7.” Mujer vendedora” Fuente: Elaboración propia (2023)	21
Figura 8.” Turista comprando” Fuente: Elaboración propia (2023)	22
Figura 9.” Restaurante en el centro histórico” Fuente: Elaboración propia (2023)	22
Figura 10. “Centro artesanal” Fuente: Elaboración propia (2023)	23
Figura 11. “Feria artesanal” Fuente: Elaboración propia (2023)	23
Figura 12. “Heladería local” Fuente: Elaboración propia (2023)	24
Figura 13. “Pukapukara, sitio arqueológico” Fuente: Elaboración propia (2023)	24
Figura 14. “Letrero de despedida” Fuente: Elaboración propia (2023)	25
Figura 15. “Moodboard del problema” Fuente: Elaboración propia (2023)	25
Figura 16. “Tinkuy, juego de cartas” Fuente: Saphi (s.f.)	54
Figura 17. “Tablero de Inkas la leyenda” Fuente: YouTube (2020)	56
Figura 18. “Cartas del juego “Incaico” Fuente: Facebook (2018)	57
Figura 19. “Simiwan Pukllana” Fuente: Simiquechua. (2024)	58
Figura 20. “Elementos del juego de mesa” Fuente: Kloogames (s.f.)	60
Figura 21. “Elementos del juego de mesa” Fuente: Lingopoly Boardgame. (s.f.)	61

Figura 22. “Jóvenes celebrando actividad cultural” Fuente: Pronabec (2019) ...	72
Figura 23. “Willaq pirqa” Fuente: Andina (2023)	73
Figura 24. “Jóvenes con trajes típicos” Fuente: La Mula (2018)	73
Figura 25. “Jóvenes bailando” Fuente: Bold Travel (2015)	74
Figura 26. “Maestra de quechua” Fuente: El Peruano (2021)	74
Figura 27. “Rituales” Fuente: Rumbos (s.f.)	75
Figura 28. “Joven quechua” Fuente: Punto seguido (s.f.)	75
Figura 29. “Curso virtual de quechua” Fuente: Gestión (2021)	76
Figura 30. “Moodboard del concepto” Fuente: Elaboración propia (2023)	76
Figura 31. “Mapa de palabras” Fuente: Elaboración propia (2023)	77
Figura 32. “Fuente tipográfica del logotipo” Fuente: Dafont.....	88
Figura 33. “Fuente tipográfica del tagline” Fuente: Google Fonts.....	89
Figura 34. “Fuente tipográfica de títulos, subtítulos e información esencial” Fuente: Google Fonts.....	90
Figura 35. “Fuente tipográfica para textos extensos” Fuente: Google Fonts...	91
Figura 36. “Paleta de colores principal” Fuente: Elaboración propia (2023) ...	93
Figura 37. “Paleta de colores secundaria” Fuente: Elaboración propia (2023).	94
Figura 38. “Trabajo de Felipe Guamán Poma” Fuente: Meisterdrucke (s.f.) ...	97
Figura 39. “Montaña del amanecer” Fuente: Quilimo Studio (s.f.)	97
Figura 40. “Sello de Machu Picchu” Fuente: Shutterstock (2011)	98
Figura 41. “Costa Ruana Game” Fuente: Pamwishbow (s.f.)	98
Figura 42. “Rutina nocturna” Fuente: Dribbble (s.f.)	99
Figura 43. “Good times lake illustration” Fuente: Freepik (s.f.)	99
Figura 44. “Sumatran Tiger” Fuente: 171 Studio (s.f.)	100
Figura 45. “Fame and Fable” Fuente: Owen Davey (2025)	100

Figura 46. “Identidad visual de la marca” Fuente: Elaboración propia (2023) ..	102
Figura 47. “Forma de uso de la identidad visual” Fuente: Elaboración propia (2023)	103
Figura 48. “Área de respeto” Fuente: Elaboración propia (2023)	103
Figura 49. “Logo en positivo y negativo” Fuente: Elaboración propia (2023) ...	104
Figura 50. “Variantes del logotipo en la paleta de colores” Fuente: Elaboración propia (2023)	105
Figura 51. “Tablero de juego” Fuente: Elaboración propia (2023)	107
Figura 52.” Fichas 3D en forma de guerrero inca” Fuente: Elaboración propia (2024)	109
Figura 53. “Armas 3D” Fuente: Elaboración propia (2023)	109
Figura 54. “Desafío Puma” Fuente: Elaboración propia (2023)	111
Figura 55. “Riqueza Puma” Fuente: Elaboración propia (2023)	111
Figura 56. “Poder Puma” Fuente: Elaboración propia (2023)	112
Figura 57. “Furia Puma” Fuente: Elaboración propia (2023)	113
Figura 58. “Desafío final” Fuente: Elaboración propia (2024)	113
Figura 59. “Caja cerrada” Fuente: Elaboración propia (2024)	115
Figura 60. “Plano de la tapa” Fuente: Elaboración propia (2024)	115
Figura 61. “Parte trasera de la caja” Fuente: Elaboración propia (2024)	116
Figura 62. “Plano de la base de la caja” Fuente: Elaboración propia (2024) ...	116
Figura 63. “Caja abierta” Fuente: Elaboración propia (2024)	117
Figura 64. “Reglas del juego” Fuente: Elaboración propia (2024)	118
Figura 65. “Diccionario quechua-español” Fuente: Elaboración propia (2024)	119
Figura 66. “Cartilla de respuestas” Fuente: Elaboración propia (2024)	120

Figura 67. “Página principal” Fuente: Elaboración propia (2024)	121
Figura 68. “Página de información sobre el juego” Fuente: Elaboración propia (2024)	122
Figura 69. “Página de las reglas del juego” Fuente: Elaboración propia (2024)	123
Figura 70. “Página del diccionario” Fuente: Elaboración propia (2024)	124
Figura 71. “Página de compra” Fuente: Elaboración propia (2024)	125
Figura 72. “Página de información de centros educativos” Fuente: Elaboración propia (2024)	126
Figura 73. “Publicación de Instagram” Fuente: Elaboración propia (2024) ...	127
Figura 74. “Sticker” Fuente: Elaboración propia (2024)	128
Figura 75. “Prueba del prototipo” Fuente: Elaboración propia (2024)	131
Figura 76. “Prueba final del juego de mesa” Fuente: Elaboración propia (2024)	133



Introducción

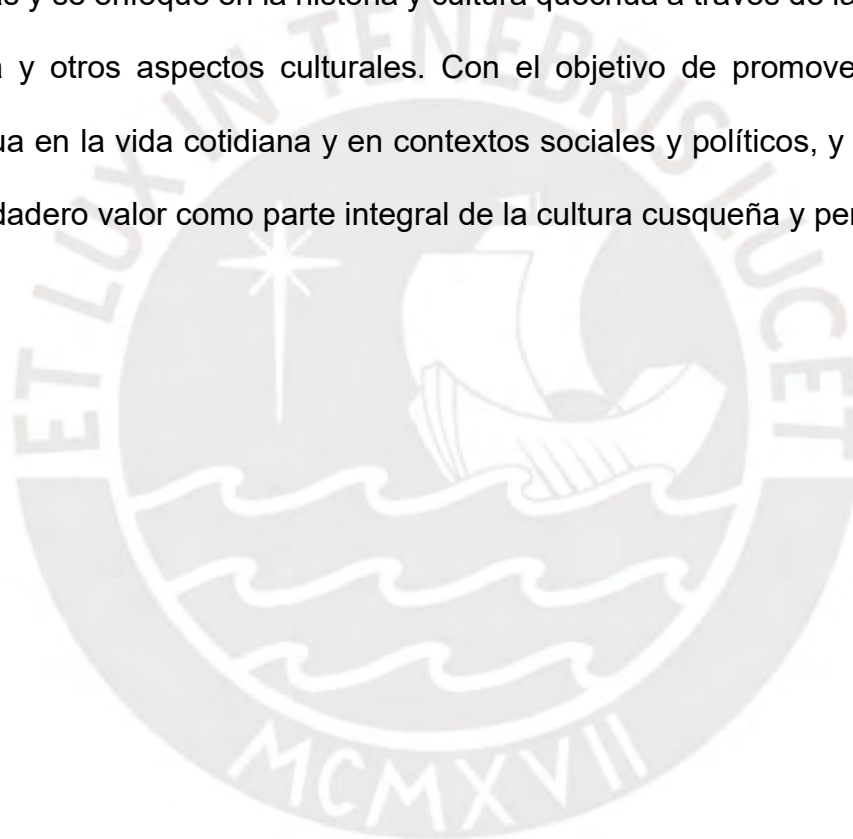
El idioma es el alma de una cultura en el que se hallan los valores, ideas, costumbres, creencias y tradiciones de una comunidad, la cual se evidencia y transmite a través de sus prácticas orales. En el Perú, cuarenta y siete lenguas se encuentran vigentes y el quechua es una de las más habladas por sus ciudadanos. De acuerdo con el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2018) en el 2017, más del 50% de habitantes de la ciudad de Cusco tiene como lengua materna este idioma. No obstante, en los últimos años, se ha registrado una disminución en su prevalencia hacia las últimas generaciones.

La escasa promoción del idioma quechua se ha originado por la creencia de que su uso limita el desarrollo personal y el desenvolvimiento social de sus hablantes. Su asociación con los conceptos de inferioridad y ruralidad genera prejuicios que desembocan en actos de discriminación, y en consecuencia, las personas quechua hablantes sienten un rechazo hacia sus propios orígenes lingüísticos y, por consiguiente, hacia las tradiciones y costumbres que se transmiten a través de su lengua. Prefiriendo utilizar el español con el fin de evitar situaciones incómodas.

Asimismo, es interesante observar cómo la globalización y el turismo ha afectado la percepción del quechua en la comunidad. Por un lado, la difusión y el reconocimiento de su importancia como parte de nuestra riqueza cultural por parte de personas extranjeras, ha generado sentimientos de orgullo en los peruanos, que no provienen de la identificación cultural. Finalmente, con objetivos turísticos, se toma una parte superficial del idioma, resaltando su

asociación con el pasado incaico y marcando distancia con la sociedad contemporánea.

Ante lo expuesto, es importante resaltar que, si bien en la mayoría de los colegios y universidades de la zona urbana se enseña el quechua, es necesario promover una educación que permita a las personas comprender la importancia del idioma y su relación con la preservación de la cultura y tradiciones. Esto incluye una formación adecuada que vaya más allá de la enseñanza de palabras aisladas y se enfoque en la historia y cultura quechua a través de la literatura, la música y otros aspectos culturales. Con el objetivo de promover el uso del quechua en la vida cotidiana y en contextos sociales y políticos, y no se pierda su verdadero valor como parte integral de la cultura cusqueña y peruana.



Capítulo I

1.1 Descripción del problema

El idioma quechua es hablado en el Perú desde la época del imperio incaico, donde constituyó el medio de comunicación y difusión de saberes entre las comunidades a lo largo de todo el territorio. Sin embargo, con la llegada de los españoles en la conquista, se estableció un sistema jerárquico entre colonos y colonizados, el cual estuvo caracterizado por las relaciones de poder asimétricas a nivel social, cultural, lingüístico, entre otros. Con el objetivo de consolidar su poder en los pueblos indígenas y debilitar su esencia cultural, se impuso el castellano como lengua predominante, llegando a prohibir el uso del quechua y otras lenguas (Zamora, 2020). Como consecuencia, las lenguas indígenas perdieron prestigio y funcionalidad con la disminución del número de hablantes. Para la población esta pérdida significó no solo un cambio en su comunicación, sino que afectó el vínculo con su cultura y tradiciones orales.

Esta relación jerárquica entre lenguas que inició en el colonialismo aún se visibiliza en la sociedad contemporánea, donde el español continúa dominando aspectos políticos, económicos, sociales y vida pública en general. En la ciudad del Cusco, no se visibiliza la presencia del idioma quechua en espacios públicos. Se limita a estar presente en los nombres de centros arqueológicos y negocios locales. La población monolingüista quechua se ha visto en la necesidad de aprender la lengua dominante con el fin de poder desenvolverse sin dificultad en su día a día. Ante esta situación, se cree que el uso absoluto del quechua solo se da en pueblos alejados de difícil acceso, y está ligado a la inferioridad intelectual y al rechazo del mundo moderno. Dicha asociación, reafirma las

creencias de que el quechua ya no es útil en el mundo globalizado de hoy, influenciando que las generaciones más jóvenes adopten características de culturas extranjeras, lo que ha desembocado en la pérdida del sentimiento de pertenencia al olvidar sus orígenes. Esta situación se agrava cuando las familias quechua hablantes interrumpen la transmisión del idioma hacia sus descendientes, prefiriendo que utilicen el español con el fin de asimilarse a la sociedad, mejorar sus oportunidades de desarrollo y vencer la discriminación.

1.2 Problema principal

La falta de identificación cultural hacia el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

1.3 Problema secundario

Riesgo de pérdida de manifestaciones culturales orales causado por la falta de identificación cultural con el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

Riesgo de extinción de la lengua como consecuencia de la falta de identificación cultural con el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco

1.4 Citas visuales del problema

Figura 1
Valla municipal



Nota. Valla municipal con indicaciones solo en español. Cotos (2023)

Figura 2
Canal de televisión



Nota. El noticiero local brinda información solo en español. Cotos (2023)

Figura 3
Comentarios en redes sociales



Nota. Comentarios despectivos en video que informa sobre el quechua.
Instagram (2022)

Figura 4
Afiche informativo ESSALUD



Nota. Afiche informativo solo en español, no cuenta con versión en quechua.
Escobar (2023)

Figura 5
Mujer en el hospital



Nota. Mujer quechua hablante intentando leer un afiche informativo en el hospital.
Escobar (2023)

Figura 6
Mural informativo en recepción



Nota. Mural informativo solo en español, personas quechua hablantes en la fila de espera no pueden leerlo. Escobar (2023)

Figura 7
Mujer vendedora



Nota. Imagen asociada de que una persona quechua hablante solo puede ser una vendedora ambulante. Cotos (2023)

Figura 8
Turistas comprando



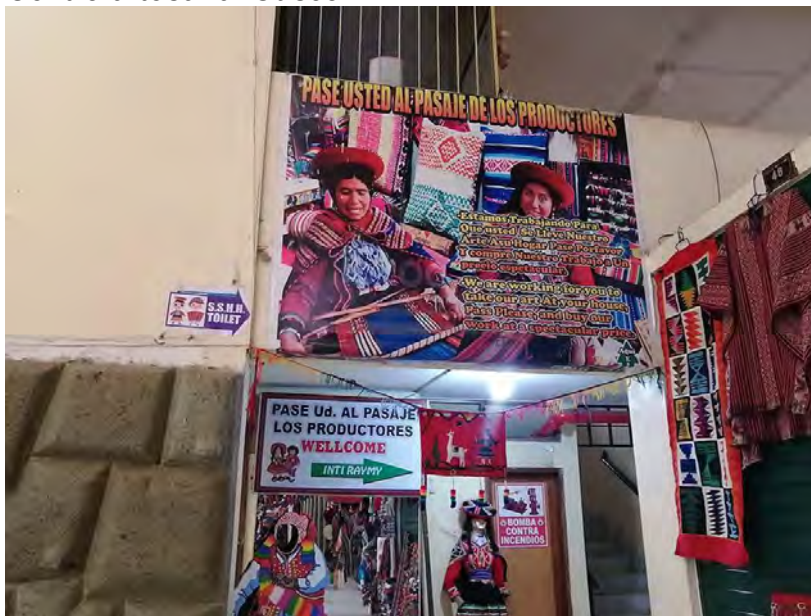
Nota. Vendedora quechuahablante intentando comunicarse en inglés y español con turista. Cotos (2023)

Figura 9
Restaurante en el centro histórico



Nota. Mujer quechua hablante intentando acceder en restaurante con carta sólo en español e inglés. Escobar (2023)

Figura 10
Centro artesanal Cusco



Nota. Comunicado informativo en español e inglés, no se utiliza el quechua. Escobar (2023)

Figura 11
Feria artesanal



Nota. Mujer quechua hablante preguntando por el baño ya que las indicaciones no están en su idioma. Escobar (2023)

Figura 12
Heladería local



Nota. Heladería en el centro de la ciudad que promociona sus productos en inglés. Escobar (2023)

Figura 13
Pukapukara, sitio arqueológico



Nota. Nombres de sitio arqueológico en quechua, pero las indicaciones se encuentran solo en español e inglés. Cotos (2023)

Figura 14
Letrero de despedida



Nota. Letrero en mal estado con mensaje de despedida en quechua, sin traducción, al salir de la ciudad. Escobar (2023)

1.5 Collage resumen del problema

Figura 15
Moodboard del problema



Nota. Elaboración propia.

1.6 Justificación

Abordar el tema de la prevalencia de prejuicios hacia el idioma quechua es importante debido a que afecta intrínsecamente con su aprendizaje y pone en riesgo la continuidad de tradiciones y costumbres que forman parte de la identidad cultural nacional. Es una problemática latente que viene afectando la transmisión generacional de la lengua en la sociedad cusqueña y peruana desde la época colonial y se ha agravado en los últimos años debido a la globalización que ha propiciado la homogeneización cultural. Bajo este contexto, las nuevas generaciones reconocen el valor simbólico del idioma, pero experimentan los prejuicios sociales de su aprendizaje, afectando su identificación con la lengua.

En una región donde más del 55% de ciudadanos tiene como lengua materna el quechua (INEI, 2018) es fundamental promover el aprendizaje de lenguas indígenas a partir del fortalecimiento de la identidad cultural y orgullo nacional de las generaciones contemporáneas. Con el objetivo de generar una sociedad más inclusiva y equitativa. Cabe resaltar que, si bien se ha hablado ampliamente sobre la importancia de la preservación de la lengua desde diversas áreas académicas como la sociología, lingüística y educación, y el Estado Peruano ha tomado medidas que contribuyen con la permanencia del idioma con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades (El Peruano, 2017), estas iniciativas se han enfocado únicamente en la promoción y enseñanza del quechua en áreas rurales y comunidades indígenas. Están orientadas a hablantes nativos del quechua durante su formación escolar, hecho que marca la separación del quechua con el ámbito urbano y excluye a los jóvenes adultos. Este estudio busca profundizar en la actitud de los jóvenes de las áreas urbanas

en una ciudad con gran carga cultural, quienes se encuentran en un ambiente de tensión entre el legado cultural, al ser los hijos de hablantes racializados de lenguas originarias, y las exigencias de la modernidad urbana (Zavala & Andrade, 2023). Ellos se presentan como los nuevos activistas de la última década, se muestran interesados en el idioma y están impulsando iniciativas de revalorización del quechua a través de dinámicas modernas como la música, literatura y medios de comunicación.

El interés por abarcar este tema nace a partir de vivencias personales relacionadas al uso del idioma quechua. Al crecer en una ciudad donde su uso aún se mantiene vivo por parte de las personas mayores, pero que enfrenta tensiones en su transmisión intergeneracional, es comprensible la frustración que generan las barreras lingüísticas que no solo afectan la comunicación interpersonal, sino que dificulta el acceso equitativo a los servicios básicos. Hecho que afecta el desenvolvimiento de un segmento importante en la población que habla quechua. Por otro lado, el entorno turístico globalizado que caracteriza la ciudad de Cusco, propicia el acceso a diversas realidades culturales en la cual, muchos jóvenes perciben que el dominio de idiomas como el inglés y español les ofrece mayores oportunidades, relegado el quechua a un plano secundario. Este desplazamiento lingüístico convierte a los jóvenes cusqueños en una población clave para trabajar en el fortalecimiento del quechua y su resignificación positiva.

1.7 Objetivo de la investigación

Visibilizar la falta de identificación cultural con el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

1.7.1 Objetivos secundarios

Señalar el riesgo de pérdida de manifestaciones culturales orales causado por la falta de identificación cultural con el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

Demostrar el riesgo de extinción de la lengua como consecuencia de la falta de identificación cultural con el idioma quechua por la presencia de prejuicios personales en jóvenes de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

1.8 Pregunta de investigación

¿De qué manera el diseño de juego de mesa puede contribuir al conocimiento del idioma quechua en jóvenes peruanos y extranjeros de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco?

1.9 Hipótesis

El diseño de juego de mesa para contribuir al conocimiento del idioma quechua en jóvenes peruanos y extranjeros de 18 a 25 años en la ciudad del Cusco.

Capítulo II

2.1 Marco teórico del problema

2.1.1 Identidad cultural

Para comprender el concepto de identidad cultural es necesario revisar los conceptos de identidad y cultura. La identidad de un individuo se vincula con los atributos más personales y específicos que lo distinguen y diferencian del resto. Implica autoconocimiento y autovaloración de aspectos que se han ido definiendo a lo largo de su vida. (Grimaldo, 2006). Por otro lado, la UNESCO define la cultura como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan a una sociedad. A partir de estos datos, se puede concluir que la identidad cultural engloba un sentido de pertenencia y conexión emocional hacia un determinado grupo social con el que se comparten rasgos culturales como valores, creencias y costumbres (Molano, 2007). Se construye a partir de la socialización e interacción con otros individuos que comparten una cultura. La lengua y prácticas colectivas como ceremonias y ritos son aspectos en los que se ve plasmada la identidad cultural de un pueblo y están ligados a la capacidad de sus integrantes de reconocer en su historia elementos que constituyen su patrimonio cultural, los cuales ayudan a su desenvolvimiento en el futuro. No es un concepto estático, va evolucionando y adaptándose con el tiempo. Además, se ve influenciado por factores externos como historia, ubicación geográfica, religión, educación y experiencias personales que moldean a sus integrantes.

2.1.1.1 Lenguaje e identidad cultural

La lengua es la base de la construcción y expresión de la cultura de una comunidad al ser el medio de comunicación de sus miembros, permitiendo su interacción al compartir ideas. También, constituye un depósito de experiencias compartidas en la cual generaciones anteriores transmiten sus conocimientos a los más jóvenes, logrando preservar la historia de la comunidad a través del tiempo. Además de la comunicación verbal, una lengua refleja las formas de pensar, de sentir y relacionarse de un grupo social. Cada lengua tiene sus propias palabras, estructuras gramaticales y expresiones que las diferencian con respecto a las demás comunidades. La relación entre identidad y lengua se fortalece cuando los hablantes reconocen el valor de su lengua como parte de su identidad individual, generando un sentido de pertenencia y conexión. Asimismo, Brañez en una entrevista para Enfoque Derecho (2020) considera que la lengua tiene un rol agentivo, forma parte de la construcción de la realidad del individuo que involucra un sistema de creencias. También cabe destacar que la construcción de la identidad a partir del lenguaje determina el grado de pertenencia de la persona a un determinado grupo social de acuerdo a los usos que le dé a su lengua. Por otro lado, Zambrano (2015) destaca el rol del dialecto como elemento constitutivo de la identidad individual y colectiva al ser la variedad regional de la lengua. Al ser valorada positivamente entre sus hablantes, se genera el sentimiento de orgullo hacia su grupo dialectal, por consiguiente, se valora y preservan los rasgos distintivos de su habla y se busca reforzarlo cuando se esté en contacto con

hablantes de otras lenguas y dialectos con el objetivo de reafirmar su identidad cultural y lingüística.

2.1.1.2 La identidad como atributo principal en el proceso de identificación

Como se mencionó anteriormente, la identidad está conformada por las características que definen al individuo como un ser particular. La identificación, por otro lado, es el proceso en el cual el individuo asimila y acomoda las cualidades de un grupo para formar parte de él. El sentido de pertenencia a un grupo es el resultado de comparar, a nivel consciente o inconscientemente, los atributos del entorno. Sánchez-Castro (2023) menciona que estas características del entorno permiten que una persona complete la definición que tiene de sí mismo generando así su propia identidad. La identificación se da cuando el individuo se percibe como parte del grupo social y los miembros lo reconocen, pero eso no implica la pérdida de su individualidad. Cabe señalar que la identificación también hace referencia a la diferenciación con otros grupos y sus miembros, que en casos extremos puede llevar a actos de agresión como la discriminación. En el estudio realizado por Hernández (1992), analiza los dos sentidos más comunes que se dan a la palabra identificación, como sinónimo de reconocimiento y simpatizar. Estos usos populares contienen dos ideas erróneas, que las personas solo se identifican con lo que es agradable para ellos y satisface sus propios gustos y deseos. Los estudios han demostrado que el individuo no solo se identifica con modelos o rasgos en los que se reconocen semejanzas, sino que también se reconocen las carencias y debilidades que forman parte de la identidad de cada ser.

2.1.1.3 El quechua como parte de la identidad cultural

Cuando se habla sobre el quechua, se tiene una visión de que es una lengua anclada en el pasado. y asociada con una identidad ancestral. Como menciona Zavala et al. (2016) en un estudio realizado en Apurímac donde se entrevistó a funcionarios y profesores, el quechua es asociado a términos como “antiguo”, “ruina”, “Machu Picchu”, “antepasados”, entre otros, para referirse a la lengua y su importancia cultural. Este hecho es resultado de la valorización de la historia y cultura, así como del reconocimiento de su antigüedad en la región, siendo transmitida entre las generaciones. Otro punto importante es reconocer la tendencia de asociar el quechua con una vida comunal idealizada en contextos rurales. Los autores denominan a la percepción de que el quechua está ligado a la cultura ancestral que conservan comunidades rurales como la ruralización del quechua. Se vincula la identidad y la cultura relacionada con el idioma quechua con aquellas personas que son consideradas como campesinos “netos”, quienes mantienen su tradición cultural de forma auténtica y se encuentran en las zonas rurales y se han visto menos afectados por los cambios sociales. Este vínculo también se observa cuando las personas que han migrado a la ciudad regresan a sus comunidades para celebrar alguna festividad, puesto que adoptan la identidad relacionada a su origen y cultura quechua, pero la dejan de lado al momento de retornar a la ciudad, significando una pérdida de conexión con su identidad.

2.1.2. La lengua quechua

El quechua es una familia lingüística presente en siete países de Latinoamérica, Perú, Ecuador, Bolivia, Chile, Argentina, Colombia y Brasil. Siendo en los tres primeros países donde tiene una mayor vigencia en la actualidad. En conjunto se calcula que cuenta con 13 millones de hablantes. En Ecuador, el “quichua” es hablado en toda la zona interandina y selva oriental. En Bolivia, la distribución territorial del quechua cubre seis de los nueve departamentos del país, siendo estos Potosí, Cochabamba, Chuquisaca, Oruro, Santa Cruz y La Paz. El Perú es el país donde el idioma tiene una mayor distribución geográfica, y cuenta con 4 ramas que agrupan sus variedades, el quechua amazónico, norteño, central y sureño. Cerrón-Palomino en su libro *“Lingüística quechua”* (2003) distingue las variantes del quechua en dos grandes grupos, el Quechua B o QI, las que son habladas en el centro del Perú, y el quechua A o QII son aquellas que trascienden el territorio peruano, por el norte y el sur. Su distribución se debe a los fenómenos de expansión ocurridos en el último milenio. El QI abarca los departamentos de Ancash, Huánuco, Pasco, Junín y algunas zonas del departamento de Lima. En cuanto al QII, este se extiende de forma no continua hasta el sureste de Colombia, por el sur hasta Bolivia y noreste argentino. Las variantes habladas en Brasil y Chile también pertenecen a este grupo. En estas dos ramas, se distinguen diversos dialectos en la primera, el Pacaraos y el Central, y en la segunda los dialectos Yungay y Chinchay, siendo este último la variedad más difundida.

2.1.2.1 Una aproximación histórica de la lengua quechua en el Perú

El origen de la lengua quechua se dio en el norte de Lima desde hace más de cinco mil años. Los pobladores de la ciudad de Caral se comunicaban en un quechua muy antiguo, el cual se fue expandiendo hacia las regiones de Ancash, Huánuco, Pasco, Junín y Lima. Las civilizaciones post Caral como Chavín, Wari, Chancas y Chinchas contribuyeron en el proceso de expansión y difusión de la lengua (Chávez, 2018). Sobre todo, se destaca el rol de la población inca, quienes adoptaron el quechua como la lengua oficial del Tahuantinsuyo y procuraron su difusión hacia las élites de los pueblos conquistados para tratar cuestiones estatales que facilitaran la administración del imperio, pero no era una lengua hablada por la mayoría ya que no permitía acceder a mayores oportunidades que su condición étnica permitía, por lo que se conservó la diversidad lingüística en el territorio. De acuerdo con Bartolo (2021), esta diversidad lingüística supuso un problema para los colonizadores cuando arribaron al Perú, por lo que el régimen virreinal optó por difundir un grupo de lenguas generales, como el quechua y aimara, con el objetivo de facilitar la administración de políticas y evangelización del territorio y para mantener la situación de desventaja de los indígenas al evitar que aprendan la lengua española y accedan a mejores condiciones socioeconómicas. Sin embargo, a largo plazo, este proceso de unificación lingüística inició un proceso de integración étnica entre la población, que se visibilizó en la rebelión de Túpac Amaru II. Por lo que, después de este acontecimiento, se comenzó con la persecución de los quechua hablantes a partir de la segunda mitad del siglo XVII, iniciando el proceso de asimilación hispánica de las poblaciones nativas en la cual se

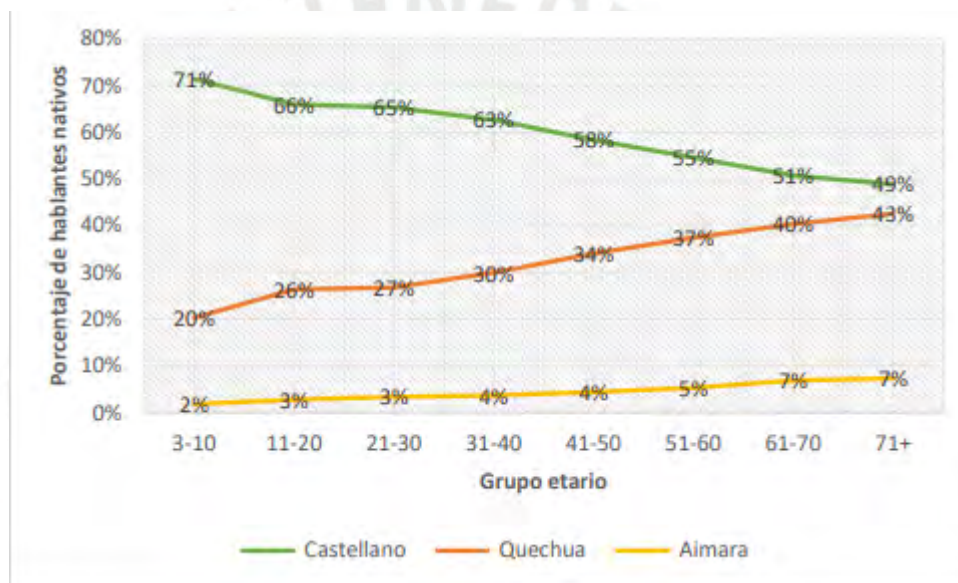
pretendía la unificación lingüística al castellano acompañado de la eliminación de todo rastro de culturas prehispánicas. Esta estrategia fue heredada hasta el periodo de la República. El hecho de que los hablantes de lenguas nativas pudieran acceder a mejores oportunidades de vida y ascender en la estructura social promovió el desplazamiento lingüístico del quechua por el castellano puesto que la población se veía motivada a aprender la lengua con mayor uso y prestigio a nivel social. Para Bartolo (2021), las principales causas de la retracción del quechua están ligadas al aumento de posibilidades económicas y sociales de sus hablantes. Asimismo, la construcción de vías de comunicación, la reforma agraria, Sendero Luminoso, entre otros factores impulsaron la migración de los nativos quienes se vieron en la necesidad de aprender la lengua más utilizada para la comunicación.

2.1.2.2 Situación actual del quechua en el Perú

De acuerdo con el censo realizado en el 2017, en el Perú, 3 799 780 de personas tienen como lengua materna el quechua, lo cual constituye el 13.6% del total de la población. Las regiones con mayor cantidad de quechua hablantes son Puno, Cusco, Apurímac, Huancavelica, Huánuco y Ancash, pero según datos del Ministerio de Educación (2013), se puede encontrar hablantes quechua en todas las regiones del Perú debido a la migración y movilización social y económica. El censo ha puesto en evidencia la disminución de hablantes nativos del idioma quechua conforme se desciende en los grupos etarios de las comunidades rurales. Como se aprecia en el cuadro 1, mientras que el 43% de personas mayores de 71 años manifiestan tener como lengua nativa el quechua, este porcentaje se

reduce en la mitad en niños de 3 a 10 años. Estos datos evidencian la tendencia del castellano en reemplazar al quechua con el incremento de hablantes nativos en las nuevas generaciones. Bartolo (2021) llama a este proceso desplazamiento lingüístico y sugiere que se origina debido a la pérdida de prestigio de la lengua, migraciones, asimilación cultural, y factores económicos.

Cuadro 1: Porcentaje de hablantes nativos de castellano, quechua y aimara según grupos etarios en el Perú rural



Nota. De *El quechua en el bicentenario: ¿una lengua en proceso de extinción?* (p. 68) Bartolo L.F. 2021.

2.1.2.3 Enseñanza de la lengua quechua

Es en el gobierno de Velasco Alvarado con el decreto de ley N° 21156 donde el quechua es reconocido como lengua oficial del Perú al igual que el castellano, instaurando su enseñanza en todos los niveles de educación. Actualmente, la Ley General de Educación promueve la interculturalidad como agente fundamental del proceso educativo (art. 8°). Esto conlleva a ofrecer una educación intercultural donde se promueva el diálogo, el respeto

y reconocimiento de la diversidad presente en el país, así como garantizar la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes independientemente de su origen cultural. Otro punto de la ley es establecer la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) en todo el sistema educativo con el objetivo de garantizar el derecho a una educación de calidad en los pueblos originarios al asegurar la valoración y enriquecimiento de su cultura, preservar su lengua e incentivar su desarrollo y práctica. De acuerdo con la Defensoría del Pueblo (2013), en las escuelas de EIB donde se enseña el quechua y el castellano, se observa que los estudiantes alcanzan un nivel satisfactorio de aprendizaje, demostrando que existe una mayor comprensión al aprender en su lengua materna. No obstante, el problema que se identifica es que el sistema del EIB presupone que la lengua materna de los estudiantes nacidos en una comunidad rural es necesariamente el quechua y deben aprender el español como segunda lengua, catalogándolos como “quechua hablantes legítimos” al vincular la lengua con una identidad ancestral que solo se encuentra en áreas rurales y que excluye a los jóvenes quechua hablantes de herencia y bilingües emergentes (Zavala, 2020). Estos últimos exhiben un déficit en ambos idiomas, en el quechua al haberlo adquirido en la infancia y no continuar con sus estudios al haber migrado al espacio urbano y en el español al estar en proceso de adquirirlo.

En cuanto a los estudios superiores, la Ley Universitaria exige la enseñanza de un idioma extranjero, de preferencia el inglés, o lengua nativa como el quechua y aimara dentro del currículo universitario, al igual que el conocimiento de alguna de las lenguas mencionadas es un requisito para la obtención de grados y títulos (art. 40° y 45°). Sin embargo, la educación no

se reduce a escribir y leer en quechua, se necesita material educativo de distintas materias. Lamentablemente, el quechua se ha limitado a la producción literaria de relatos, poesías, novelas y música, dejando de lado áreas como matemáticas, derecho, medicina y otras ciencias.

2.1.2.4 Iniciativas contemporáneas para revitalizar el quechua

Además de la existencia de las iniciativas del Estado expuestas en el punto anterior, en la investigación de Victoria Zavala (2020), se identifica que, en la última década, los jóvenes de las áreas urbanas han tomado acción para cambiar las ideologías que asocian al idioma quechua con el espacio rural y al tiempo pasado. Zavala nombra a estos jóvenes como activistas, puesto que incorporan el quechua dentro de espacios urbanos, utilizando elementos representativos de la cultura (indumentaria local, instrumentos musicales andinos, rituales indígenas, entre otros), integrándolos con la cultura popular global y los nuevos medios. La música es de las principales áreas donde se destaca esta incorporación, usando el quechua en géneros como el trap, hip-pop y reguetón, siendo los principales exponentes Liberato Kani, cantante de hip-hop, cuya misión a través de la música es incentivar el respeto por quienes saben y no saben quechua. De esta forma se desafía la idea de que para ser considerado quechua hablante es necesario haber adquirido el quechua como lengua materna. También se reconoce el trabajo de Renata Flores, cantante ayacuchana que inició haciendo covers de canciones en quechua. Ella afirma que cantar en quechua es una responsabilidad, un ejemplo para aprender el idioma y respetarlo (El Comercio, 2019). Asimismo, Lenin Tamayo es un cantante que ha fusionado la música andina con el K-pop, generando el Q-pop, propuesta

cultural que integra la lengua quechua con sonidos contemporáneos en la búsqueda de revalorizar la identidad indígena desde un enfoque moderno y dándole visibilidad junto con otras problemáticas sociales (El Comercio, 2025). Este acercamiento flexible reposiciona el quechua como fuente del arte, creatividad e innovación hacia un público moderno y futuras generaciones, a la vez que sensibiliza a los jóvenes sobre la importancia de hablar el idioma y los empodera como hablantes del quechua (Quispe, 2024).

2.1.2.5 Prejuicios en torno al quechua

Los estereotipos y prejuicios en torno al quechua tienen profundas raíces históricas y sociales que han generado una visión negativa y desvalorizada del idioma. En primer lugar, existe una percepción de que el quechua y la modernidad son entidades opuestas. Se considera que aquellos que hablan quechua y no han aprendido el español han rechazado el mundo moderno. De acuerdo con Renker (2014), existe una ideología hegemónica que no valora las tradiciones que se desvían de los conceptos occidentales de inteligencia, intelectualidad y modernidad, por ello, el quechua es descartado como una lengua atrasada y sin utilidad en el mundo globalizado. En segundo lugar, se construye una dicotomía entre el quechua y la intelectualidad. El monolingüismo quechua se percibe como una muestra de menor capacidad intelectual, a diferencia del español, el cual es asociado con la inteligencia, modernidad y progreso. Estas apreciaciones se vienen construyendo desde la época colonial. El colonialismo estableció una jerarquía de culturas, en la cual, las culturas indígenas eran consideradas inferiores y menos desarrolladas a comparación de la cultura occidental.

Esto llevó a la supresión de sus lenguas y la imposición del español como lengua dominante. Además, se promovieron ideales occidentales de civilización que excluían a las culturas indígenas y sus formas de vida. En tercer lugar, los pueblos indígenas contemporáneos se encuentran aislados de la sociedad dominante y son vistos como “otros exóticos”. La sociedad peruana ve a los pueblos indígenas actuales como símbolos de un pasado glorioso y el quechua es valorado por su capacidad de generar sentimientos nostálgicos de la época incaica. Dichas idealizaciones niegan la importancia y riqueza actual de los pueblos, colocando su valor en el pasado histórico de su lengua. A pesar de que se produce cierto cariño por la herencia compartida, también se genera una distancia entre los espectadores culturales y la realidad de dichos pueblos.

2.1.2.5.1 Consecuencias de los prejuicios

Los prejuicios tienen consecuencias negativas que resultan perjudiciales al ser ampliamente difundidas a través de medios de comunicación como periódicos, televisión, radio o redes sociales. Al difundirse este tipo de información sin ningún tipo de cuestionamiento, facilita que el público lo tome como un hecho verídico. Los prejuicios negativos que se difunden a gran escala pueden generar tensiones en los grupos sociales. Ya que los afectados son tratados de manera desigual. La constante exclusión dificulta que estos grupos mantengan una imagen positiva de sí mismos, e incluso puede generar que se aparten de la sociedad (Anne Frank House, 2018.). Asimismo, genera sentimientos de inferioridad al sentirse menos valiosos que las personas que los juzgan afectando al autoestima y confianza de los individuos. Este hecho también

repercute en su capacidad para desarrollarse personalmente ya que afecta su desenvolvimiento en público, causando dificultades en su educación y en la adquisición de trabajo, y desemboca en otros tipos de discriminación como étnica, ligado a la raza y aspecto físico de los hablantes de una lengua.

2.1.2.5.2 Pérdida de tradiciones orales por prejuicios lingüísticos

Las tradiciones orales son una forma invaluable de preservar la historia, conocimiento, cultura e identidad de los pueblos indígenas, y su desaparición representa una pérdida significativa para la comunidad. La literatura oral transmite los componentes que forman parte de la organización ideológica de un pueblo, tales como la tradición, creencias, religiosidad, historia e idioma. Los seres sagrados, espíritus, rituales, héroes, dioses y demás personajes que forman parte de sus relatos, se encuentran vinculados a los valores culturales y proponen pautas para el comportamiento y organización del pueblo al que pertenecen (Meneses, 2010). Estos mitos, leyendas, cuentos y fábulas que forman parte de la narrativa quechua, no solo transmiten conocimientos prácticos como técnicas agrícolas o técnicas de caza, sino esconden enseñanzas morales, éticas y sociales. Zazo (2017) reconoce que la tradición oral es la constructora del ser social ya que articula las directrices sociales y constituye el medio esencial de aprendizaje de las personas que aspiran a vivir en la comunidad. Su pérdida afecta la formación e integración de los individuos dentro de su sociedad. Quienes pueden enfrentar dificultades para comprender y adaptarse a las dinámicas culturales de su entorno social.

Adicionalmente, también se ve afectada la transmisión intergeneracional de conocimientos y la continuidad cultural, lo que a su vez debilita los lazos comunitarios y la cohesión social.

2.1.3. Posible extinción de la lengua quechua

En el Atlas de las Lenguas del Mundo en Peligro elaborado por la UNESCO, se clasifica las lenguas del mundo según su vitalidad y nivel de amenaza, el quechua figura entre las 2500 lenguas en peligro de extinción. Este hecho evidencia los diversos desafíos que han contribuido con la disminución del número de hablantes y su riesgo de desaparición. Blácido (2016), establece las principales causas de la extinción del quechua. En primer lugar, se encuentra la percepción generalizada de algunos sectores de la sociedad que consideran que aprender una segunda lengua, como el quechua, no es necesario ya que no brinda alguna utilidad básica. Esta visión se basa en la creencia de que el dominio del idioma español es la mejor opción en términos de practicidad y accesibilidad en situaciones cotidianas. Segundo, las políticas de inclusión y la incorporación del quechua en el sistema educativo que han sido implementadas se basan únicamente en la obligatoriedad para cumplir con requisitos académicos. Tercero, a pesar de que la globalización ha permitido mostrar las riquezas del patrimonio cultural al mundo y personas ajenas a la cultura valoran el quechua, este hecho no sucede en nuestro país. El estigma y prejuicios asociados a la lengua han contribuido a que las personas no se sientan orgullosas de su propia cultura. Según asegura Richard Webb (2014), director del Instituto del Perú de la USMP, el proceso de extinción de las lenguas se ha visto acelerado, producto de la masificación del contacto humano que ha expuesto a las comunidades aisladas y sus lenguas al mundo moderno. La

posible desaparición del quechua no solo significa la pérdida de un medio de comunicación, sino la desaparición de una forma única de comprender el mundo, de expresar la identidad de un pueblo y priva a las generaciones futuras de la posibilidad de conectarse con su historia y tradiciones.

2.1.3.1. Riesgo que enfrenta la lengua quechua para su conservación

La lengua quechua cuenta con diversas variedades lingüísticas, cada una cuenta con una forma de escritura particular, por lo que no se puede hablar de una sola forma correcta de escribir en quechua. Según Llanto (2001) este hecho representa un problema ya que dificulta la posibilidad de comunicación entre los diferentes hablantes de la lengua y la identificación con una única identidad. La diversidad de formas de escritura contribuye a la restricción de uso de la lengua y presenta un obstáculo para su implementación en la educación que no permite alcanzar grados superiores en la formación académica de los hablantes, en consecuencia, se perpetúa su marginación en la sociedad y que no pueda desarrollarse económicamente en su propia comunidad, teniendo que emigrar a contextos ajenos a este, teniendo que dejar su lengua y cultura. La autora propone la posibilidad de unificar la lengua en una sola escritura, lo que no implicaría modificar la particularidad de cada dialecto, sino que promueve la difusión de su cultura y desarrollo de su propia identidad.

Por otro lado, la actitud de autonegación y marginación denominada como la vergüenza lingüística por Lovón (2018) genera el desprecio de los quechua hablantes por su lengua materna. Esta reacción emocional se origina debido a que en el país no existen las condiciones adecuadas para hablarlo en espacios sociales. Lo que produce en el hablante pensamientos

de rechazo hacia su lengua al considerarla inservible, disminuyendo la cantidad de quechua hablantes en zonas andinas y urbanas. Este rechazo es justificado debido a que en el Perú no existe gran importancia hacia la enseñanza y aprendizaje de la lengua en las escuelas y centros educativos.

2.1.3.2 Discriminación lingüística en el Perú

La discriminación por el uso de una lengua se basa en una serie de prejuicios y estereotipos erróneos sobre las lenguas indígenas, tales como la dificultad de desarrollar una escritura, que no poseen reglas gramaticales o no pueden adaptarse a la vida moderna. Es importante destacar que todas las lenguas tienen un grado de complejidad similar y sirven como medio de expresión para las experiencias humanas. A lo largo de los siglos, los hablantes de las lenguas indígenas han ido generando nuevos términos y han adaptado palabras existentes para expresar conceptos contemporáneos. Cabe resaltar que la discriminación se da hacia las personas que hablan la lengua y la cultura a la que pertenecen. Debido a su condición social desfavorecida y la asociación de su cultura con la discriminación, muchos pueblos indígenas llegan a creer que abandonar su lengua es la forma de superar las desigualdades y tener una mejor calidad de vida. Este hecho significa la pérdida significativa de la diversidad lingüística y cultural, así como de los conocimientos, prácticas y saberes ancestrales de esas lenguas. La discriminación también contribuye con la prevalencia de estereotipos negativos y prejuicios, asociando las lenguas indígenas con la falta de inteligencia, pobreza, analfabetismo y atraso social, por lo que sus hablantes limitan la frecuencia y ámbitos del uso de su lengua, relegándolas a espacios más íntimos como el ámbito familiar. Además, se

ha generado una crisis de autoidentificación indígena en la población la cual repercute de manera negativa en la autoestima y perjudica la transmisión intergeneracional de la lengua.

Ante los hechos, el estado como entidad que busca promover las condiciones para que los ciudadanos vivan en igualdad y ejerzan de manera efectiva su libertad, ante la situación de discriminación lingüística en el Perú, promulgó la Política Nacional de Lenguas Originarias, Tradición Oral e Intercultural (2017) en la que se considera que este problema vulnera los derechos lingüísticos de los ciudadanos y genera una pérdida irreparable en la diversidad lingüística y cultural del país. Ante esta situación, se incluyen lineamientos que permiten tomar acciones para informar y educar sobre el valor de las lenguas indígenas y reconocer su valor cultural para la humanidad, así como asegurar las condiciones para su desarrollo.

2.1.4. Diseño de juego de mesa

De acuerdo con Victoria et al. (2016), los juegos de mesa son actividades de tipo lúdica que involucran un conjunto de reglas y mecánicas constituidos por elementos físicos como tableros, dados, figuras, entre otros, construidos en torno a una o varias temáticas en las cuales, los jugadores deben utilizar sus habilidades y la estrategia para cumplir los objetivos. Se clasifican en tres tipos, los competitivos en los cuales se desarrollan estrategias que van en contra de las acciones del resto de jugadores, los colaborativos que requieren que dos o más jugadores tengan un mismo objetivo y los cooperativos donde se trabaja en equipo contra el tablero.

Las características que los autores plantean como parte de los juegos de mesa son las siguientes:

1. Etapas y temáticas del juego: Se sugiere que todo juego de mesa cumpla con una estructura de tres etapas. En la primera, sucede en la primera ronda del juego en la cual se introduce al jugador en la metáfora y elementos. La segunda etapa constituye el desarrollo del juego, donde los jugadores deben cumplir las metas para alcanzar el objetivo. A partir de la experiencia de juego se determina la eficacia de las reglas y la mecánica. La tercera etapa se da en la última ronda, donde los jugadores alcanzan el objetivo a través del desarrollo de sus estrategias y determinan el ganador.
2. Mecánica y azar: Las mecánicas son las acciones realizadas por los jugadores que los llevan a interactuar con el resto de elementos. El azar es un elemento de importancia que puede nivelar el progreso de los jugadores, pero no debe ser el factor determinante para llegar a la meta.
3. Claridad de las reglas: Se sugiere que las reglas sean claras, sencillas y breves para asegurar su entendimiento y eficacia, por lo cual debe considerarse el uso de pocos pasos para evitar complicaciones o malentendidos, y que los jugadores no quieran repetir la experiencia.
4. Posibilidad de expansión: Es importante considerar si el juego presentará la posibilidad de expandirse ya que esa decisión afectará el diseño de los elementos. Estos elementos adicionales aportarán de forma positiva a la experiencia de juego ya que permiten la incorporación de más jugadores o nuevas reglas que innovan y aumentan las posibilidades de reuso.

Por otro lado, Palomar (2012) en su trabajo de investigación menciona los seis pasos que todo diseñador debe tener en cuanto al momento del diseño de un juego de mesa.

1. **Idea inicial:** En primer lugar, se debe tener claro la temática del juego y el

tipo de mecánica que se acople mejor al objetivo que se desea alcanzar. Lo cual no implica copiar la forma de jugar de un determinado juego, sino de tomar inspiración del funcionamiento de juegos preexistentes y modificarlo para adaptarlo al diseño creado.

2. **Desarrollo:** Esta es la fase en la cual se realizan pruebas para ir definiendo la mecánica a utilizar y los componentes necesarios para el desarrollo del juego tales como cartas, tablero, fichas, entre otros.
3. **Primer prototipo y proceso de testeo:** A partir de las críticas y recomendaciones dadas por los testeadores, se realizan las rectificaciones a la mecánica para asegurar su funcionamiento. Por ello se recomienda testear el primer prototipo con diversos tipos de jugadores para obtener una gran cantidad de conclusiones.
4. **Redactar las reglas del juego:** En paralelo con el proceso de testeo se deben redactar las reglas de juego en las cuales, en primer lugar, se desglosen todos los componentes, su función y su momento de participación en el juego. Consecutivamente, se explican todas las fases del juego y las posibilidades que pueden suceder.
5. **Prototipo final:** El cual será nuevamente testado ante el público. Asimismo, debe contener el diseño e ilustraciones cercanas al diseño final del juego.
6. **Difusión y presentación:** Al estar finalizado, el juego puede ser presentado en una editorial productora para producirlo en masa o autopublicarlo.

2.1.4.1. Gamificación

Zichermann y Cunningham (2011), definen como gamificación como el proceso en el cual la mecánica y pensamiento de un juego es usado para resolver un problema de los usuarios; asimismo, la experiencia de juego se

utiliza para producir un cambio de comportamiento. Asimismo, Kapp (2012) coincide con esta definición y agrega que este proceso además de ayudar a resolver problemas, involucra a las personas, motiva a la acción y promueve el aprendizaje. Cuando las técnicas son utilizadas correctamente tienen la capacidad de involucrar, informar y educar a los usuarios. Ante estas definiciones, se puede mencionar que en la gamificación se toman elementos como la mecánica, la competencia, la resolución de conflictos y principios propios de los juegos y son aplicados en contextos diferentes para abordar un problema específico que puede inducir a un cambio de comportamiento de manera entretenida.

Asimismo, Kapp define los elementos que involucra la gamificación, los cuales son los siguientes:

Elementos	Descripción
Basado en juegos	Crea un sistema definido por reglas, interactividad y retroalimentación que produzca una reacción emocional en los usuarios, quienes invierten su tiempo y energía en el juego.
Mecánica	Forma en la cual los jugadores obtendrán puntos, los niveles, puntuaciones y limitaciones de tiempo.
Estética	Los gráficos atractivos y la experiencia de juego bien diseñada influyen en la disposición de que esta sea bien aceptada.
Pensamiento de juego	Implica tomar una experiencia cotidiana y agregarle elementos como la competencia, cooperación, exploración y narración de historias para volverla más atractiva.
Comprometer	Involucrar a la persona en el proceso que ha sido creado
Motivar a la acción	Impulsar la participación del público con el propósito que dirijan su energía, comportamiento y acciones hacia la actividad.
Promover el aprendizaje	Recoge metodologías utilizadas por los profesores en las aulas y motiva a los estudiantes en el aprendizaje a través

	de un espacio de juego atractivo.
Resolver problemas	La cooperación y competitividad animan a los jugadores a alcanzar el objetivo.

2.1.4.1.1. Rol de la gamificación en la educación de jóvenes

En el ámbito educativo, la gamificación toma los principios del diseño de juego para utilizarlos en un contexto educativo y enriquecer la experiencia de aprendizaje, lo cual no implica que se utilicen los juegos en sí mismos (Observatorio de innovación educativa del tecnológico Monterrey, 2016). Por otro lado, Ortiz et al. (2018), mencionan que la gamificación es una herramienta de aprendizaje utilizada para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos ya que fomenta la motivación e interés de los alumnos. Lo que evita que el aprendizaje y trabajo sea visto como una tarea tediosa, sino que lo convierte en una experiencia emocionante que motiva a trabajar en equipo y lograr objetivos comunes.

De modo que, la correcta aplicación de la gamificación provocará una mayor motivación, aprendizaje y rendimientos de los estudiantes, quienes mostrarán un mayor interés y compromiso por aprender a través de los principios del juego. Kapp (2012) coincide que los juegos tienen la capacidad de provocar mejores actitudes hacia el aprendizaje en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales y pueden motivar de forma eficaz a diferentes grupos de alumnos. Es esencial incluir información retroalimentación relevante para que los jóvenes comprendan lo que sucedió en el juego y cómo estos eventos se relacionan con los objetivos educativos.

Según el Observatorio de innovación educativa del Tecnológico Monterrey, los principales beneficios de la gamificación en la educación son:

El incremento de la motivación al involucrar a los jóvenes en la dinámica de aprendizaje. Al superar el reto, los lleva a sentir el éxito y los anima a seguir avanzando. Se fomenta la cooperación al trabajar en equipo para lograr un objetivo común, así como el autoconocimiento sobre las capacidades que poseen al identificar las que les requieren más esfuerzo. Genera un ambiente seguro para aprender que informa a los jóvenes sobre su progreso y favorece la retención de conocimientos.

2.1.4.2. La metodología como elemento central de la lúdica en los procesos educativos

De acuerdo con la definición de la Real Academia de la Lengua Española, la lúdica se relaciona con todo lo perteneciente al juego. Sin embargo, los autores Echeverri y Gómez (2009) plantean que la lúdica es una parte constitutiva del ser humano que hace referencia a las emociones que se expresan y sienten al momento de realizar actividades de diversión y esparcimiento, donde interactúa el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. La lúdica fomenta el desarrollo de habilidades sociales, la forma en cómo la persona se involucra con su entorno, la adquisición de saberes y proporciona herramientas para consolidar la personalidad. Se sostiene que el ser humano aprende 20% de lo que escucha, 50% de lo que ve y 80% de lo que realiza, por lo que los entornos lúdicos estimulan el aprendizaje al estar basados en una metodología experimental. A pesar de lo que se cree, los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de la vida del ser humano, y en la adultez cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos y crear una atmósfera creativa donde los involucrados trabajan juntos para lograr

objetivos comunes, lo que conlleva a la productividad del equipo y la gratificación al lograr las metas propuestas.

Por otro lado, la metodología lúdica se define como los procesos diseñados para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje los cuales favorecen a la expresión de los sentimientos lo que afecta positivamente a la personalidad del individuo quien logra desarrollar habilidades que puede incorporar en su vida cotidiana. Los juegos implican que el individuo pruebe, investigue y experimente, por lo cual las estrategias lúdicas, más que ser un motivador para adquirir nuevos conocimientos, son instrumentos educativos que le dan un valor significativo a los conocimientos. Para Tuárez y Tarazona (2022), la importancia de la metodología lúdica radica en que es una herramienta que combina la colectividad, creatividad, reflexión, dinamismo y participación activa que aporta motivación y favorece a la adquisición de capacidades y habilidades en los usuarios. Por lo tanto, a través del juego, las personas pueden construir su propia identidad y aprender a manejarse asertivamente dentro de un grupo social mejorando los vínculos que establecen, por ello las actividades lúdicas favorecen a la interacción del grupo, así como al trabajo en equipo para encontrar posibles soluciones a los problemas que se presenten. Por otra parte, este tipo de metodología, brinda satisfacción personal a través de los vínculos creados en las relaciones sociales interpersonales donde se practica la empatía, el respeto por los demás y la participación.

A partir de lo expuesto se puede mencionar que la metodología lúdica en la enseñanza, además de darle un enfoque divertido al aprendizaje, los usuarios pueden aprender y desarrollar habilidades, mejorar sus habilidades

sociales y de interacción grupal lo que les permite crecer personalmente y por último, del proceso de aprendizaje.

2.1.4.2.1. El juego de mesa como medio educativo

Los juegos de mesa constituyen una herramienta útil en la asimilación de conceptos complejos y competencias al brindar oportunidades de aprendizaje basado en la experiencia, lo que atrae la atención de los jugadores de manera prolongada. lo que facilita la comprensión y aporta retroalimentación inmediata. La presencia de compañeros es un factor determinante que anima al jugador a empeñarse por superar los desafíos y estimula la creatividad en la resolución de los problemas. Además, de generar emociones positivas mediante la competencia como diversión, placer y entretenimiento (Dell'Angela et al, 2020). Complementando lo mencionado, Garrido-Sánchez y Crisol-Moya (2023), resaltan que el placer y disfrute inherentes al juego mejora el rendimiento del aprendizaje, y junto con la competitividad afectan de forma positiva al compromiso, aprendizaje y la obtención de resultados. Asimismo, en su investigación destacan el carácter multidimensional de los juegos de mesa. En primer lugar, se encuentra el carácter motivacional en la cual el sujeto tiene mayor predisposición de participar en la actividad. En segundo lugar, se encuentra la dimensión comunicativa, la cual se caracteriza por brindar un espacio seguro y calmo para que los jugadores se expresen libremente acerca de la temática del juego. Los juegos también poseen un factor social, que posibilita la creación de vínculos e interacciones con el resto de jugadores. En cuarto lugar, se encuentra la dimensión inclusiva, ya que los juegos permiten que cualquier persona pueda ser partícipe, independientemente de su raza,

etnia, cultura o condición. Y, por último, tiene una característica emocional ya que genera una amplia gama de respuestas emocionales tales como diversión, alegría, competitividad, frustración, camaradería, creatividad, inmersión entre otros, lo que los convierte en una forma versátil y emocionante de entretenimiento y socialización.

Ante lo expuesto, se puede mencionar que los juegos de mesa resultan útiles en el ámbito educativo ya que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que se rigen bajo reglas y mecánicas que se adaptan a la temática trabajada y que otorgan la oportunidad a los participantes de elaborar estrategias de exploración, descubrimiento relacionadas a la curiosidad por el entorno que los rodea con el fin de alcanzar el objetivo, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales e intelectuales.

2.2 Estado del arte nacional o internacional

2.2.1 Tinkuy

Es un juego de cartas elaborado por Saphi, una organización peruana con el propósito de revalorizar el idioma quechua y la cosmovisión andina. Con un mazo de 34 cartas repartidas en 5 categorías: familia, partes del cuerpo, vestimenta, lugares y animales, el juego ofrece tres modalidades que promueven el aprendizaje: la primera consiste en ordenar las cartas por categorías asociando las imágenes con las palabras, la segunda reta a los jugadores a adivinar las cartas formulando preguntas, fomentando la expresión oral, y en la tercera los participantes deben crear relatos incorporando el vocabulario de las cartas, lo que promueve su creatividad.

A partir de lo expuesto, se reconoce que el juego de cartas Tinkuy es una alternativa valiosa para el aprendizaje del idioma quechua durante sus primeras etapas, orientado a la adquisición de vocabulario al enfocarse en la repetición y reconocimiento de palabras. Yanapaqui pretende integrar estos conceptos, al también estar enfocado en la adquisición del vocabulario; sin embargo, se busca ofrecer una experiencia de mayor complejidad dirigida a jóvenes adultos, por lo que se plantea una mecánica competitiva de retos y obstáculos, aportando un mayor nivel de involucramiento y motivación para los participantes. Asimismo, se aplica la progresión por niveles de complejidad a través de desafíos lingüísticos más complejos, incluyendo una variedad de preguntas. La propuesta del diseño de las cartas de Tinkuy es simple y funcional utilizando ilustraciones claras y representativas al vocabulario, dirigido a un público familiar y escolar. No obstante, Yanapaqui no solo busca enseñar el idioma, sino que también despertar un interés cultural, por lo que a nivel estético se agregan elementos simbólicos de la cosmovisión andina. De este modo, Tinkuy sirve de antecedente relevante por su temática y acercamiento al idioma, pero Yanapaqui se posiciona como una propuesta que amplía el potencial del juego, siendo una herramienta de revitalización cultural.

Figura 16
Tinkuy, juego de cartas



Nota. De *Tinkuy juego educativo de cartas*. Saphi (s.f.)
<https://saphiquechua.com/producto/tinkuy/>

2.2.2. Inkas, la leyenda

Diseñado por el peruano Jorge Tello, es un juego de estrategia que sumerge a los jugadores en la historia y mitología del Imperio inca. Apto para 2 a 4 jugadores, el juego presenta un tablero que recrea un enfrentamiento ficticio entre los incas, liderados por los hermanos Ayar, y los chankas, bajo el mando de Yawar Supay y su deidad maligna, Amaru. El objetivo central del juego es hallar el lugar perfecto para fundar la ciudad del Cusco. Quien logre establecerla, obtendrá el dominio sobre el Tahuantinsuyo el cual está representado en un tablero circular dividido en 4 secciones, una por cada suyo, que a su vez se encuentra dividido en 9 huamanis o distritos, y en el centro se ubica el lago Titicaca, constituyendo 37 espacios en los cuales los jugadores pueden movilizarse. Hay 12 huamani periféricos, en alguno de ellos se encuentra escondida, en cartas colocadas al azar, la ubicación de la ciudad.

A través de esta experiencia lúdica, el juego sumerge al participante en una narrativa basada en la cosmovisión andina, lo que permite la adquisición de conocimientos sobre la estructura social, territorial y religiosa del Imperio Incaico, constituyendo un recurso valioso que posiciona el idioma quechua dentro de un contexto cultural. Tomando en cuenta lo expuesto, se considera importante incorporar una carga simbólica al presentar el idioma quechua dentro del juego, siendo no solo una herramienta de comunicación, sino también un elemento fundamental del legado cultural inca que debe ser protegido. Por otro lado, se observa que en el juego de Tello se hace énfasis en el orgullo cultural al posicionar a los jugadores en una lucha por fundar Cusco. Por ello, se considera oportuno implementar en el proyecto una narrativa en la que el jugador tenga un rol activo dentro de la historia del imperio inca, participando en la defensa

simbólica del idioma quechua, con el fin de reforzar la motivación y construir el sentido de pertenencia.

Figura 17
Tablero de “Inkas, la leyenda”



Nota. “INKAS: La Leyenda” - Explicación del Juego. Youtube. (2020).
<https://www.youtube.com/watch?v=QtiQ89-EJzg&t=1080s>

2.2.3. Incaico

“Incaico” es un juego de cartas donde los jugadores deben aplicar la mejor estrategia para construir su propio imperio inca y conseguir la mayor cantidad de puntos. El nombre de las cartas y sus elementos se encuentra en quechua, lo que propicia la familiarización de los jugadores con términos culturales específicos durante el desarrollo de la partida a pesar de no ser su principal objetivo. Los diversos mazos de cartas incluyen temas como el código moral inca, recursos utilizados en la época, edificaciones realizadas, la estructura militar y social. Sin embargo, las palabras incluidas no corresponden a un vocabulario de uso cotidiano, lo que reduce su potencial como herramienta de enseñanza del idioma al no poder aplicarlo en situaciones reales. A nivel estético, se observa que el juego maneja una ilustración caricaturesca de los elementos de cada carta, caracterizada por los colores fuertes y el manejo de pocos detalles; no obstante, se observa una ausencia de explicaciones

detalladas sobre los elementos representados que refuercen el significado y el uso del término en quechua, por lo que se considera adecuado que en Yanapaqui se complementen las ilustraciones con breves descripciones con el fin de generar una experiencia más educativa.

Figura 18
Cartas del juego "Incaico"



Nota. "Incaico". Facebook. (2018)
https://www.facebook.com/photo/?fbid=751484231850774&set=pb.100063792551052.-2207520000&locale=es_LA

2.2.4. Simiwan Pukllana

Juego de mesa competitivo creado para preservar y revitalizar la lengua quechua en el departamento de Cochabamba en Bolivia, que cuenta con una amplia comunidad bilingüe (quechua-español). El juego pone a prueba los conocimientos lingüísticos de sus participantes con tarjetas de preguntas sobre temas relacionados con comida, colores, números, entre otros. Esta dinámica permite una aproximación directa al aprendizaje del idioma quechua y facilita la adquisición de vocabulario específico. Sin embargo, se concentra exclusivamente en la memorización y reproducción de contenidos, dejando de lado el aspecto creativo y comunicativo del idioma. Por ello, se considera

necesario implementar en el proyecto dinámicas interactivas que complementan la estrategia, tales como desafíos verbales que incluyen diferentes tipos de preguntas como oraciones que invitan a adivinar la palabra en quechua y preguntas directas que solicitan su traducción.

La dinámica del juego consiste en avanzar con por tablero y la victoria la obtendrá el jugador que llegue a la última casilla del tablero respondiendo correctamente las preguntas. Esta mecánica competitiva resulta sencilla y efectiva ya que permite partidas rápidas con reglas fáciles de entender; no obstante, con el objetivo de asegurar una inmersión cultural, se valora añadir elementos adicionales como cartas con diversas acciones que posibiliten a los jugadores interactuar con componentes clave de la cultura cusqueña, contextualizando el idioma dentro de su cultura original.

Con respecto al nivel estético, el juego toma a la rana como personaje principal, usando una ilustración simple y tierna, acompañada de colores pasteles que atraen a públicos infantiles y familiares. Pese a ello, la falta de elementos culturales reconocibles reduce el impacto del juego como herramienta de revalorización. Ante este factor, se refuerza la importancia de integrar a la estética del proyecto símbolos visuales, personajes y escenarios que fortalezcan el vínculo entre el idioma y la identidad cultural andina.

Figura 19



Ilustración Simiwan Pukllana

Nota. Simiwan Pukllana. Simiquechua. (2024)

<https://simiquechua.app/simiwanpullkana/>

2.2.5. Kloo

Bajo la premisa de una carrera hacia una ciudad, “Kloo” es un juego de cartas donde los jugadores arman oraciones en su camino a ser el primero en llegar a la meta. Adaptado a múltiples idiomas, ha demostrado ser una herramienta efectiva en el aprendizaje de nuevos idiomas con su propuesta donde se utilizan 4 mazos de cartas de colores con diferentes tipos de palabras y expresiones: verbos, adjetivos, sustantivos y frases. El juego invita a construir oraciones utilizando las cartas que poseen flechas, según el color de cada mazo, en los laterales que indican el tipo de palabra que se puede colocar para la formación de frases coherentes. Dicha mecánica destaca la importancia de la aplicación del idioma en dinámicas que simulan situaciones comunicativas reales. Considerando lo expuesto, Yanapaqui pretende plantear desafíos lingüísticos, a través de identificar palabras en quechua dentro de oraciones y descripciones de los términos, que permitan al jugador practicar vocabulario de forma significativa. La dinámica de ganar puntos para avanzar por el tablero al conjugar el mayor número de palabras en una oración y realizar su traducción resulta lúdica y estratégica. Por lo que se destaca la incorporación de elementos de azar, retos y estrategia en el proyecto con el fin de motivar a los jugadores durante el desarrollo del juego. Por otra parte, se identifica que “Kloo”, al centrarse en la creación de frases, requiere cierto dominio previo del idioma, dificultando su uso con principiantes, a diferencia de Yanapaqui, que opta por una aproximación más accesible por medio de la deducción y reconocimiento de vocabulario a través de preguntas, siendo apto para participantes con distintos niveles de conocimiento del quechua.

Figura 20
Elementos del juego de mesa



Nota. Kloo, Race to Madrid. Kloogames. (s.f.)

<https://kloogames.com/products/kloo-learn-spanish-board-game-race-to-madrid>

2.2.6. Lingopoly

“Lingopoly” se presenta como una alternativa lúdica para aprender idiomas extranjeros a través de un juego de mesa. Mediante los mazos de cartas que se dividen entre ilustraciones de objetos, lugares y su nombre, los interesados consolidan y aprenden vocabulario y gramática de distintos niveles de dificultad. La simplicidad y versatilidad de las cartas favorece a crear diversas dinámicas de juego, como juegos de memoria, asociación de palabras con imágenes, describir los objetos que se ven, dibujar, adivinanzas, juegos de rol, entre otros. Dicho aspecto junto con su enfoque lúdico y flexible, inspira a desarrollar dinámicas donde se combine el aprendizaje con la competitividad, motivo por el cual se plantea añadir casillas de castigo y recompensa dentro del tablero para reforzar el interés por avanzar en el juego. Cabe resaltar que “Lingopoly” no se enfoca en el aprendizaje de un idioma en específico ni representa un contexto cultural por lo que no integra elementos significativos de una cultura específica, pero se considera una oportunidad de mejora incorporar

elementos de la cosmovisión andina para enriquecer la comprensión cultural del idioma.

Figura 21
Elementos del juego de mesa



Nota. *Lingopoly Boardgame*. Lingopoly. (s.f.) <https://lingopoly.eu/>

2.3 Metodología cualitativa

2.3.1 Descripción de los actores

2.3.1.1 Jóvenes cusqueños de 18 a 25 años que no muestran interés en aprender el quechua

La población joven representa el 26.05% de la población total, con 346 955 habitantes. La mayoría se concentra en la provincia de Cusco, 145 047 jóvenes que representa el 41%, ya que les ofrece mayores oportunidades de desarrollo personal, profesional y laboral al ser un punto de concentración a nivel nacional e internacional (Gobierno Regional Cusco, 2018). Debido a experiencias personales vinculadas al idioma quechua, desarrollaron diversos prejuicios tales como la asociación con la inferioridad y lejanía de la modernidad, o que limita su desarrollo personal, que menguan su interés en aprenderlo.

2.3.1.2. Círculo cercano de los jóvenes:

Son las personas que constituyen el entorno cercano de los jóvenes, compuesto por familiares, pareja y amigos quienes tiene un impacto significativo en su actitud hacia el aprendizaje del quechua. La presencia de quechua hablantes en su entorno, la actitud que tengan hacia el idioma quechua, sea positiva o negativa, junto con el uso cotidiano influencia directamente en la percepción de los jóvenes sobre el valor e importancia del idioma. Asimismo, puede facilitar o dificultar su proceso de aprendizaje.

2.3.1.3 Institutos y universidades

Debido a la ordenanza regional N° 115-2016-CR/GRC.CUSCO, el quechua es incluido en la currícula regional de manera obligatoria de las diversas instituciones educativas. Sin embargo, la enseñanza del quechua como curso obligatorio está enfocado principalmente en conocimientos teóricos, sin explorar el vínculo con la cultura andina. No se incluyen aspectos culturales como canciones, música, literatura entre otros.

2.3.1.4 Profesores de quechua:

Los docentes de universidades e institutos quechua hablantes que provienen de distintas regiones del país, y debido a las políticas educativas han recibido su educación en español. Ellos constituyen el vínculo que conecta a los estudiantes con el idioma y su labor influye en el nivel que logre alcanzar el alumno. Evaluando el desempeño de sus estudiantes, pueden desarrollar clases acorde a sus capacidades y utilizar un material de estudio que favorezca su entendimiento y promueva el interés.

2.3.1.5 Superintendencia Nacional de Educación Superior

Universitaria (SUNEDU)

Organismo público encargado de otorgar el licenciamiento y supervisar a las universidades con el fin de asegurar una educación superior de calidad a los estudiantes. De acuerdo con el artículo 40 de la Ley Universitaria N° 3320, es obligatoria la enseñanza de un idioma extranjero, el inglés, o lengua nativa, de preferencia quechua o aimara, en los estudios de pregrado

2.3.1.6 Dirección Regional de Educación Cusco

Es la entidad que formula, aprueba y ejecuta las políticas regionales de educación y cultura. Como menciona en su página web oficial (Gerencia de Educación Regional Cusco, 2021), parte de sus funciones busca impulsar la educación intercultural al fomentar el uso de lenguas originarias en la región, especialmente el quechua. Por ello, capacita al personal docente y administrativo con un enfoque intercultural, asegurando que el quechua forme parte del sistema educativo regional. Asimismo, trabaja en la difusión y promoción de manifestaciones culturales quechuas en instituciones artísticas con el objetivo de proteger el patrimonio cultural de la región y asegurar su conservación.

2.3.1.7 Ministerio de Cultura del Perú

Entidad responsable de coordinar y articular la implementación de la Política Nacional de Lenguas Originarias, Tradición Oral e Interculturalidad con todas las entidades del Estado y en todos los niveles de gobierno. Asimismo, es el Viceministerio de Interculturalidad el encargado de

promover la valorización de las lenguas, culturas y tradiciones de los pueblos indígenas y originarios del país, incluyendo el quechua, a través de generar mecanismos y acciones para difundir la práctica intercultural en la sociedad. También coordina y supervisa las actividades realizadas por el Ministerio de Cultura y organismos del sector que favorezcan el reconocimiento de la diversidad cultural (Reglamento de organización y funciones del Ministerio de Cultura).

2.3.1.8 Gobierno Regional del Cusco

Organización encargada de la administración de la gestión pública de la región. Sus funciones incluyen promover la enseñanza y difusión del idioma quechua en instituciones educativas e incentivar su uso en la sociedad como la administración pública y el comercio. Asimismo, debe asegurarse de que las políticas y programas gubernamentales promuevan la inclusión y el respeto por la diversidad cultural y lingüística.

2.3.2 Descripción del campo

El problema sucede en la ciudad de Cusco, capital del departamento con el mismo nombre. Según datos del último censo realizado por el INEI, cuenta con una población de 447 mil 588 habitantes, que representa la tercera parte de la población total del departamento. A nivel total, el 55% de la población aprendió el idioma quechua como lengua materna; sin embargo, en esta provincia, más del 60% de la población aprendió el castellano (2017). El espacio donde los jóvenes aprenden el idioma quechua son los colegios de la ciudad, y forma parte de la currícula escolar desde el 2007 (Gobierno Regional de Cusco, 2007) y debido a la Ordenanza Regional N° 115-2016,

se implementó su uso de forma oral y escrita, y la enseñanza obligatoria en todos los niveles y modalidades educativas, inicial primaria, secundaria, superior universitaria y no universitaria. Asimismo, se recomienda que trabajadores del sector público manejen esta lengua para brindar un servicio adecuado a las personas quechua hablantes.

A pesar de los esfuerzos y recomendaciones de las autoridades, en la vida pública, la presencia del quechua aún es escasa. Se limita a los nombres de sitios arqueológicos, y es utilizado en frases de bienvenida en negocios locales como atractivo turístico. En los mercados de la ciudad se escuchan más conversaciones en quechua entre los campesinos y vendedores adultos; sin embargo, en su mayoría, se utiliza el español para comunicarse.

2.3.3 Análisis de resultados de entrevistas

A partir de la entrevista realizada a la familia cusqueña se puede concluir que existe una interrupción en la transmisión del idioma quechua hacia las últimas generaciones de la familia. Este hecho se origina debido a los antecedentes de discriminación vividos, que han generado una desmotivación para continuar con la enseñanza del idioma. Asimismo, la falta de espacios de aprendizaje en los que se enseñe y se difunda el idioma ha perpetuado la idea de la poca utilidad de esta lengua en la vida cotidiana de los jóvenes. En la actualidad la enseñanza del quechua se ha centrado en su carácter académico más que en fomentar una conexión significativa con la cultura y la comunidad. En este sentido, los jóvenes ven el aprendizaje del idioma como una forma de obtener beneficios a nivel profesional al estar en contacto con comunidades andinas. Sin embargo, esta perspectiva

utilitaria puede ser un punto de partida para acercarlos al idioma, pero es fundamental vincular el quechua con la construcción de la identidad cultural y enriquecimiento personal. Asimismo, se hace hincapié en la necesidad de contar con profesionales en el sector del servicio público que sean quechua hablantes para brindar una atención de calidad y equitativa a todos los ciudadanos, garantizando una comunicación efectiva.

Por otro lado, en el testimonio de la segunda entrevista realizada a un adulto quechua hablante, se resalta la existencia de una barrera comunicativa para los nativos de esta lengua en la ciudad del Cusco. Este hecho se debe a la predominancia del idioma español, lo que obliga a los quechua hablantes a aprenderlo para desenvolverse en su vida diaria. Como resultado, se genera un sentimiento de vergüenza y se limita el uso de su lengua materna en sus actividades. Esta situación contribuye con la interrupción de la transmisión de la lengua, cultura y tradiciones que la constituyen hacia las nuevas generaciones, especialmente por parte de aquellos que han experimentado o han sido testigos de actos de discriminación. No obstante, al igual que en los resultados de la primera entrevista, en los últimos años se ha observado un aumento del interés por parte de las jóvenes generaciones en retomar el aprendizaje del quechua impulsado por su utilidad en el ámbito profesional y la necesidad de comunicarse con comunidades quechua hablantes. Aunque aprender el idioma a una edad adulta presenta desafíos en la pronunciación de las palabras, este interés muestra una oportunidad para revitalizar y valorar el quechua. Con el fin de generar un mayor sentido de orgullo y valorización hacia el quechua, el entrevistado considera necesario que sean los propios

quechua hablantes los que difundan su cultura a través del uso del idioma en la vida diaria. De esta manera, se genera un ambiente de inclusión en el cual se valora la lengua quechua, se exhibe su utilidad y se transmite los conocimientos hacia los jóvenes.

Finalmente, de la tercera entrevista realizada al profesor Rodolfo Cerrón, lingüista peruano especializado en lenguas andinas, se resalta la difícil situación del quechua en el Perú y la falta de incentivos que promuevan su aprendizaje y uso. Debido a lo vivido en su infancia, donde el profesor sufrió la presión por parte de un sistema educativo que fomentaba la asimilación del quechua y el hablarlo era considerado un obstáculo que dificulta el aprendizaje del castellano, él se muestra pesimista acerca de la revitalización del idioma, ya que en las últimas décadas no ha visto un cambio significativo en la sociedad y en la educación. Asimismo, el entrevistado señala que la pérdida del quechua es un fenómeno que viene ocurriendo desde la época colonial con la adopción del castellano por parte de grupos del poder, hecho que se ha visto agravado debido a los prejuicios étnicos que hay en torno a sus hablantes. La consecuencia más perjudicial de esta situación es la eventual desaparición total de la lengua, evento que ya se visibiliza en las zonas urbanas de las principales ciudades. Para reivindicar la condición del quechua en el país, el profesor considera necesaria una revolución cultural, política e ideológica, así como el empoderamiento de grupos indígenas. La reivindicación idiomática debe enfocarse en la enseñanza de la lengua junto con los aspectos de la cultura nativa resaltando su valor en la construcción de la identidad peruana para dejar de lado los prejuicios más comunes en torno a este idioma.

2.3.4 Análisis de resultados de encuestas

Con base en la encuesta realizada a 63 jóvenes cusqueños de 18 a 25 años que en su mayoría poseen como segundo idioma el inglés, se puede concluir que los jóvenes muestran un reconocimiento generalizado de la importancia y presencia del idioma quechua dentro de su comunidad. Asocian esta lengua con los conceptos de ancestralidad, ruralidad y complejidad, pero también con el orgullo, lo cual es un indicador que revela el deseo de preservar y valorar el idioma. La mayoría de ellos ha tomado en consideración el aprendizaje del quechua principalmente por influencia familiar, la importancia académica y, sobre todo, para obtener beneficios en el ámbito laboral, lo que sugiere una relación utilitaria. Los principales obstáculos identificados son la falta de espacios de aprendizaje que fomenten la conexión emocional con la lengua, y la percepción de la poca utilidad en sus actividades diarias. Por otro lado, se manifestó la relevancia de las redes sociales y medios de comunicación para impulsar el interés y participación de los jóvenes con el idioma.

La segunda encuesta fue realizada a 55 jóvenes limeños de 18 a 25 años, donde se destaca que el 60% de ellos proviene de familias no originarias de Lima. Se muestra que ellos, a comparación de los jóvenes cusqueños, han tenido una menor exposición a actos de discriminación hacia lenguas originarias. Sin embargo, aquellos que han sido testigos de tales actos han experimentado una disminución en su interés por aprender el idioma quechua. A pesar de ello, también se manifestaron indignados y rechazaron tales eventos, lo que indica una empatía hacia los afectados por la discriminación. La curiosidad destaca como una de sus principales

motivaciones para aprender el idioma. Además, los estudios y la influencia familiar juegan un papel importante en el incremento de sus ánimos por aprenderlo. Por otro lado, se identificó dos de los principales motivos que impulsan el desinterés en los jóvenes, la poca utilidad en su vida diaria y la desconexión emocional debido a factores como la poca exposición con la lengua, prejuicios culturales o la baja identificación con la cultura quechua. A diferencia de los jóvenes en provincia, los encuestados en Lima consideran que la inclusión del quechua en la currícula escolar y universitaria, así como el uso de juegos y actividades lúdicas son herramientas efectivas para promover una mayor valorización y respeto hacia el idioma.

La tercera encuesta volvió a tomar como público objetivo los jóvenes cusqueños de 18 a 25 años, pero en esta oportunidad el objetivo fue conocer sus preferencias en cuanto al tipo de juego de mesa que suelen jugar, las mecánicas que les resultan atractivas y los contenidos que les interesaría aprender en el juego a desarrollar. Los resultados obtenidos revelaron que los encuestados consideran que los juegos de mesa son una herramienta que motiva el aprendizaje de un idioma pero que en su experiencia no han participado en ninguno. Además, los mitos, creencias y mundo sobrenatural son los elementos que les resultan más atractivos de encontrar en un juego de mesa acerca del quechua. Así como les interesa aprender palabras básicas del idioma para poder utilizarlas en un contexto cotidiano, así como frases cortas para poder comunicarse de manera efectiva con los quechua hablantes. Por otro lado, el tipo de mecánica que destacó fue la de un juego de aventura con dados y retos para resolver e ir avanzando a través de un

tablero. También consideran necesario difundir el proyecto a través de las redes sociales al ser el medio que más utilizan para comunicarse, pero no descartan los medios presenciales a través de la distribución en puntos de ventas y la alianza con asociaciones culturales para maximizar el alcance.



Capítulo III

3.1. Concepto

Para definir el concepto del proyecto se tomó en consideración la importancia que tiene la lengua quechua en la identidad cultural de los jóvenes cusqueños. La lengua constituye una parte fundamental en la construcción de la identidad del ser humano al ser el medio de comunicación y transmisión de conocimiento en una comunidad, vinculado con el sentimiento de pertenencia a un grupo social en el que se comparten rasgos culturales como costumbres, tradiciones, valores y creencias (Molano, 2007). El quechua forma parte del patrimonio cultural y refleja la riqueza de la historia y tradiciones de la sociedad cusqueña por lo que su reconocimiento como pieza esencial en la identidad fortalece el sentido de pertenencia y la valorización de la diversidad cultural del entorno en el que viven. Por ello el concepto elegido para este proyecto es el de “vivir, amar, respetar y conocer el quechua”.

A través de una experiencia inmersiva que brinda el juego de mesa, se invita a explorar y aprender sobre la cultura quechua, promoviendo así una mayor apreciación y conexión con el idioma. **Vivir** implica involucrarse en eventos y actividades donde se utilice el idioma quechua. Los jóvenes pueden hacer el esfuerzo por incorporar el idioma quechua en su vida cotidiana, al interactuar con su entorno y miembros de la comunidad. De esta manera, se mantienen vivas las prácticas lingüísticas favoreciendo a su transmisión generacional. **Amar** el idioma significa apreciar su historia y valorar su significado cultural para la región a través de conocer las diversas expresiones artísticas relacionadas al quechua. Al desarrollar este vínculo con el idioma se

fortalece el sentido de pertenencia e impulsa su preservación. **Conocer** conlleva a adquirir conocimientos sobre el idioma, al aprender sobre su gramática, vocabulario y formas de expresión a través de cursos, talleres y recursos educativos en línea. Al conocer el quechua, se involucran en la cultura y pueden comunicarse de manera efectiva con sus hablantes. Finalmente, **respetar** implica reconocer su importancia y valorarlo como componente esencial de la identidad cultural. Los jóvenes demuestran el respeto hacia el idioma al utilizarlo de manera adecuada y evitar actitudes discriminatorias hacia los hablantes. Al cuestionar sus propias creencias, desarrollan una mentalidad más abierta y comprensiva en la que se promueve la tolerancia, inclusión y respeto hacia el quechua. Se convierten en defensores activos de la preservación y promoción del quechua como un tesoro cultural invaluable que impacta de manera positiva en su preservación y difusión.

3.1.1. Citas visuales del concepto

Figura 22
Jóvenes celebrando actividad cultural



Nota. Jóvenes con trajes típicos celebrando la festividad tradicional. Pronabec (2019) <https://www.pronabec.gob.pe/noticias/talentos-de-beca-18-popularizan-el-quechua-y-el-aimara-en-colegios-de-lima/>

Figura 23
Willaq pirqqa



Nota. Niños hablando en quechua. Andina (2023) freepik.es/foto-gratis/chica-adolescente-haciendo-tarea-amigos_2652765.htm#query=jovenes%20estudiando%20idioma&position=12&from_view=search&track=ais

Figura 24
Jóvenes con trajes típicos.



Nota. Jóvenes utilizando trajes típicos para celebrar el día del idioma quechua. La Mula (2018)
<https://tvrobles.lamula.pe/2018/05/24/celebraran-el-dia-del-idioma-quechua-en-el-centro-cultural-de-san-marcos/tvrobles/>

Figura 25
Jóvenes bailando



Nota. Jóvenes participando del Inti Raymi. Bold Travel (2015)
<https://www.boldtravel.com/celebrating-the-incan-inti-raymi-festival/>

Figura 26
Maestra de quechua



Nota. Josefina Álvarez, profesora de quechua. El peruano (2021)

Figura 27
Rituales



Nota. Rituales de la cosmovisión andina. Rumbos (s.f.)
<https://www.rumbosdelperu.com/cultura/08-01-2020/que-es-la-cosmovision-andina/>

Figura 28
Joven quechua



Nota. Solischa, joven que comparte sus experiencias del quechua y su comunidad en redes sociales. Punto seguido. (s.f.)
<https://puntoseguido.upc.edu.pe/tag/quechua/>

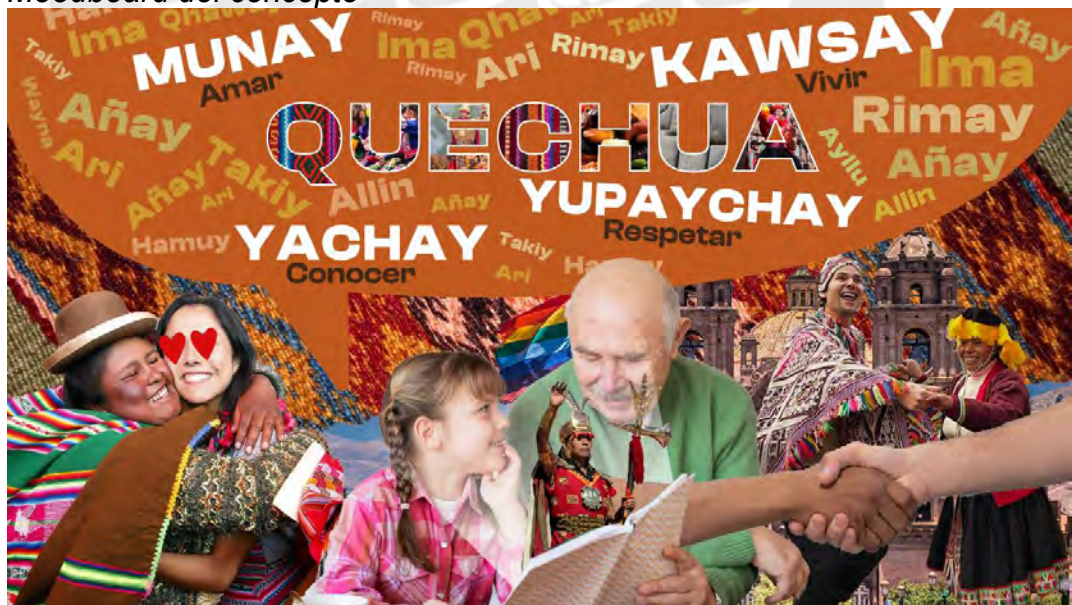
Figura 29
Curso virtual de quechua



Nota. Curso de quechua impulsado por la municipalidad de Lima. Gestión 2021. <https://gestion.pe/peru/quechua-en-donde-puedo-aprender-el-idioma-palabras-y-frases-idioma-quechua-chanka-quechua-sureno-quechua-norteno-nnda-nnlt-noticia/>

3.1.2. Moodboard del concepto

Figura 30
Moodboard del concepto



Nota. Elaboración propia (2023)

como personaje principal al Puma, animal sagrado en la cultura inca que representa la fuerza y sabiduría. La conexión entre Cusco y el felino se visibiliza durante el mandato del inca Pachacútec, cuando se adopta un diseño urbanístico basado en el puma como símbolo de ser la ciudad más fuerte y poderosa del imperio y bajo la creencia de ser los hijos del sol o de un dios felino de simbolismo solar. También queda demostrado en las leyendas del origen de la fundación de la ciudad, donde se menciona que Manco Cápac y Mama Ocllo salen del lago Titicaca, cuya forma corresponde al de un puma y su nombre proviene del vocablo aimara Titi que significa felino. Cabe resaltar que el puma ha sido una figura constantemente representada por los incas en su cerámica, escultura y textiles, con énfasis en los dientes del animal (Choque, 2009).

En la narrativa propuesta, este felino, ante la posible pérdida del idioma, amenaza con la destrucción del imperio y pone a prueba a los jugadores, quienes asumen el rol de un guerrero, representante de uno de los cuatros suyos del Tahuantinsuyo. De esta manera, se añade una dimensión cultural que potencia la experiencia educativa.

Cada una de las piezas del juego han sido diseñadas para contribuir con el objetivo principal del proyecto: despertar el interés de los jóvenes cusqueños, nacionales y extranjeros de 18 a 25 años hacia el idioma quechua. La pieza principal consta de en un tablero donde se muestra el recorrido que deben realizar para alcanzar la victoria, dados para avanzar, fichas que representan a los jugadores y cinco tipos de cartillas con las que deben interactuar en su trayecto. Todos los componentes se encuentran organizados dentro de una caja que facilita su transporte.

La mecánica del juego invita a los jugadores a superar distintos desafíos lingüísticos vinculados al idioma quechua. Durante la partida, deberán responder preguntas extraídas de la baraja Desafío Puma, compuesta por preguntas sobre vocabulario básico en quechua formuladas de dos maneras: se solicita la traducción de una palabra o presenta una descripción que lleva a inferir la palabra correcta. De esta manera, se promueve el aprendizaje por inferencia, reconociendo el contexto de cada palabra, lo que resulta práctico para los participantes con pocos o nulo conocimiento previo. La pregunta es leída por el jugador que se encuentra a la derecha de quien debe responder, y la respuesta correcta se diferencia en la carta mediante un distintivo visual que permite que sea comprobada rápidamente.

Si el jugador responde correctamente, recibe una carta de Riqueza Puma, que representa una recompensa en forma de recursos (flora, fauna o minerales andinos), acompañada de información relevante y su traducción al quechua. Las recompensas refuerzan positivamente el conocimiento adquirido y motiva a los jugadores a seguir participando. En caso de responder incorrectamente, se enfrenta un obstáculo, seleccionado de la baraja Furia Puma, que introduce un reto que dificulta su avance. Estas cartas evidencian el error y lo admiten como parte del proceso de aprendizaje.

Para ganar, los jugadores deben llegar al final del tablero y enfrentarse a una carta de la baraja Desafío Final, la cual contiene preguntas sin opciones de respuesta, extraídas de la baraja Desafío Puma. Estas preguntas deben ser respondidas utilizando los conocimientos adquiridos durante el juego, lo que evalúa la retención real del vocabulario aprendido.

Adicionalmente, el juego incluye un diccionario ilustrado físico y digital con todas las palabras vistas durante la partida que funciona como un recurso de apoyo para los jugadores y refuerza la utilidad práctica del contenido aprendido incluso fuera de juego.

3.2.1 Objetivos del proyecto

Objetivo principal

Despertar el interés de los jóvenes cusqueños, nacionales y extranjeros de 18 a 25 años hacia el idioma quechua promoviendo una actitud de curiosidad y aprecio por su cultura.

Objetivos secundarios:

- Generar conciencia entre los jóvenes sobre la riqueza cultural del idioma quechua y su influencia en la identidad cusqueña.
- Cuestionar y transformar las percepciones negativas o estereotipadas sobre el quechua

3.2.2. Relación entre público objetivo y proyecto

En los últimos años, el mercado de los juegos de mesa ha ido creciendo en el Perú, posicionándose como el cuarto más grande en Latinoamérica y se estima un crecimiento anual del 35% (Gestión, 2017). De acuerdo con la investigación del mercado peruano para los juegos de mesa realizada por Jiménez (2021), los jóvenes de 18 a 25 años constituyen el segundo grupo etario más grande en consumir juegos de mesa, detrás de las personas de 25 a 35 años. Los jóvenes en este rango de edad se muestran familiarizados con las dinámicas lúdicas y tienen una alta disponibilidad de participar en experiencias de juego que combinan el

entretenimiento con el aprendizaje, lo que hace de este formato una herramienta de aprendizaje efectiva. Entre los tipos de jugadores que distingue Jiménez, se identifica que la mayoría de jóvenes se ubica entre los jugadores casuales e iniciados. Es decir, sus gustos personales y la opinión de externos predominan en la elección del juego de mesa, y son utilizados como herramienta para relacionarse con su entorno.

Los juegos de mesa ayudan a la construcción de un sentido de comunidad puesto que implican la participación con familiares y amigos en un ambiente competitivo y divertido. Asimismo, el intercambio de experiencias y aprendizajes a través de métodos interactivos, facilita la comprensión y adquisición de conocimientos (Noda et al., 2019).

Complementando la información, en la encuesta realizada a los jóvenes cusqueños como parte de esta investigación, se destacó que todos los participantes reconocen el potencial de esta alternativa lúdica en la adquisición de conocimientos, especialmente cuando se trata de temas culturales y lingüísticos. Estudios demuestran que el uso de juegos de mesa como medio para transmitir conocimientos culturales, fomenta el contacto experiencial con el patrimonio cultural al adaptar, de manera simplificada dentro de la narrativa, contenidos que carecen de un significado relevante para la sociedad actual (Malegiannaki et al., 2021).

A partir de los datos recopilados, se identifica que los juegos de mesa representan una solución efectiva para atraer a los jóvenes y fomentar el aprendizaje de un idioma que forma parte de su cultura.

3.2.3. Diseño de la comunicación

Para el desarrollo del proyecto, la comunicación eficaz es esencial para alcanzar a la audiencia objetiva, que son los jóvenes de 18 a 25 años, por lo cual se divide en tres fases claves: el pre lanzamiento, el lanzamiento y consolidación.

Fase de prelanzamiento: despertando la curiosidad

El objetivo de esta fase es crear expectación y anticipación en torno al juego de mesa antes de su lanzamiento oficial. Se aprovecharán las redes sociales, en particular Instagram, ya que es una de las plataformas preferidas por el público objetivo.

Estrategias	Descripción
Publicaciones	Contenido en la cuenta del proyecto en Instagram que contienen pistas relacionadas con la historia del juego. Se presentará en español como en quechua para involucrar a la audiencia y generar interés en el idioma.
Presentación del personaje	El personaje principal del juego, el Puma, será introducido de manera gradual a través de siluetas. Esto creará un elemento de misterio y curiosidad entre los seguidores.
Anuncio de lanzamiento	Se programará una publicación especial que revelará la fecha y lugar de lanzamiento del juego para despertar la emoción.
Stickers y afiches	Creación de afiches y stickers que contengan el código QR de la página web, los cuales serán colocados estratégicamente a las afueras de centros educativos, paraderos, centros comerciales y cafeterías, lugares frecuentados por los jóvenes. Esta iniciativa busca proporcionar una conexión física, permitiendo al público encontrar fácilmente el enlace hacia la página a través de sus dispositivos.

Fase de lanzamiento: experimentación

El lanzamiento del juego se llevará a cabo de manera presencial y digital para maximizar su alcance.

Actividades	Descripción
Evento presencial	Se organizará un evento en el café lúdico 4 Gatos, un lugar de encuentro popular para los amantes de los juegos de mesa. Los asistentes tendrán la oportunidad de jugar el juego por primera vez y experimentar su valor educativo y cultural. Así como la librería inkari, una cafetería cultural con el fin de maximizar su alcance.
Promoción	Se promocionará en las redes sociales tanto del proyecto como de las cafeterías. Se utilizarán imágenes y reels en Instagram para explicar la narrativa del juego con el fin de despertar el interés.
Lanzamiento de la página web	Se hará público un sitio web dedicado al juego, donde los interesados podrán encontrar información detallada sobre la historia, reglas del juego y un glosario de palabras en quechua que aprendes al jugar. Además de poder adquirir el juego y merchandising relacionado.

Fase de consolidación: Mantenimiento y expansión.

Una vez que el juego esté disponible, el objetivo es mantener el interés y expandir el proyecto, para lo cual se realizarán dos actividades.

- **Contenido continuo en redes sociales:** La cuenta de Instagram del proyecto publicará contenido relacionado al juego tres veces por semana. Los lunes se compartirán datos curiosos sobre las leyendas y mitología inca, ya que este tema fue identificado como especialmente atractivo para los jóvenes según la información recabada en la encuesta. Los miércoles estarán dedicados al vocabulario quechua, proporcionando palabras en español y sus traducciones en quechua acompañadas con una descripción de su significado. Estas palabras abordarán palabras cotidianas de elementos básicos como animales, estaciones, objetos,

colores, partes del cuerpo con el fin de enriquecer el aprendizaje obtenido. Los días viernes se continuará con la publicación de frases quechua utilizadas por la sociedad cusqueña, para transmitir sus costumbres y expresiones comunes.

- Participación de eventos: el juego será incluido en los eventos semanales realizados por los cafés, presentando el día jueves, como el día del Yanapaqui, convirtiéndote en el guardián del quechua. Así como la realización de un torneo en el cual los participantes compiten en partidas y los que son eliminados hasta quedar un solo ganador. Este evento estará acompañado por una charla acerca de la importancia de la cultura quechua en la sociedad cusqueña, lo cual no solo le agrega un valor educativo, sino que fortalece la conexión del tema con el juego.
- Expansión del juego: Se planea desarrollar varias versiones del juego con vocabulario y frases de mayor nivel para desafiar a los jugadores a medida que avancen en su aprendizaje. Además, se considera la posibilidad de crear versiones en otros idiomas para atraer un público internacional interesado en aprender quechua.
- Accesibilidad: los usuarios podrán adquirir el juego en estos establecimientos, también en librerías de la ciudad como Crisol, SBS y tiendas de souvenirs cusqueños.

3.2.4. Descripción del público objetivo

Como público objetivo se seleccionó a los jóvenes cusqueños de 18 a 25 años de la zona urbana quienes no se sienten identificados con el idioma quechua. Esta elección se basa en el entendimiento de que la

juventud es la etapa de formación de la identidad de la cual depende el desarrollo posterior de sus actitudes y comportamientos (Domínguez, 2004). Asimismo, Arnett (2010), califica este rango de edad como la adultez emergente, la cual se distingue por la exploración de la identidad. Es decir, que a través de la exploración de las diversas posibilidades que les brinda su entorno, se encaminan a la toma de decisiones duraderas que construyen una identidad más sólida, comprendiendo sus valores, creencias, capacidades, limitaciones y el lugar que tienen dentro de la sociedad. Por lo tanto, este periodo resulta el momento idóneo para moldear actitudes y valores positivos hacia el quechua.

Estos jóvenes viven en la zona urbana de la ciudad del Cusco lo que les brinda mayores oportunidades de desarrollo personal, laboral y profesional. En esta zona, más de la mitad de la población aprendió el español como su lengua materna, a diferencia del resto de provincias del departamento. Y es, justamente el área urbana, donde se observa un mayor porcentaje de identificación étnica como mestizo (INEI, 2018).

A pesar de tener un vínculo emocional con el idioma quechua, al ser la lengua de sus antepasados y estar presente en su círculo cercano, desisten de aprenderlo debido a que a lo largo de su vida han sido testigos de actos de discriminación hacia las personas quechua hablantes. Esta experiencia les genera preocupación y consideran que debe ser sancionada, pero también temen sufrir un trato similar. Asimismo, la poca presencia del idioma en los medios de comunicación sólo refuerza la creencia de su poca utilidad en el mundo moderno.

Sin embargo, este grupo etario cuenta con un mayor nivel de autonomía personal, y están en proceso de construir su universo de valores sociales. Poseen una mejor preparación profesional a través de diversos recursos culturales y formativos, y en los últimos años se ha visto un incremento en su interés por el idioma, al reconocer su utilidad en el ámbito profesional y por la necesidad de interactuar con comunidades quechua hablantes.

Adicionalmente, como parte de la generación Z, son nativos digitales y consumen contenidos en redes sociales y plataformas audiovisuales (Ipsos, 2020), por lo que reconocen el potencial del quechua para adaptarse a formatos digitales y fomentar su presencia en redes sociales como una alternativa contemporánea para incentivar su aprendizaje hacia las nuevas generaciones. A pesar de que asocian el idioma con los conceptos de ancestralidad y ruralidad, también se sienten orgullosos de su legado cultural. Este hecho constituye una oportunidad para resignificar el idioma, integrándose dentro de su práctica cotidiana desde una posición moderna e innovadora que refuerce su identidad y los conecte con sus raíces.

También es importante destacar que este grupo es propenso a apoyar movimientos sociales en defensa de intereses sociales, como los derechos humanos y la lucha contra la discriminación, lo que los posiciona como potenciales agentes de cambio capaces de influir en su entorno más cercano.

Por otro lado, durante el proceso de diseño y validación del juego de mesa, se observó que la propuesta resultaba atractiva no solo a jóvenes cusqueños, sino también para jóvenes ajenos al contexto quechua hablante.

Los cuales mostraron gran interés al reconocer el juego de mesa como una alternativa lúdica para conocer más sobre el idioma y la cultura andina. Este hallazgo permitió demostrar el potencial del proyecto y ampliar su alcance hacia el público nacional y extranjero, cumpliendo el objetivo de despertar el interés hacia la lengua desde una perspectiva moderna.

3.3. Análisis de la estética del diseño

3.3.1 Tipografías

En el desarrollo del proyecto es importante la selección de un conjunto de fuentes tipográficas que faciliten al espectador la comprensión de la información brindada ya que de ello dependerá el correcto uso del juego de mesa y repercute en la calidad de la experiencia que tenga el usuario. Además, debe mantener la coherencia entre los conceptos transmitidos y una armonía con los colores utilizados. Bajo ese contexto, se han seleccionado tres familias tipográficas con características diferentes pero complementarias las cuales se han inspirado en el moodboard realizado. Dos de ellas presentan un trazo grueso y llamativo, que asegura la atención del espectador, por lo cual son utilizadas de manera más reducida. La tercera familia tipográfica, más ligera debido a su trazo delgado y formas rectas, cuenta con una amplia gama de variables que asegura su adaptabilidad en diversos formatos por lo que es usada en mayor medida. Estas elecciones tienen como objetivo garantizar la legibilidad, jerarquizar la información y evitar posibles confusiones entre la información presentada al público

Tipografía del logotipo

La familia tipográfica utilizada para el diseño del logotipo es la Gogono Cocoa Mochi. Sus caracteres presentan acabados redondeados, trazo grueso y espacio condensado en la escritura de palabras, lo que dificulta la legibilidad de textos extensos. No obstante, en este caso es aplicada, en una palabra, por lo que no causa mayor conflicto. Las características mencionadas armonizan con la ilustración del puma utilizada en el isotipo. Además, el trazo grueso de la tipografía evoca a las imponentes piedras que constituyen las principales construcciones arquitectónicas de los incas. Las terminaciones redondeadas aportan un toque de suavidad que equilibra la robustez, lo que la hace amigable a la vista y atractiva para los jugadores. Su gran tamaño y grosor hacen que destaque en la composición, lo que es ideal para resaltar el nombre del juego y establece una jerarquía visual efectiva entre el isotipo y el nombre del juego.

Figura 32

Fuente tipográfica del logotipo

GOGONO COCOA MOCHI

A B C D E F G H I J K L M N

Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; ? !

Nota. Tipografía Gogono Cocoa Mochi. Dafont.

Para el tagline “Los guardianes del quechua” se optó por utilizar la familia tipográfica Dark Grotesque en su variante extra bold. Esta familia se distingue por contar con terminaciones rectas que otorgan un contraste

visual con la tipografía Gogono Cocoa Mochi, utilizada en el nombre del juego. Tiene una estructura geométrica y carece de serifa, lo que facilita su lectura, una característica esencial al tratarse de una frase más extensa. La punta curvada de sus caracteres le otorga un aspecto clásico que transmite la tradición e historia, características esenciales del proyecto. La elección de esta variante se basa en asegurar la claridad y legibilidad, especialmente cuando se presenta el logotipo en tamaños más reducidos en comparación con el nombre del juego.

Figura 33
Fuente tipográfica del tagline

Dark Grotesque Extrabold
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; ? !

Nota. Tipografía Dark Grotesque Extrabold. Google Fonts.

Tipografía para los elementos gráficos

Como se mencionó anteriormente, la tipografía Gogono Cocoa Mochi no resultaba la apropiada para textos extensos debido a la corta distancia de separación entre caracteres. Por esta razón, para el diseño del resto de elementos gráficos del proyecto, se optó por utilizar la fuente Lilita One, en su versión de caja alta. Se caracteriza por ser una tipografía sin serifa y de aspecto grueso, ideal para titulares. Asimismo, al tener terminaciones menos redondeadas, crean un contraste con las ilustraciones que acompañan a los textos, generando diferenciación. Esta fuente es utilizada para destacar

títulos, subtítulos e información esencial como los nombres de las cartillas, los elementos que representan las ilustraciones, las acciones que deben realizar los jugadores y las preguntas que deben responder en los desafíos.

Figura 34

Fuente tipográfica de títulos, subtítulos e información esencial

Lilita One

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; ? ¡

Nota. Tipografía Lilita One. Google Fonts.

Para textos que requieren mayor cantidad de información, se decidió utilizar la fuente Dark Grotesque, pero en su variante semibold. Esta elección se basa en su falta de serifas y su estructura es geométrica y recta, lo que contribuye a aumentar la velocidad de lectura y dinamizar la presentación del contenido. Se optó por usar una variable semibold que es más delgada que la presentada en el logotipo para no generar competencia con la información esencial de los títulos y subtítulos. Esta diferencia de grosor de la tipografía contribuye a establecer una jerarquía clara entre los diversos tipos de textos, minimizando la posibilidad de confusión por parte del lector. Por otro lado, a pesar de las observaciones de la posible confusión entre los caracteres “a” y “o”, en la etapa de prototipado, no se identificó problemas de legibilidad por parte de los usuarios. Los textos son breves, se encuentran jerárquicamente organizados y están acompañados de recursos visuales, por lo que los riesgos de confusión resultan mínimos.

Figura 35
Fuente tipográfica para textos extensos

Dark Grotesque Semibold
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ¿ ? ¡

Nota. Tipografía Dark Grotesque Semibold. Google fonts.

3.3.2 Sistema de color

Resulta esencial elegir una paleta de colores que no solo refleje el concepto trabajado en el proyecto, sino que mantenga la armonía con las características de la cultura inca que se busca transmitir. Para lograr esto, se optó por trabajar con dos paletas de colores, una principal utilizada en mayor medida y otra secundaria, empleada con moderación y para destacar elementos importantes. Estas paletas no solo ayudan a identificar el legado incaico vinculado al idioma quechua, sino que también buscan transmitir el profundo significado de vivir, amar, conocer y respetar el quechua. Los colores seleccionados pretenden encapsular toda la fuerza y vitalizada que estas palabras poseen en la percepción de las personas.

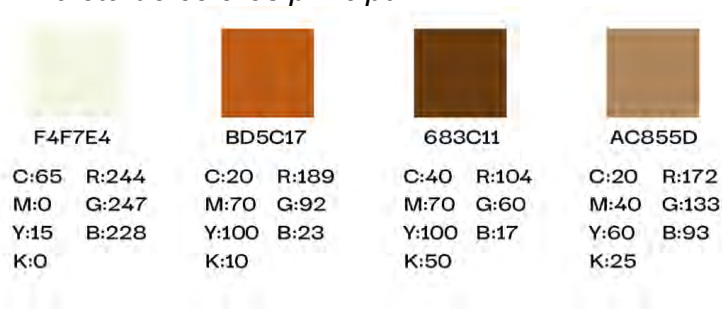
Colores principales:

La paleta de colores seleccionada parte de los colores utilizados en las cerámicas y tejidos tradicionales que se producen a través de telares en la región de Cusco, por lo que oscila entre las tonalidades cálidas. Esta elección no solo es estéticamente atractiva, sino que también rinde

homenaje a la rica herencia artística de la región, que es un pilar fundamental de la cultura quechua. Bajo lo anteriormente mencionado, el color principal es el anaranjado para transmitir vitalidad y energía debido a su nivel de saturación. Además de ser el color representativo del personaje principal el puma, cuya figura se encuentra presente en toda la estética del juego y resalta entre los demás colores. El marrón por su parte, representa la tierra y naturaleza que rodea a la comunidad. Simboliza la fuerte conexión de la cultura con la tierra y agricultura y al ser el color más oscuro de la paleta de colores genera un contraste marcado y se utiliza para generar sombras de los personajes y elementos en las ilustraciones. Así como color de los textos cuando son colocados sobre fondos de colores claros. Por otro lado, el marrón desaturado se emplea como un tono neutro, equilibrando la composición para evitar un contraste excesivo en toda la ilustración y no fatigar la vista del espectador. En cambio, el color crema actúa como un equilibrador en la paleta, proporcionando un fondo neutral reemplazando al blanco, aumentando la calidez de la presentación y cuya saturación permite que resalten otros colores. También es usado en detalles y palabras para destacar sobre fondos más oscuros. Este tono suave se inspira en la lana natural que se utiliza en la confección de telares

Asimismo, a través de estos colores se pretende conectar al jugador con el paisaje natural y montañoso característico de la zona. Además de la función estética, se refuerza la conexión del juego con la artesanía y herencia textil quechua.

Figura 36
Paleta de colores principal



Nota. Elaboración propia (2023)

Colores secundarios:

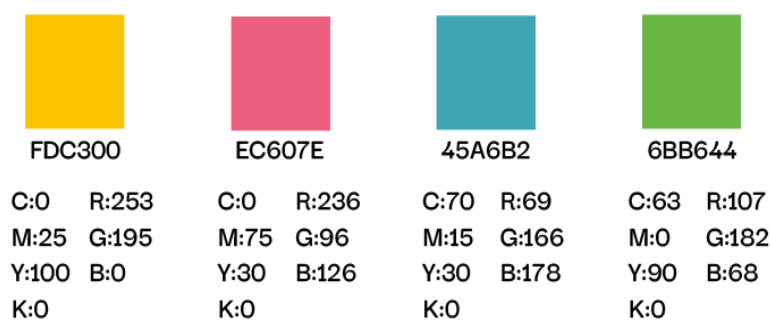
Para complementar el sistema de color, se incluyen colores secundarios en tonalidades más saturadas como el amarillo, rosado, celeste y verde. El amarillo representa la energía, vitalidad, luz y alegría y evoca a al dios sol Inti, una de las principales deidades de la mitología incaica. El rosado evoca la belleza y armonía, cualidades apreciadas en la estética inca. Representa la feminidad y es un color que se encuentra dentro de los tejidos de la comunidad. El celeste representa la espiritualidad y la conexión con el cielo, donde habitan los astros y dioses, cuyo culto tenía una importancia significativa. El verde se relaciona con la naturaleza de la región, así como con los cultivos y la fertilidad. Refleja la importancia de la tierra y la agricultura en la vida de los incas, destacando su conexión con la naturaleza. En la ilustración es utilizado sobre todo en el paisaje que rodea a los personajes.

La asignación de cada uno de estos colores a las distintas barajas de cartas tiene un propósito funcional al acentuar y distinguir elementos clave en el juego. La saturación de estos colores permite que los elementos resalten en diferentes contextos y se relacionan de manera armoniosa con los tonos más neutros de la paleta principal. La elección de colores

secundarios no solo aporta a la estética del juego, sino que refleja la diversidad y vitalidad de las manifestaciones culturales que involucran el idioma quechua, inspirados en los textiles y arte tradicional, estos colores agregan significado y riqueza visual al juego. En conjunto con la paleta principal se crea una experiencia visual atractiva y efectiva para los jugadores al introducirlos al idioma de una manera dinámica.

Figura 37

Paleta de colores secundarios



Nota. Elaboración propia. (2023)

3.3.3. Citas visuales de estética

Para el desarrollo de la estética del proyecto se tomaron como principales referentes dos enfoques de ilustración. El primero, se basa en ilustraciones detalladas que utilizan líneas para representar los elementos. El segundo se caracteriza por utilizar ilustraciones sintéticas que emplean bloques de color y los detalles esenciales se encuentran delineados en trazo negro.

En primer lugar, el primer referente, como se ve en la figura 38, se basa en las ilustraciones de Felipe Huamán Poma, cronista de ascendencia inca del siglo XVI que documentó la historia y genealogía de la cultura inca. Su estilo se distingue por el uso predominante de la línea que sintetiza

escenas relevantes en la historia de los incas. Las composiciones de Huamán Poma presentan una variedad de personajes, con un énfasis en los protagonistas que se sitúan en primer plano y están detallados con mayor minuciosidad. Aunque las figuras carecen de perspectiva tridimensional, se mantienen fieles en términos de proporción. Continuando con el estilo lineal, el segundo referente, como se muestra en la figura 39, si bien se mantiene el trazo como elemento principal que dibuja la figura, destaca por el uso de trazos no uniformes que aporta una sensación artesanal. Además, se incorpora el color a través de manchas en formas irregulares que atraen la atención del espectador a dichos elementos, característica que resulta atractiva a incorporar en el diseño que se pretende desarrollar. Por otro lado, el tercer referente que se visualiza en la figura 40, se aparta del estilo lineal, se rescata el uso de la sombra en forma de bloques para delimitar las formas del paisaje y bloques de diversos grosores para agregar detalles. Dichas características son tomadas como referencia para el diseño de los elementos secundarios o en segundo plano de las ilustraciones planificadas.

En el segundo conjunto de ilustraciones, el referente principal es la obra Costa Ruana, como se puede ver en la figura 41, de la cual se destaca el uso de bloques de color sólido que delimitan la figura del personaje principal. Este enfoque se ve acompañado de trazos de color oscuro de diversos grosores, lo que le confiere un aspecto de trazo libre y hecho a mano, los cuales agregan detalles en la figura y vestimenta del personaje. Además, no se limitan a enriquecer al personaje principal, sino que también acompañan la escena ilustrada con elementos sintéticos que rodean la figura. Se genera un contraste que atrae la vista del espectador por la

interacción dinámica de las formas y los colores atrae la mirada del espectador. Continuando con el uso de bloques de color se encuentra el siguiente referente, figura 42, en el cual los personajes y las acciones que realizan son reconocibles debido a la línea de color oscuro que diferencia las secciones más importantes. Se resalta la capacidad de seleccionar las líneas claves para poder comprender las figuras y acentuar los detalles esenciales. Por otro lado, se encuentra la figura 43, la cual presenta un enfoque ligeramente diferente, ya que, en lugar de líneas, son manchas de color más pequeñas a los bloques, las cuales agregan detalle al paisaje y se utilizan para crear sombras. A medida que un elemento se acerca al primer plano, se incorporan más detalles. Asimismo, se incluyen ejemplos de animales utilizando el estilo explorado, como se puede ver en la figura 44, en la cual, el personaje se ve sintetizado en un gran bloque de color, acompañado de una limitada paleta de colores, que constituyen sus características principales para que sea reconocibles. Se destacan rasgos como sus ojos, boca y bigotes, con el fin de transmitir sus emociones a través de la expresión. Finalmente, se tomó como referencia el estilo gráfico de un juego de mesa, figura 45, caracterizado por personajes con formas geométricas y contornos delineados, aplicando una limitada paleta de colores que es incorporada por bloques. A pesar de la cantidad y diversidad de personajes se destaca la unidad estética lograda por el lenguaje visual coherente.

Cada una de las características mencionadas de cada referente serán incorporadas en el estilo para ilustrar a los personajes principales, generando un contraste con los elementos de segundo plano.

Figura 38

Trabajo de Felipe Guamán Poma



Nota. Ilustración lineal. Meisterdrucke (s.f)

<https://www.meisterdrucke.es/artista/Felipe-Huaman-Poma-de-Ayala.html>

Figura 39

Montaña del amanecer



Nota. Paisaje con trazo grueso y manual. Con cloques de color para resaltar ciertos elementos. Quilimo Studio (s.f.)

<https://www.redbubble.com/es/shop/ap/38026361>

Figura 40
Sello Machu Picchu



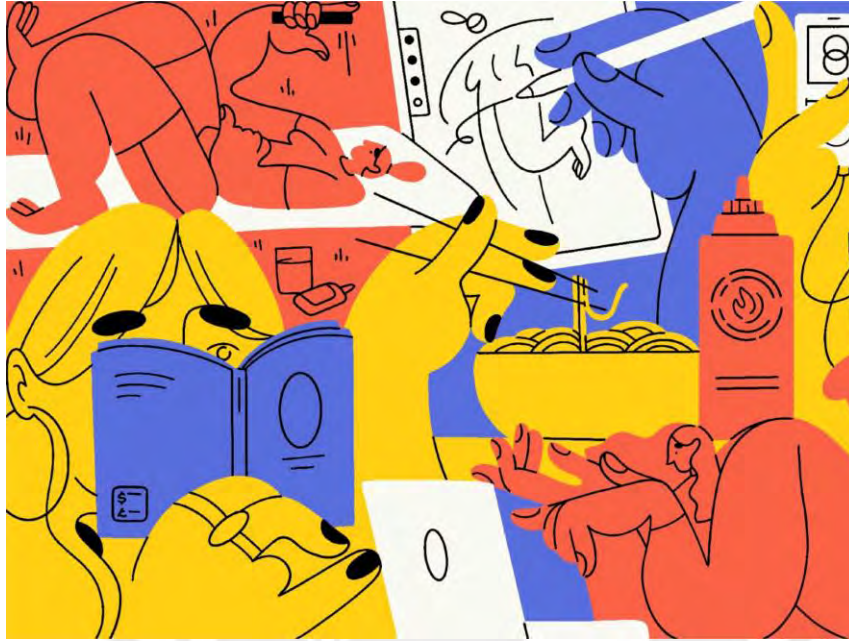
Nota. Sombra del paisaje resaltada en bloque de color negro. Shutterstock (2011) <https://goo.su/f7iT>

Figura 41
Costa Ruana Game



Nota. Bloques de color constituyen la figura complementada con líneas negras de diversos grosores. Combinación de tres colores. Pamwishbow (s.f.) <https://www.pamwishbow.com/costa-ruana-game>

Figura 42
Rutina nocturna



Nota. Bloques de color delimitados por líneas negras que brindan detalles de la ilustración. Dribbble (s.f.) <https://dribbble.com/shots/13741948-Evening-routine/attachments/5347858?mode=media>

Figura 43
Good times lake illustration



Nota. Elementos grandes en bloques de color con detalles en líneas negras. Freepik (s.f.) https://www.freepik.com/premium-vector/good-times-lake-illustration_21499522.htm?epik=dj0yJnU9ZjV1WnhGSGNXSEJDV1JXS2N

Figura 44
Sumatran Tiger



Nota. Síntesis de la figura del tigre, resaltando sus rasgos característicos con elementos sintéticos. 171 Studio (s.f.)

<https://www.171studio.com/wonderfulindonesianwildlife/>

Figura 45
Fame and Fable



Nota. Formas sintéticas con uso limitado de colores. Owen Davey (2025)

<https://owendavey.com/Fame-and-Fable>

3.4. Diseño, descripción de cómo se ha desarrollado

3.4.1. Marca

La marca desarrollada para el proyecto es “Yanapaqui, los guardianes del quechua”, la cual tiene como principal objetivo despertar el interés de los jóvenes hacia el idioma quechua. La selección del nombre de la marca, “Yanapaqui” radica en su significado en el idioma, siendo el de protector, el ayudante, el que auxilia. Este nombre está intrínsecamente relacionado con el propósito del juego, ya que se busca que, a través del interés de los jóvenes, se conviertan en los principales defensores de la cultura y contribuyan a su preservación a lo largo del tiempo. El tagline seleccionado refuerza aún más este objetivo al instar al jugador a asumir el papel de cuidador y protector del quechua. A medida que los jugadores demuestran sus conocimientos, amplían su vocabulario y obtienen información relacionada con el quechua, se fomenta una conexión más profunda con el idioma y su cultura.

Con respecto a la identidad visual de la marca, figura 46, esta puede usarse de dos formas. En la primera, se tomó la figura del puma, personaje protagonista de la narrativa del juego, realizando una síntesis de su cabeza. El cual se ve rodeado por un aro dividido en dieciséis segmentos. Dicho elemento fue colocado para enmarcar el puma y resaltar su presencia al simular que sale de este. Asimismo, se asemeja a los rayos del sol que lo iluminan y los colores utilizados, amarillo y celeste, buscan reforzar la presencia del sol y el cielo, el puma se posiciona en la parte superior del imagotipo. Además, el aro se utiliza estratégicamente para resaltar las

facciones del puma, las cuales se encuentran del mismo tono que el fondo, y garantizar su fácil reconocimiento.

Figura 46
Identidad visual de la marca



Nota. Elaboración propia. 2023.

En cuanto a la segunda forma de uso, figura 47, el nombre del proyecto se presenta con la familia tipográfica Gogono Cocoa Mochi, que destaca por su grosor, asegurando que resalte entre la información visual. Este nombre se encuentra encerrado en un bloque de color marrón oscuro con el objetivo de sea el elemento que más destaque de la composición, cuya forma simula la de una piedra, elemento representativo en la arquitectura inca. El tagline se sitúa en la parte inferior, con un tamaño y familia tipográfica diferentes, Dark Grotisque, generando jerarquía. Se decidió por un fondo libre de formas para asegurar la legibilidad en formatos más pequeños y su reconocimiento en contextos visuales reducidos.

Figura 47
Formas de uso de la identidad visual



Nota. Elaboración propia. 2023.

Por otro lado, se establece un área de respeto, figura 48, que corresponde a la altura de uno de los segmentos del aro, con el fin de asegurar su legibilidad y visibilidad, evitando que elementos externos puedan interferir y afectar el logo.

Figura 48
Área de respeto



Nota. Elaboración propia. 2023.

En caso de las variantes del logo, se presenta su versión en positivo y negativo, figura 49, para adaptarse a diversos fondos. Para el fondo

blanco y negro, los elementos gráficos como la pastilla en forma de piedra, el aro y la síntesis del puma, así como la tagline pasan a positivo. El nombre y las facciones del puma pasan a negativo, para que así sean reconocidos efectivamente.

Figura 49
Logo en positivo y negativo



Nota. Elaboración propia (2023)

Asimismo, se exhiben las variantes del logo sobre los diversos colores de la paleta de colores seleccionada como se muestra en la figura 50. En caso de los colores secundarios como el amarillo y rosado, al ser tonalidades saturadas pero claras la pastilla de color, el aro y el tagline, los guardianes del quechua, se mantienen en el color más oscuro de la paleta para asegurar su visibilidad. Se prefiere que el aro mantenga un color uniforme para evitar que compita con los colores de fondo. Con respecto al nombre y facciones del puma, pasan se mantiene con el color más claro, el crema. En cambio, en colores como el azul y verde, el tagline en color marrón no llega a distinguirse con claridad, por lo que pasa al color crema. En cuanto a los colores principales como el marrón y anaranjado, la pastilla de color, el aro, las facciones del puma y el tagline toman el color crema, mientras que el nombre conserva el color oscuro. En todos los casos, la

cabeza del puma conserva su color original al ser el elemento más representativo. Este enfoque asegura una coherencia visual y legibilidad adecuada en diferentes contextos de aplicación.

Figura 50
Variantes del logotipo en la paleta de colores



Nota. Elaboración propia (2023)

El tono de comunicación empleado dentro de los elementos que componen el juego es claro y directo, con vocabulario sencillo e instrucciones precisas para asegurar la comprensión de los jugadores. Al ser un juego destinado a personas que no tiene una conexión profunda con el quechua, todas las palabras en ese idioma cuentan con su traducción para introducirlos de manera paulatina en el idioma y asegurar un entorno

tranquilo y seguro. Por otro lado, en las piezas gráficas externas al juego, el tono de comunicación es informal y amigable, destinado a narrar la historia que envuelve el juego y busca involucrar al espectador dentro de ella. Se utilizan palabras de fácil comprensión para el público objetivo.

3.4.2. Pieza principal

La pieza principal del proyecto está compuesta por 4 elementos: el tablero de juego, las distintas barajas de cartas que indican las acciones y representan los desafíos que deben realizar los jugadores, un dado para movilizarse en el tablero y las fichas que los representan durante la partida.

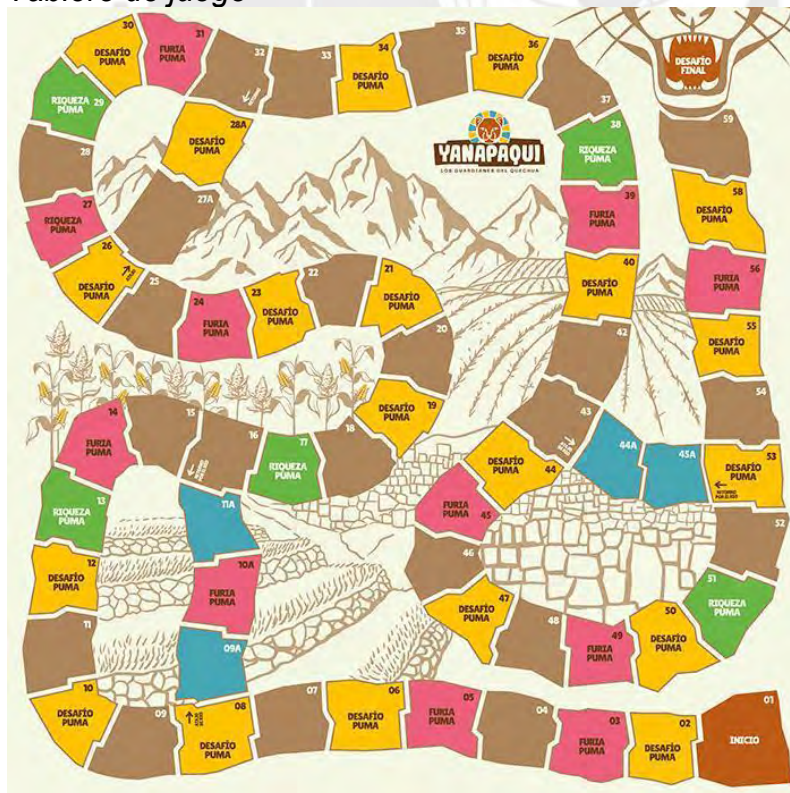
Tablero

El tablero, véase la figura 51, donde se desarrolla todo el juego tiene un formato cuadrado de 40 cm x 40 cm. Para su diseño se utilizó el color crema de la paleta de colores principales para el fondo. Para evitar que el alto contraste generará ruido visual y constituya un distractor del recorrido que se debe realizar, las ilustraciones del fondo, que representan paisajes que se puede encontrar en la región del Cusco como las montañas y nevados, los campos de cultivo y cosechas, los andenes y las diversas construcciones arquitectónicas en piedra, están ilustradas con un estilo lineal en color marrón desaturado.

El recorrido está conformado por 67 casillas con formas irregulares que simulan ser piedras que se encuentran numeradas del 1 al 60. Además, presenta tres atajos estratégicamente ubicados con indicaciones en casillas específicas, identificadas por la palabra atajo y flechas orientativas. Se distinguen 6 tipos de casillas diferenciadas por 6 colores.

Dentro del atajo se incluyen casillas de color azul, que representan un río, un recurso gráfico, sin una función especial. Las casillas amarillas constituyen los desafíos y se encuentran en mayor cantidad ya que están diseñadas para promover el aprendizaje. La riqueza del puma en color verde, y la furia del puma en color rosado. De acuerdo a la casilla en la que se posicione el jugador, este deberá coger una cartilla del mismo color. Las casillas de color marrón desaturados son simplemente un camino que no activa ninguna función especial. La casilla de inicio y final se encuentra en color anaranjado, y adicionalmente, el final está encerrado dentro de la boca del puma ya que es el último desafío para derrotar al personaje. El jugador que llegue primero y responda de manera adecuada ganará el juego.

Figura 51
 Tablero de juego



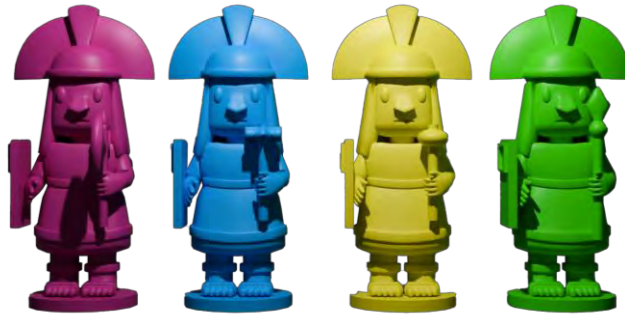
Nota. Elaboración propia (2023)

El material con el cual es elaborado el tablero es un adhesivo de PVC el cual fue laminado y pegado sobre una plancha de Forex blanco para asegurar su durabilidad en el tiempo. Asimismo, para facilitar el transporte, se le hizo un corte a la mitad en la parte trasera para poder doblarlo y colocarlo dentro de la caja.

Fichas

El juego admite hasta 4 jugadores, cada uno representado por una ficha que simbolizan a un guerrero del ejército inca, llamado aukaq runa. Estas fichas, como se muestra en la figura 52, tienen dimensiones de 5 cm de alto y 1,5 cm de ancho. La elección de 4 fichas está vinculada a la representación de los cuatro suyos del Tahuantinsuyo, Antisuyo, Chinchaysuyo, Contisuyo y Collasuyo, dos para cada uno. Para su diferenciación se colocaron los cuatro colores de la paleta secundaria, y llevan un arma distintiva entre las utilizadas por los soldados del imperio: un hacha, una lanza, un martillo y una macana. En cuanto a los elementos que constituyen su vestimenta se incluye un casco, un escudo, una túnica de algodón grueso, flecos de lana debajo de las rodillas y sandalias de piel de llama. Se optó por sintetizar el estilo de las figuras 3D, a diferencia de las ilustraciones, con el fin de evitar fragmentos frágiles que puedan romperse fácilmente y debido al reducido tamaño de las piezas, los detalles minuciosos no serían percibidos con facilidad. Para asegurar su estabilidad al momento de moverlos por el tablero se colocó pedestales circulares.

Figura 52
Fichas 3D en forma de guerrero inca



Nota. Elaboración propia (2024)

Como elemento adicional se realizó una ampliación de las armas, como se ve en la figura 53, que llevan las figuras de los guerreros de 10 cm de altura. Las cuáles serán colocadas en las esquinas del tablero como elemento decorativo aportando un toque visual distintivo que refuerza la temática del juego.

Figura 53
Armas 3D



Nota. Elaboración propia (2024)

Cartas

Las cartas son los recursos que guían las acciones de los jugadores durante la partida. De forma cuadrada, sus dimensiones son de 7 cm x 7 cm y presentan las puntas redondeadas para evitar daños en su manipulación. En el anverso de cada carta se presenta la ilustración del rostro de un puma con actitud feroz al mostrar los colmillos. Se presentan

distintos lados según la carta. Asimismo, el título de cada carta con su traducción al quechua se ubica en el lado contrario a la ilustración con el fin de equilibrar la composición. Todo el vocabulario y frases en quechua utilizadas en las cartas han sido revisadas y corroboradas por el profesor Raúl Lovón Zabala, profesor de la Academia Mayor de la Lengua Quechua ubicada en Cusco. Como textura de fondo en un suave color, tanto en el anverso como el reverso, se encuentra la ilustración de un muro de piedra que se va adaptando a las diversas disposiciones de los textos. Al reverso se encuentra la información relevante que brinda cada carta junto con el logotipo de la marca.

Las cartas se distribuyen en cinco barajas identificadas por colores. Las cartas amarillas, tal como se aprecia en la figura 54, constituyen el desafío del puma e incluyen una pregunta sobre el vocabulario quechua. Se ofrece al jugador 4 opciones para escoger que se encuentran resaltadas dentro de una pastilla de color. El valor asignado a la respuesta correcta e incorrecta se encuentra en la cartilla de reglas del juego. La respuesta correcta se encuentra marcada con un pequeño distintivo de color crema en la esquina superior derecha de la alternativa que corresponda. También se puede revisar la cartilla de respuestas, de acuerdo con el número de cada carta que se encuentra ubicado en la esquina superior izquierda.

Figura 54
Desafío Puma



Nota. Elaboración propia (2023)

Las cartas verdes, figura 55, llevan de título la riqueza del puma puesto que representan los recursos que los jugadores podrán canjear por beneficios. Se dividen en tres categorías, recursos agrícolas con el maíz, animales andinos con la llama, y minerales con el oro. Se brinda una breve descripción del valor del recurso dentro de la cultura inca, acompañado con una ilustración del objeto.

Figura 55
Riqueza Puma



Nota. Elaboración propia (2023)

Las cartas azules, figura 56, llevan el nombre del poder puma, puesto que representan los beneficios que puedan canjear los jugadores al obtener tres cartas de riqueza. Son 4 tipos de beneficios: la posibilidad de

robar un recurso a un jugador, el intercambio de lugar, enviar el desafío que deba responder hacia otro jugador, y el intercambio de baraja. Dichas cartas podrán ser utilizadas a lo largo de la partida, con excepción de la casilla final, según la estrategia de cada participante. El nombre de cada está escrita en quechua e inscrita dentro de la pastilla de color para asegurar su visibilización. También se incluye su traducción al español junto con una breve descripción de la habilidad que se obtiene.

Figura 56
Poder Puma



Nota. Elaboración propia (2023)

Las cartas rosadas son denominadas “Furia Puma” ya que imponen los castigos que deberán cumplir los jugadores al caer en una de sus casillas. Hay cuatro tipos de castigos: las “Garras del Puma” que consiste en la restricción de recolección de recursos en la siguiente partida, el “Retroceso Felino” que obliga a retroceder un número específico de casillas, el “Hambre del Puma” que resulta en la pérdida de todos los recursos, y por último, la “Ira del Puma” que hace que el jugador pierda su turno. Al igual que en las cartas de poder, el nombre del castigo se encuentra en quechua, encerrado en una pastilla de color crema que

garantiza su visualización, junto con la traducción al español y una breve descripción del castigo como se muestra en la figura 57.

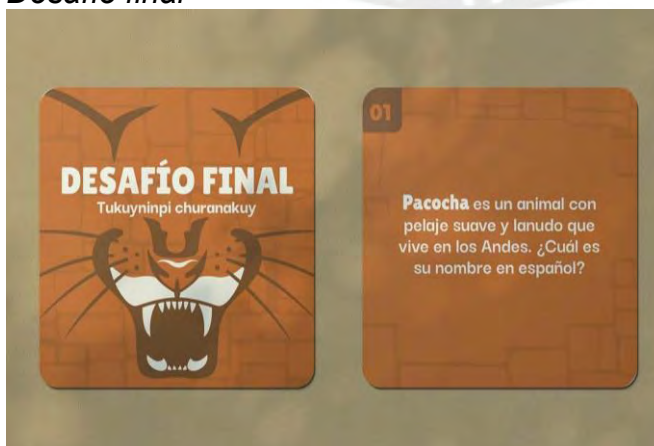
Figura 57
Furia Puma



Nota. Elaboración propia (2023)

Finalmente, las cartas anaranjadas, figura 58. son adquiridas en la última casilla del juego, y como dice su nombre, son el desafío final que deben enfrentar los jugadores para obtener la victoria. Consiste de una selección de las preguntas que se encuentran en las cartas de desafío puma. La diferencia es que no cuentan con alternativas de respuesta por lo que los jugadores deberán usar los conocimientos adquiridos durante la partida para dar con la respuesta correcta.

Figura 58
Desafío final



Nota. Elaboración propia (2024)

3.4.3. Piezas complementarias

En cuanto a las piezas complementarias del proyecto se presentan la caja que contiene las piezas principales, la página web con información complementaria al juego, los recursos usados para la fase de prelanzamiento y el contenido para redes sociales que será utilizado como parte de la fase de lanzamiento de la campaña de comunicación.

Caja

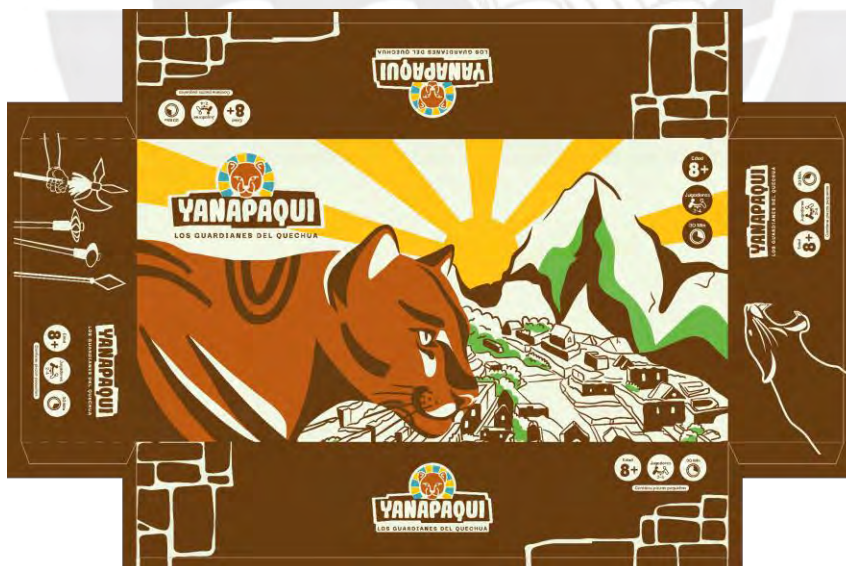
El conjunto de cartas, tablero, fichas, reglas del juego, diccionario y dado se almacenan dentro de una caja que complementa la experiencia de juego. El empaque cerrado, figura 59, mide 41 cm de largo, 21 cm de ancho y 7 cm de altura. La tapa presenta una ilustración detallada donde el puma es el protagonista de la escena y situado sobre la ciudadela inca, dando la impresión de estar al acecho. La estética empleada va acorde con la línea gráfica presentada, la ilustración de fondo está realizada con trazos delgados y manchas de color oscuro que forman las sombras, así como manchas de los colores complementarios, como en la vegetación y el sol, para añadir viveza y captar la atención del público. El imago tipo completo se encuentra centrado en la parte superior, a su izquierda se colocaron tres íconos que informan la edad mínima de los jugadores, el número de jugadores y el tiempo estimado para cada partida. En la lengüeta, se colocó el logotipo en la parte central, manteniendo la simetría, y es un lugar estratégico para su fácil identificación, el cual es acompañado con la textura de las piedras. A los costados se colocaron los mismos íconos que se encuentran en la tapa para asegurar su visibilidad acompañados de ilustraciones.

Figura 59
Caja cerrada



Nota. Elaboración propia (2024)

Figura 60
Plano de la tapa



Nota. Elaboración propia (2024)

En la parte trasera de la caja, figura 61, se sitúa el imagotipo junto con una frase que invita a los jugadores a embarcarse en la aventura, junto con una descripción de la dinámica del juego resumida en tres pasos. Se

incluye un listado de los componentes que se encuentran al interior de la caja. Además, se agregó el QR de la página web para facilitar el acceso de los jugadores interesados en información adicional y continuar con su aprendizaje en el quechua. Toda la información se encuentra encerrada en cuadros con la misma estética para contribuir a la coherencia visual.

Figura 61
Parte trasera de la caja



Nota. Elaboración propia (2024)

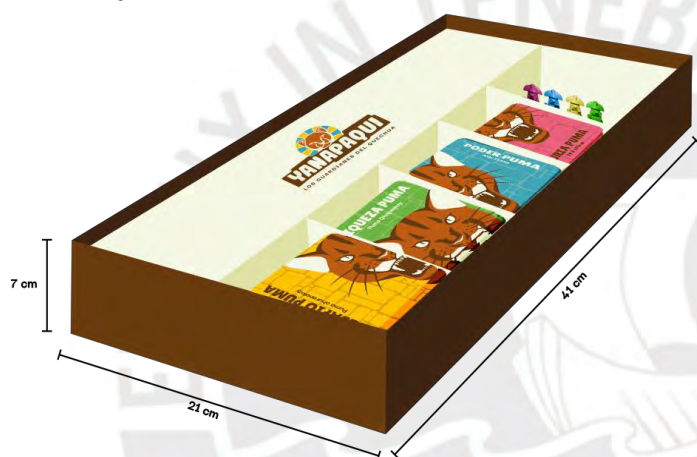
Figura 62
Plano de la base de la caja



Nota. Elaboración propia (2024)

Dentro de la caja, se dispone una estructura con compartimentos para las fichas, el dado y las cuatro barajas de cartas con el fin de mantener el orden y evitar la pérdida de los elementos, como se presenta en la figura 63. El tablero se sitúa encima, doblado a la mitad, junto con los dípticos de las reglas del juego y el diccionario.

Figura 63
Caja abierta



Nota. Elaboración propia (2024)

Las reglas del juego vienen escritas en una cartilla, en un formato estructurado en seis pasos para facilitar la comprensión por parte de los jugadores y asegurar una experiencia de juego fluida y entretenida, como se muestra en la figura 64. La información incluye: la distribución de las cartas antes de empezar la partida y los turnos de juego de cada participante, descripción del objetivo principal que deben alcanzar los jugadores, el desarrollo del juego, uso y función de los diferentes tipos de cartas y su relación con las casillas del tablero, explicación de los desafíos junto con las consecuencias que deben enfrentar al responder cada

pregunta, la obtención de poderes a través de la recolección de las cartas de riqueza, los castigos y las indicaciones para ganar el juego. Asimismo, se incorporó el QR de la página web para expandir su alcance hacia el público.

Figura 64
Reglas del juego

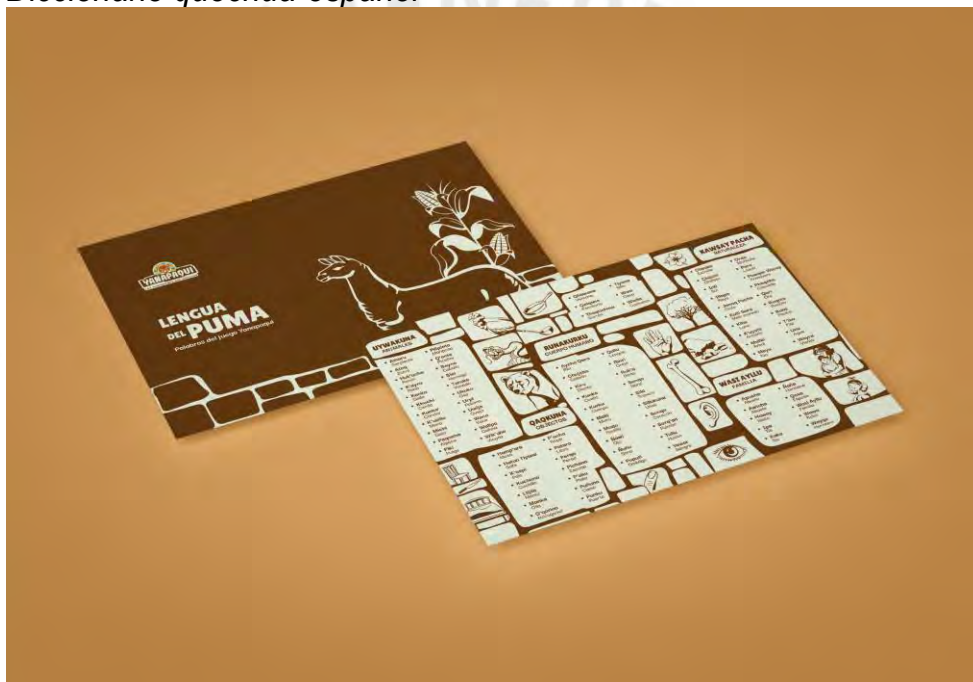


Nota. Elaboración propia (2024)

Al igual que las reglas del juego, el diccionario quechua-español llamado Lengua del Puma, figura 65, es una cartilla que contiene las noventa palabras quechua, véase en anexo 5, con su traducción al español, que se encuentran en las tarjetas de desafío. Están divididas en cinco categorías: animales, objetos, naturaleza, partes del cuerpo y miembros de la familia, y están ordenadas alfabéticamente. Cada grupo está dispuesto en una estructura gráfica que simula las piedras que constituyen las

construcciones arquitectónicas características del imperio incaico. Están acompañadas de las ilustraciones lineales de algunos de los elementos mencionados en cada grupo. Se optó por este estilo, en lugar de las ilustraciones a color, con el fin de evitar la sobrecarga visual y mantener la atención del jugador en el contenido principal de la cartilla: el vocabulario. Las ilustraciones funcionan de apoyo visual sencillo que complementa la información.

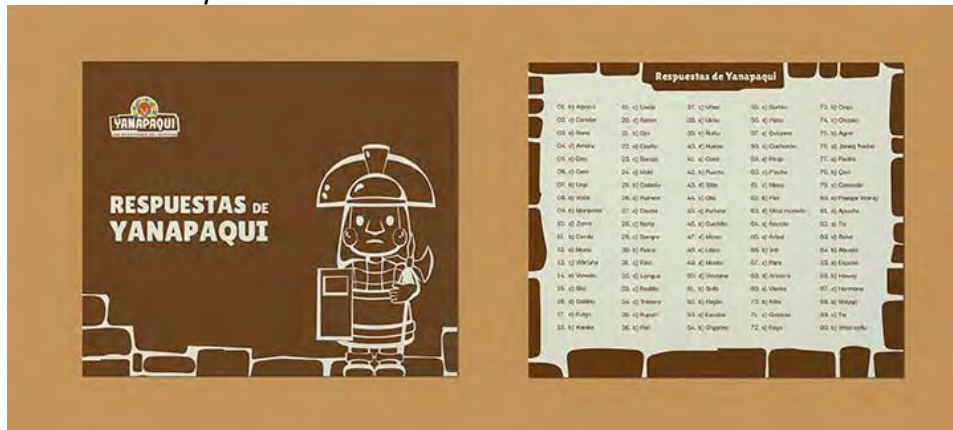
Figura 65
Diccionario quechua-español



Nota. Elaboración propia (2024)

Por último, se elaboró la cartilla de respuestas, figura 66, en la cual los jugadores podrán verificar sus respuestas a las preguntas de vocabulario quechua de las preguntas de las cartas de Desafío.

Figura 66
Cartilla de respuestas



Nota. Elaboración propia (2024)

Página web

El diseño de la página web de Yanapaqui resulta esencial para aumentar su visibilidad y accesibilidad a nivel nacional e internacional. Se encuentra constituida por seis pestañas que contiene la información presentada en el juego físico y recursos que refuerzan el aprendizaje del quechua, contribuyen positivamente a la experiencia del juego y facilitan su adquisición.

1. **Página principal:** Se presenta una breve descripción sobre los elementos y la dinámica del juego favoreciendo la comprensión por parte de los visitantes. Con el fin de generar confianza y una comunidad se incluye reseñas de jugadores que han experimentado del juego. Asimismo, se muestra un video donde se exhiben los elementos del juego físico como se aprecia en la figura 67. Toda la información viene acompañada con ilustraciones relacionadas al estilo gráfico y paleta de colores planteada, y frases que despiertan la curiosidad de los visitantes. También se añade el

botón de acción de compra que invita a los visitantes a adquirir el juego de forma online.

Figura 67
Página principal



Nota. Elaboración propia (2024)

2. **Información general del juego:** En esta sección, figura 68, se explica la misión de Yanapaqui de revitalizar el interés de los jóvenes

cusqueños en el quechua. Por lo que, se detalla la manera en cómo el juego funciona como herramienta lúdica que promueve el aprendizaje de una lengua. También se incluye una breve descripción de los elementos del juego y una frase final retadora.

Figura 68
Página de información sobre el juego



Nota. Elaboración propia (2024)

3. **Reglas del juego:** Sección que al igual que la cartilla en físico, proporciona una guía detallada acerca del juego la cual incluye las funciones de cada carta y los elementos, la dinámica a realizar, información sobre los poderes, desafíos, castigos y las instrucciones para ganar la partida, como se ve en la figura 69. Tiene como objetivo que los jugadores se familiaricen y puedan disfrutar del juego sin complicaciones.

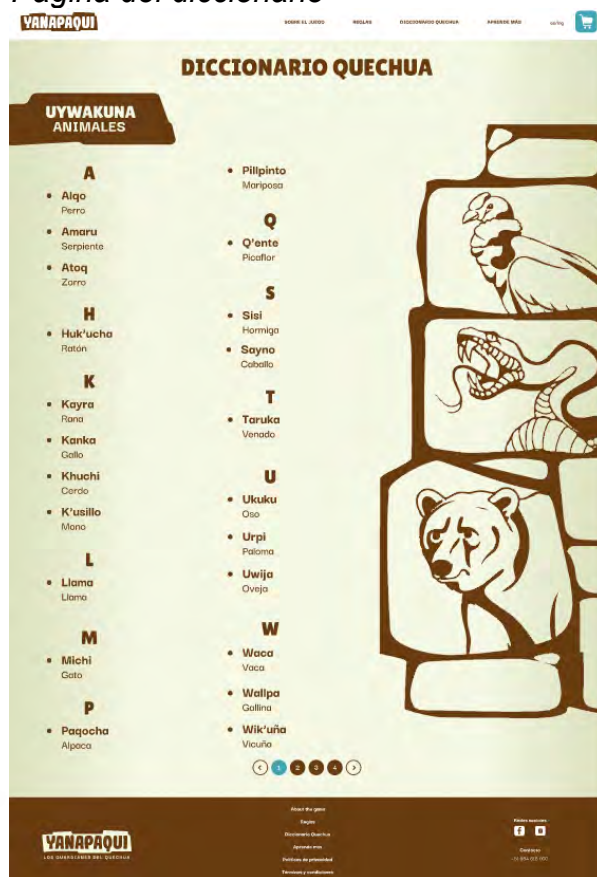
Figura 69
Página de las reglas del juego



Nota. Elaboración propia (2024)

4. **Diccionario quechua-español:** Apartado donde los jugadores podrán encontrar todas las palabras aprendidas durante el juego con su traducción ordenadas alfabéticamente y por grupo, tal cual se muestra en la figura 70. Es un recurso esencial para reforzar el aprendizaje de los jugadores, incluso fuera del contexto de juego.

Figura 70
Página del diccionario



Nota. Elaboración propia (2024)

5. **Información de compra:** Se proporciona la información necesaria para realizar la compra del juego, incluyendo las opciones de pago y distribución a nivel nacional. De la misma forma en como se muestra en la figura 71, se presentan fotografías de alta calidad y las descripciones detalladas de los elementos del juego.

Figura 71
Página de compra

YANAPAQUI, JUEGO DE MESA
★★★★★ 5.0 (10) Calificación

S/. 200

1
Máximo 20 unidades

AÑADIR AL CARRITO

DESCRIPCIÓN
Yanapaqui incluye un tablero vibrante con 64 cuadrados que presentan atajos, desafíos y recompensas. El juego también contiene cinco tipos de cartas: cartas de Desafío, Poder, Castigo, Riqueza y Desafío Final, que añaden capas de estrategia. Los jugadores cuentan con cuatro fichas de guerreros incas de colores para navegar por el tablero y participar en el juego.

ESPECIFICACIONES

Material	Cartón y plástico
Grupo de edad	Mayores de 8 años
País de origen	Perú
Dimensiones	41 cm x 21 cm x 7 cm
Incluye	1 tablero 4 fichas de guerreros y 4 armas 90 cartas de Desafío 20 cartas de Riqueza 20 cartas de Poder 20 cartas de riqueza 15 cartas de Desafío Final 1 dado 1 diccionario español-quechua 1 cartillo de reglas 1 cartillo de respuestas.

JUEGO QUE PROMUEVE EL APRENDIZAJE DEL QUECHUA
Los jugadores recorren el tablero mientras aprenden palabras quechua y obtienen su victoria.

CON LUGARES DEL IMPERIO INCAICO
Es el juego donde se ven los paisajes más representativos de Cusco y la sierra.

SE PARTE DE LA AVENTURA
Los jugadores pueden elegir entre 4 fichas que representan guerreros del Tahuantinsuyo.

YANAPAQUI
LOS GUARDIANES DEL QUECHUA

Inicio de juego
Reglas
Distribución Quechua
Aprender más
Política de privacidad
Terminos y condiciones

Productos similares
Facebook
Instagram
Contacto
+51 984 392 000

Nota. Elaboración propia (2024)

6. **Información académica:** Con el objetivo de facilitar el acceso a centros educativos especializados en la enseñanza del idioma quechua hacia los interesados en continuar con sus estudios, en esta sección, figura 72. se brinda información esencial, tales como número de contacto, página web y correo electrónico, de tres academias de quechua ubicadas en la ciudad de Cusco.

Figura 72
 Página de información de centros educativos



Nota. Elaboración propia (2025)

Publicación de Instagram

Esta pieza complementaria consiste en el diseño de una publicación estática para Instagram durante la fase de lanzamiento, donde se introduce gradualmente al personaje principal, el Puma. Para mantener la intriga, se evita mostrar la figura completa del animal, optando por resaltar algunos rasgos distintivos como sus ojos. Como se aprecia en la figura 73, se trabaja con un fondo de color neutro para garantizar la visibilidad de los elementos superpuestos en la publicación. En las publicaciones, se le otorga el protagonismo al texto, compuesto por tres frases que contextualizan al público sobre la historia del juego y resaltan de forma explícita su vínculo con el idioma quechua. Para captar la atención, se utilizó una composición tipográfica dinámica, jugando con el tamaño y color

de las letras, destacando las palabras clave. Esta estrategia aporta ritmo visual en la publicación y establece jerarquía guiando la lectura de forma efectiva. Se usó los elementos gráficos que forman parte de la identidad gráfica construida para el juego, como las ilustraciones sintéticas de las piedras y la paleta de colores, con el fin de mantener la armonía visual.

Complementando la imagen, la descripción en la publicación invita al espectador a mantenerse atento y a la espera de las siguientes publicaciones. Concluyendo con una pregunta para capturar su interés. Se incluyen hashtags para ampliar el nivel de alcance.

Figura 73
Publicación de Instagram



Nota. Elaboración propia (2025)

Sticker

Los stickers, figura 74, son implementados en la fase de prelanzamiento, colocados estratégicamente en lugares de gran afluencia del público objetivo como paraderos de centros comerciales, plazas y centros educativos con el objetivo de captar su atención. Contienen el

código QR de la página web para que los interesados se informen acerca de las principales características del juego como el objetivo, los elementos, reglas, diccionario, entre otros. El diseño toma al personaje principal, el puma, empleando las garras, uno de sus rasgos característicos, para enmarcar el código y de esta manera resaltarlo. Asimismo, se incluye el logotipo del juego para dejar en claro la marca.

Figura 74
Sticker



Nota. Elaboración propia (2024)

3.5. Relevancia del proyecto, innovación, creatividad.

El diseño de un juego de mesa como herramienta para revitalizar el quechua es de suma importancia por su potencial para incentivar el conocimiento y acercamiento del idioma con los jóvenes, facilitando, de manera lúdica, su aprendizaje. El quechua, como lengua ancestral de gran valor histórico y cultural en el Perú, enfrenta desafíos en su preservación y transmisión intergeneracional. La juventud constituye un grupo demográfico fundamental, ya que, al involucrarse en la valorización de la lengua, se asegura la continuidad de la herencia lingüística en el futuro.

El proyecto se distingue por su enfoque innovador. A través de la combinación de un juego de mesa con la promoción de la lengua quechua, se introduce una metodología educativa que va más allá de las aulas convencionales. El juego actúa como puente entre la diversión y el aprendizaje, y al alejarse de los métodos de estudio tradicionales, se genera un espacio en el cual los jóvenes pueden experimentar el idioma quechua de forma dinámica y entretenida. Es conveniente resaltar que también se ofrece un espacio para experimentar con el idioma, donde pueden cometer errores, lo que construye la confianza en sus capacidades para pronunciar y comprender las palabras en quechua. Este hecho contribuye a superar la barrera del miedo al fracaso, común en el aprendizaje de un nuevo idioma.

Por otro lado, al interactuar con elementos culturales que reflejan la cultura andina, explorando su historia, valores y costumbres, se produce un mayor entendimiento y aprecio por la identidad cultural cusqueña, formando una conexión más profunda y personal con su cultura. Esta interacción contribuye a superar prejuicios y estereotipos negativos, fomentando una apreciación auténtica.

Asimismo, este juego de mesa puede ser usado como una herramienta de cambio social que resalta la vitalidad y relevancia del quechua en el contexto contemporáneo. A medida que los jóvenes participantes internalizan los aspectos culturales y valor de la lengua durante las partidas, se convierten en agentes de difusión y cambio. Compartir sus experiencias con familiares y amigos, amplía el impacto del juego asegurando a largo plazo y promueve una actitud positiva y respetuosa hacia el idioma.

3.6. Resultados, implementación o juicio de pares

3.6.1 Resultados del prototipado

Se realizaron tres pruebas del primer prototipo con diferentes actores, un profesor y dos alumnos de la Academia de Arte, Arquitectura y Diseño de Praga, en República Checa. El objetivo fue asegurar el correcto funcionamiento del juego y detectar posibles complicaciones durante la partida para los jugadores. A partir de las pruebas se identificaron los siguientes problemas y se propusieron cambios para la versión final.

- **Problema:** La organización de las casillas del tablero en el tramo final, que forma un cruce, hace confusa la dirección que los jugadores deben tomar para llegar a la casilla final. Asimismo, la dinámica de retornar por el camino al caer en una específica casilla, alarga la partida y los jugadores pasan la mayor parte de la partida en solo ese sector del tablero.

Solución: cambiar la disposición de las casillas, incluida la casilla final. Esta fue colocada en la esquina superior derecha, por lo cual se quitó el cruce y se simplificó el recorrido. Además, se eliminó la dinámica de retornar por el mismo camino, lo que agiliza la partida y distribuye mejor el tiempo de juego a lo largo del tablero.

- **Problema:** El obstáculo propuesto en la casilla final es el mismo utilizado en las casillas de desafío que están repartidas a lo largo del tablero por lo que no supone un reto para los jugadores.

Solución: Para aumentar la dificultad y hacer la casilla final más desafiante se cambió la dinámica agregando una nueva baraja de cartas con las mismas preguntas de la baraja de desafíos, con la diferencia de

no contar con alternativas de respuesta. Los jugadores deberán responder correctamente la pregunta usando los conocimientos que hayan aprendido durante toda la partida.

- **Problema:** El aprendizaje del idioma quechua queda como objetivo secundario en el juego debido a la poca interacción con las cartas de desafío que contienen el vocabulario quechua. Los jugadores se concentran en acabar rápidamente la partida, interactuando principalmente con las casillas de recursos y castigos. Finalmente, el ganador no recuerda el vocabulario aprendido.

Solución: Para fomentar el uso del vocabulario quechua, se eliminaron las casillas de castigos del tablero. Dicha carta, junto con la de recursos, fue implementada dentro de las cartas de desafío, como recompensa y castigo al responder de forma correcta o incorrecta respectivamente. Además, se aumentó el número de casillas de desafío en el tablero para asegurar que los jugadores interactúen con ella.

Figura 75
Prueba del prototipo



Nota. Elaboración propia (2024)

3.6.2 Resultados de la prueba de la versión final

La prueba de la versión final del juego fue realizada con un grupo de cuatro jóvenes cusqueños cuyas edades oscilaban entre los 23 y 25 años. Cabe resaltar que el nivel de quechua manejado por los jugadores variaba entre nulo y básico. El objetivo fue verificar el correcto funcionamiento del juego en un entorno real y examinar su potencial como herramienta que incentive el interés en el aprendizaje del idioma. Antes de iniciar la partida, se brindó a los participantes una breve explicación de las reglas y mecánica del juego. La partida tuvo una duración aproximada de 30 minutos, al término de esta, los jugadores decidieron espontáneamente repetir la experiencia. Al finalizar se recogieron las opiniones individuales de los jugadores:

- **Jugador 1:** “Es divertido e interactivo. Te lo pasas bien al jugar.”
- **Jugador 2:** “Creo que puede ser utilizado por cualquier persona para obtener vocabulario básico y pasarlo bien.”
- **Jugador 3:** “Lo pase bien, aunque no sepas quechua puedes aprender durante el juego.”
- **Jugador 4:** “Es un juego didáctico y efectivo, fácil de jugar y una buena opción para pasar un buen rato con amigos.”

Los comentarios reflejan una experiencia positiva destacando el carácter lúdico y accesible del juego. Los participantes coinciden en que la dinámica les resulta entretenida, incluso para personas que no tienen conocimientos previos sobre el idioma. Esta experiencia valida el potencial de Yanapaqui como recurso didáctico y atractivo que incentiva el aprendizaje del quechua en un entorno social y relajado.

Figura 76
Prueba final del juego de mesa



Nota. Elaboración propia (2024)

Conclusiones

El juego de mesa Yanapaqui despierta el interés de los jóvenes cusqueños, nacionales y extranjeros entre 18 y 25 años en conocer el quechua ya que, a través de una experiencia lúdica y entretenida, el quechua se convierte en una disciplina fácil de abordar siendo una oportunidad de aprender palabras y frases básicas, sin la presión de un curso académico formal. Asimismo, se incentiva la curiosidad por aprender más sobre el quechua, condición que fortalece su aprecio por la cultura. Hecho que quedó evidenciado en la primera prueba del juego realizada en República Checa, donde jóvenes aún sin tener conocimiento previo del quechua, mostraron interés por el idioma y la cultura. Demostrando también la adaptabilidad de Yanapaqui hacia otras lenguas,

pudiendo ser utilizado en diferentes contextos lingüísticos promoviendo el aprendizaje del quechua más allá de las fronteras.

Asimismo, Yanapaqui ha demostrado ser una herramienta eficaz para generar conciencia sobre la riqueza cultural del idioma quechua entre los jóvenes puesto que la temática del juego junto con la presentación visual y narrativa, el diseño y la información incluida permite a los jugadores explorar temas relacionados a la historia, cosmovisión y tradiciones asociadas al quechua contribuyendo a la comprensión de que el quechua es más que un simple medio de comunicación y que forma parte fundamental de su herencia histórica y cultural teniendo un rol importante en la identidad de la región.

Finalmente, Yanapaqui tuvo un impacto transformador en las percepciones negativas o estereotipadas que ya tienen los jóvenes sobre el idioma quechua debido a que, mediante el juego, los participantes experimentaron una forma de representación sociocultural del quechua que lo sitúa como elemento valioso y respetable de la cultura. La estructura competitiva integra al quechua como un elemento clave de la dinámica, siendo el medio por el cual los jugadores alcanzan la victoria. por lo que se logra aumentar su atractivo y utilidad, generando una conexión positiva con el idioma. Yanapaqui impulsa un cambio de actitud que resulta vital para la continuidad y revitalización del idioma.

Recomendaciones

El docente Ruperto Pérez Albela menciona que el juego de mesa Yanapaqui tiene el potencial de ser una herramienta innovadora que genere un impacto positivo en las nuevas generaciones que aporte a la preservación del

idioma quechua. Con una paleta de colores que evoca la naturaleza y representa la tierra genera una conexión cultural. Asimismo, los elementos visuales que conforman el juego, como el tablero y piezas, reflejan la cosmovisión e identidad cultural. Para fortalecer su lazo con la cultura andina, el docente Ricardo Vargas recomienda introducir personajes de la mitología andina en el diseño de las barajas para agregar un aspecto lúdico y atractivo al juego.

Por otra parte, el juego tiene el potencial de ser un medio para difundir la cultura andina y como menciona el docente Ricardo Tsuchiya, no sólo entre las nuevas generaciones a nivel local, sino hacia un público extranjero, por lo cual tendría un impacto positivo para promover el turismo a largo plazo. Yanapaqui puede convertirse en un producto turístico por lo que se recomienda su expansión hacia tiendas, librerías y espacios culturales, asegurando su accesibilidad al público. Siendo una experiencia lúdica que permite a los jóvenes llevarse una parte de la cultura andina fomentando el interés y valoración al quechua y la identidad cusqueña.

Referencias bibliográficas

- Anne Frank House. (19 de noviembre del 2018) *When does prejudice become dangerous?* <https://goo.su/zU15>
- Arnett, J. J. (2011). Emerging adulthood (s). *Bridging cultural and developmental approaches to psychology: New syntheses in theory, research, and policy*, 255-275.
- Bartolo, L. F. (2021) El quechua en el bicentenario: ¿una lengua en proceso de extinción? *Historia y Región*, 9 (9), 59-96.
<https://philpapers.org/archive/ALEEQE.pdf>
- Blácido R. (2016) *La situación del quechua en el Perú y su inclusión en el sistema educativo*. Universidad de Lima.
- Cerrón-Palomino, R. (2003) *Lingüística quechua*. Cuzco: Centro de Estudios Regionales Andinos 'Bartolomé de las Casas'.
- Chávez, O. (2018) Repensando en la identidad Quechua. *Educación intercultural una apuesta por la justicia y la equidad*. Universidad Antonio Luis de Montoya. 8(1), 89-105. <https://goo.su/tUIYbp>
- Choque A. (2009). *La Imagen del Felino en el Arte del Antiguo Perú*. (1ª ed.) Fundación San Marcos.
- Defensoría del Pueblo (2013) *Avances y desafíos en la implementación de la política de educación intercultural bilingüe 2012-2013*.
<https://goo.su/lGK0>

- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Bergara, O., Sander, D., & Sansom, A. (2020). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. *Games for Health Journal*, 9(3),187–196.
<https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- Domínguez, M. (2004) *La construcción de la identidad en la juventud: sociedad, cultura y género*. En III Jornadas Pedagógicas de la Persona. Identidad personal y educación Sevilla. Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/40C9bMV>
- Echeverri, J. & Gómez, J. (2009) *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación Pereira. Universidad Tecnológica de Pereira.
<https://www.calameo.com/read/004047618ffe665357c6a>
- El Comercio (2019) El quechua se reivindica en Perú a ritmo de rock, pop, hip hop y trap. *El Comercio*.
https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/quechua-reivindica-peru-ritmo-rock.html?utm_source=
- El Comercio (2025) Lenin Q-Pop: Música del artista se emite en televisión mexicana. *El Comercio*.
<https://elcomercio.pe/luces/musica/lenin-q-pop-musica-del-artista-se-emite-en-television-mexicana-ultimas-noticia/>

El Peruano (2017) *Decreto Supremo que aprueba la Política Nacional de Lenguas Originarias, Tradición Oral e Interculturalidad*

<https://goo.su/qOHWY>

Enfoque Derecho (2020). *Unos sobre otros: La discriminación lingüística en el Perú*. Enfoque Derecho. El Portal de Actualidad Jurídica de THĒMIS.

<https://goo.su/32xUdS>

Garrido-Sánchez, A. B., & Crisol-Moya, E. (2023) Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society*. 24.

<https://doi.org/10.14201/eks.28528>

Gerencia de Educación Regional de Cusco (2021). *Funciones*. Recuperado el 06 de julio de 2024, de <https://www.gereducusco.gob.pe/funciones/>

Gestión. (02 de marzo de 2017). Perú tiene el cuarto mayor crecimiento en el mercado de juegos de mesa en América Latina. *Gestión*.

<https://goo.su/sMmU>

Grimaldo, M. (2006). Identidad y política cultural en el Perú. *Liberabit*, 12(12),

16-23. <https://goo.su/jDhGn9U>

González, M. (s.f). *La construcción de la identidad en la juventud: sociedad, cultura y género*. Idus.us.es. Recuperado el 8 de noviembre de 2023,

de <https://idus.us.es/handle/11441/50879>

Hernández, G. (1992). *IDENTIDAD Y PROCESO DE IDENTIFICACIÓN*

<https://bit.ly/4ffllug>

- INEI *Cusco: Resultados Definitivos de los Censos Nacionales 2017.*
(2018). Gob.pe. Recuperado el 28 de marzo de 2023, de
<https://bit.ly/3NYdriA>
- Ipsos (2020). *Perfil del adolescente joven peruano urbano 2020.* Recuperado
el 8 de noviembre de 2023, de: <https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-adolescente-y-joven-en-el-peru-urbano-2020>
- Jiménez, D. (2021). *Análisis de los perfiles del consumidor de juegos de mesa modernos en Lima, Perú.* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis PUCP. <https://goo.su/Exo9d>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction.* John Wiley & Sons.
- Llanto, L. (2001) Vigencia y revitalización del quechua mediante un sistema único de escritura. *Escritura y pensamiento.* 4(8), 85-99.
<https://doi.org/10.15381/escrypensam.v4i8.7558>
- Ley N.ª 28044 Ley General de Educación. (29 de julio del 2003)
<https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118378-28044>
- Ley N° 30220 Ley Universitaria (9 de julio del 2014)
http://www.minedu.gob.pe/reforma-universitaria/pdf/ley_universitaria_04_02_2022.pdf
- Lovón, M (2018). “*Los hablantes del quechua y la vergüenza lingüística*”. Blog de Lenguaje y Redacción. Lima: PUCP. <https://bit.ly/2sFTd30>

Malegiannaki, I., Daradoumis, T. & Retalis, S. (2021). Using a Story-Driven Board Game to Engage Students and Adults With Cultural Heritage. *International Journal of Game-Based Learning*. (11). 1-19.

Meneses, G. (2010). El diablo de la montaña: raza e identidad en las tradiciones orales andinas. *Hipertexto* (12) 52-63.

Ministerio de Educación (2013) *Documento nacional de lenguas originarias del Perú*. <https://goo.su/7S8m4N>

Molano, O. (2007) Identidad cultural, un concepto que evoluciona. *Revista Opera*. (7) 69-84.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>

Noda, S., Shirotzuki, K. & Nakao, M. (2019) The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Med* (13), 22
<https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>

Política Nacional de Lenguas Originarias, Tradición Oral e Interculturalidad (2017)

<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/politica-nacional-de-lenguas.pdf>

Quispe, S. (2024) In Peru, the Quechua Language Takes to Hip-Hop, Trap, and “Q-Pop”. *Conde Nast Traveler*.

https://www.cntraveler.com/story/in-peru-the-quechua-language-takes-to-hip-hop-trap-and-q-pop?utm_source=

Reglamento de organización y funciones del Ministerio de Cultura.

<https://bit.ly/40Djdxo>

Renker. T. A. (2014) *El uso del quechua en el Perú: Una investigación de identidad y performance cultural*. [Senior Honor Thesis, University of New Hampshire]. University of New Hampshire Scholar Repository.

<https://bit.ly/3YBb8qy>

Sánchez-Castro, M.C. (2023). *IDENTIDAD vs IDENTIFICACIÓN*.

Linkedin.com. <https://goo.su/yKTH>

Tuárez Párraga, J. M., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, (26) 459–475. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>

Victoria R; Utrilla S & Santamaría A. (2016) Diseño de juegos de mesa, una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21).

Webb, R. (10 de febrero de 2014). “¿Tiene futuro el quechua?”, por Richard Webb. *El Comercio Perú*. <https://bit.ly/4fiffPi>

Zamora, M. A. (2020). Breve evolución histórica de la discriminación lingüística en el Perú. *Lengua Y Sociedad*, 19(1), 21–28.

<https://doi.org/10.15381/lengsoc.v19i1.22314>

Zambrano, W. (2015). *La lengua: Espejo de la identidad*. Universidad Nacional Experimental del Táchira.

Zavala, V. & Andrade, L. (2023). Tan lejos y tan cerca: los nuevos activismos quechuas frente al Estado peruano. *Boletín De Filología*, 58(2), 71–100.

<https://boletinfilologia.uchile.cl/infdex.php/BDF/article/view/73264>

Zavala, V., Mujica, L., Córdova, G., & Ardito, W. (2016). *Qichwasimirayku. Batallas por el quechua*. Fondo Editorial de la PUCP.

Zavala, V. (2020). Juventud, activismo y repolitización del quechua en el siglo XXI. *Pedagogías de la disidencia en América Latina*, 89-124.

Zazo, A. (2017) *Pervivencia y transformación de la tradición oral andina*. Universidad Complutense de Madrid.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design, Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (1ª ed.)*. Oreill y & Associates Inc.

Anexos

ANEXO 1. Entrevista a familia cusqueña con miembro quechua hablante

Entrevista 1	
Actor	Objetivo
1	<p>Familia cusqueña con miembro quechua hablante</p> <p>Establecer el momento en el cual se dejó de transmitir la enseñanza del idioma quechua en la familia y conocer los motivos por los cuales las nuevas generaciones no lo hablan.</p>
	Nombre
	Cargo
	Lugar
	Fecha
Respuestas brindadas	
1	<p>¿Cuál es tu opinión como cusqueña acerca del quechua? Justina: Como cusqueña debemos aprender quechua porque es parte de la cultura. Yolanda: Es parte de nuestro desarrollo, de no olvidar nuestras costumbres Nicole: Yo lo relaciono con mi familia, las personas que me rodean. En general es parte de la historia del Cusco, de nuestras raíces y forma parte de la esencia del Cusco.</p>
2	<p>¿En tu familia, tus padres, abuelos o bisabuelos hablan quechua? Justina: Cuando era niña era quechua hablante, porque mis papás eran quechua hablantes. Cuando me casé y tuve hijos, mi pareja no quería que mis hijos aprendan quechua porque había discriminación. Yolanda: Yo hablo quechua con las justas. Los papás de mis papas son quechua hablantes. Nicole: Algunos tíos hablan quechua, ningún nieto habla quechua.</p>
3	<p>¿Qué opinas sobre la transmisión del quechua en la actualidad? ¿Crees que se está perdiendo? Yolanda: En la actualidad se está perdiendo la transmisión del habla del quechua. No muchos hablan quechua. Yo que soy de la generación de la hija de mi mamá no hablo quechua como debería. Mi hija Nicole, habla quechua porque lo ha aprendido en el colegio, pero no es innato. Esta realidad se repite en muchas familias. Nicole: Si se ha perdido. Desde la generación de mi mamá nadie habla quechua. Si lo hablamos es únicamente como un curso en la universidad para conseguir el bachiller o bien para tratar con comunidades. Hay que estar en armonía con el pueblo para realizar un proyecto y parte de tratarlos bonitos es hablarles en su idioma. Si uno mismo como ingeniero le hablas, es un trato más directo y son factores que ayudan al desarrollo del proyecto.</p>
4	<p>¿Qué factores contribuyeron a que la transmisión del idioma quechua se detuviera en las nuevas generaciones? Yolanda: Primero ha sido la discriminación porque en los tiempos de mi mamá si alguien hablaba quechua le trataban mal. India, chola te insultaban cuando escuchaban que uno hablaba quechua. Prefirió que no nos enseñaran a nosotros para no sufrir de esa manera.</p>

	<p>La vergüenza, por la discriminación los quechua hablantes natos prefieren no expresarse en quechua, en castellano y han ido dejando de lado su propio idioma y no lo han transmitido a sus hijos.</p> <p>Nicole: En establecimientos públicos ves que todos hablan español nadie habla quechua, ahora es un poco más inclusivo.</p> <p>Justina: No había cómo comunicarse en quechua. A la fuerza tenías que aprender el castellano.</p>
5	<p>¿Has sido testigo de algún episodio de discriminación hacia el uso del quechua que ha influido en la decisión de no transmitirlo? ¿Podría describirlo?</p> <p>Justina: En el colegio había discriminación entre compañeritos. He visto en los mercados y cuando iba al hospital. Cuando una persona habla en quechua no le prestan atención las enfermeras, peor el médico. ¿que está hablando que dice esa mujer así he visto cuando iba al hospital. No había alguien que hable quechua en el hospital, solo era castellano. Necesitaban traducción. También he visto que una persona del campo viene y no está tan aseada también discriminaban a esa persona. Yolanda: Se ha ligado no solo con el habla sino con la apariencia del campesino. Es un contexto socio cultural. A los campesinos siempre los han vinculado al idioma quechua.</p>
6	<p>¿Cómo ven el papel de la educación y las instituciones en la promoción y preservación del idioma quechua entre los jóvenes?</p> <p>Nicole: Es muy pobre, muy básica y forzada, por cumplir una currícula. No le toman mucha importancia, hay actividades y presentaciones, pero en general la comunidad universitaria no le presta atención. Nadie tiene la intención de aprender quechua, es solo un curso. Algún tipo de estrategia es tomarlo como si fuera inglés, que subiera de niveles a cada año. En el colegio se enseña inglés desde inicial pero no el quechua. Hay preferencia por otro idioma. En los dos semestres que lleve quechua fue tomado sólo como un curso. Es como un idioma de exhibición.</p> <p>Yolanda: No se le ha revalidado como debe ser, es un idioma oficial del Estado, pero no se le da el lugar como tal. Pero se está avanzando.</p>
7	<p>¿Cuáles son las oportunidades y desafíos que enfrentan para transmitir y preservar el idioma y cultura entre los jóvenes?</p> <p>Justina: Para transmitir dentro de la educación y del trabajo. En caso de abogados, si el cliente es quechua hablante también tiene que comunicarse en quechua al abogado, los médicos, los policías deben aprender quechua.</p> <p>Nicole: Si saben que van a tratar con una población que tiene una gran cantidad de quechua hablantes deberían conocer. La formación profesional en primer semestre toda la información que buscan está en inglés por ello la gran mayoría de jóvenes piensa que el inglés va abrirles más puertas. No va a haber ningún tipo de oportunidad, y por lo tanto no hay interés. Es una creencia de pérdida de tiempo.</p> <p>Yolanda: Hay oportunidades en el campo laboral. La proyección del trabajo que uno va a desempeñar. El Perú no es Lima, es todo e incluye a los centros poblados quechua hablantes. El mundo está interesado en el idioma quechua. Cuando se va al extranjero se pregunta sobre el quechua.</p> <p>Justina: Del campo llevan personas al extranjero para que les enseñen.</p>
8	<p>¿Qué se necesita para fortalecer el uso del quechua en su familia y en la comunidad cusqueña?</p> <p>Justina: Primeramente, dialogar con mis nietos dándole las primeras pautas para que aprendan quechua. Por ejemplo, cuando hablo con mis nietos les preguntó cómo se dice alguna parte del cuerpo en quechua y así maso menos ya entienden.</p> <p>Yolanda: Hablar en quechua. Nuestros niños van aprendiendo y van interesándose, y se necesita convicción. Es parte de nuestra familia. Se requiere dedicación por parte de la persona que habla quechua.</p>
9	<p>¿Han identificado alguna iniciativa por parte del gobierno en la comunidad cusqueña?</p>

	<p>Nicole: El gobierno publica cursos de quechua intensivos, lanzamientos de libros, cuenta cuentos.</p> <p>Yolanda: si hay, en internet también encuentras.</p>
--	--

ANEXO 2. Entrevista a Adulto quechua hablante

Entrevista 2	
Actor	Objetivo
2	<p>Adulto quechua hablante</p> <p>Conocer las experiencias de discriminación y marginación sufridas por hablar quechua y las razones por las cuales no hay continuado con la difusión del idioma a las nuevas generaciones. A partir de su perspectiva, obtener recomendaciones para promover el aprendizaje y valorización del idioma.</p>
	<p>Nombre</p> <p>Abad Mozo Ayma</p>
	<p>Cargo</p> <p>Cirujano</p>
	<p>Lugar</p> <p>Vía Zoom</p>
	<p>Fecha</p> <p>17/06/23</p>
Respuestas brindadas	
1	<p>¿Qué tan difícil ha sido para usted comunicarse en quechua en su día a día?</p> <p>En mi día a día en mi comunidad fue fácil ya que todos nos comunicábamos en quechua. Al momento de venir de la comunidad a la ciudad la barrera fue radical. Llegué a un mundo de castellano puro, nadie hablaba quechua. Para hablar castellano tenía que pensar en quechua. Mi mundo se hizo difícil a partir de los 20 años que me vine a la ciudad del Cusco, donde tuve dificultades con la comunicación.</p>
2	<p>¿Cuál ha sido su experiencia personal como hablante de quechua en la ciudad del Cusco? ¿Ha experimentado algún tipo de discriminación?</p> <p>Los quechua hablantes en cusco por más que sabían hablar quechua, no se podían expresar libremente ya que todo el que hablaba quechua era visto como indio o cholo. Eras visto como una persona rara, aun si esa persona sabe hablar quechua. Ha sido difícil de superar hasta que llegó el alcalde Daniel Estrada Pérez que revaloró el idioma quechua. él es el que nos cambió de idea. Antes de que llegara él nuestros padres nos obligaban a hablar español.</p> <p>Para los quechua hablantes netos hasta este momento es difícil entrar a una oficina, comunicarse con un funcionario ya que no hablan quechua. El campesino para poder expresarse tiene que valerse de alguien, la experiencia es un poco fuerte. Ni en el congreso mismo hay alguien que habla quechua. Siempre hubo discriminación por parte de los propios quechua hablantes. Cuando asistía a mi colegio, todas las clases eran en español y nosotros éramos quechua hablantes, para buscar la definición de una palabra, estábamos en dos mundos diferentes. Si nos hubieran hablado en quechua hubiéramos entendido mejor. Los padres mismos decían a sus hijos que no debían hablar quechua. En mi tierra ahora todos hablan español, se ha dejado de lado el quechua. En la casa donde crecí, los niños ya no hablan quechua, no lo entienden, los padres mismos no estamos aportando que el quechua se mantenga vivo en la sociedad.</p>
3	<p>¿Cómo han afectado estas experiencias a su relación con el idioma quechua y su voluntad de transmitirlo?</p> <p>Personalmente tratamos de transmitir nuestro quechua, es un poco difícil aprenderlo ya de adulto. El quechua lo hemos aprendido de nacimiento. En mi caso, ninguno de mis</p>

	<p>hijos habla quechua, pero en la necesidad de su carrera y su profesión les está obligando a que empiecen a hablar quechua, pero les da vergüenza de pronunciar las palabras. Cuando migramos a la ciudad nadie te hablaba quechua, nos comunicamos mas en español que en quechua. Si habría gente que puedan comunicarse en quechua, al escuchar se aprende el quechua. En mi casa nadie habla quechua en Cusco. Mis hijos no tenían esa necesidad de escuchar quechua, es un factor que ha influido en la enseñanza del quechua. .</p>
u	<p>¿Cuáles son las principales barreras que ha enfrentado al intentar transmitir el quechua a las nuevas generaciones? La inclusión dentro de la educación, que pueda haber autoridades que hablen quechua. Hasta en el congreso debería haber alguien que traduzca y congresistas quechua hablantes que puedan expresarse en su idioma. Debe haber respeto al quechua. La opinión de la señora Martha Hildebrandt, es una persona no grata para nosotros, para ella no existe el idioma quechua. Actos de discriminación no permiten que las personas se esmeren. No te puedes expresar libremente por temor a que alguien te discrimine o te grite. En mi comunidad, solo los hacendados tenían acceso a la educación, los campesinos teníamos que dedicarse a la chacra, es a partir de la Reforma Agraria pudimos acceder a la educación.</p>
5	<p>¿Ha notado algún cambio en la actitud de los jóvenes hacia el quechua en comparación con generaciones anteriores? Ahora se nota que hay jóvenes que quieren aprender quechua. Tratando de hablar quechua en mi casa, queremos retomar el uso del quechua. Sus motivaciones son la profesión que ejerce, ya que se comunica con personas quechua hablantes. También es lindo, para revalorar, y darles valor a nuestros ancestros.</p>
6	<p>¿Qué acciones considera importantes por parte de las autoridades y la sociedad para abordar la falta de identificación cultural con el quechua en los jóvenes? Dentro de la sociedad, el respeto a la lengua, respeto al hablante. Y mejorar las leyes, no imponer la lengua como un curso, que un alumno se pueda comunicar libremente el quechua y sea respetado, que haya profesores que puedan traducir al quechua. Que se respete el idioma de las comunidades quechua hablantes. Hoy en día se ve que hay personas con el entusiasmo de poder aprender. Cuando venimos de la comunidad teníamos vergüenza de comunicarnos en quechua, actualmente, no tenemos ninguna vergüenza de comunicarnos con el idioma. Todos los que sabemos hablar quechua, queremos contagiar de este orgullo a todos los quechua hablantes. Son formas por las cuales queremos recuperar el idioma.</p>
7	<p>¿Cómo se podría generar un mayor sentido de orgullo y valoración hacia el quechua entre los jóvenes cusqueños? Que los quechua hablantes sigamos hablando el quechua como tal y contagiemos a todos los que nos miran y observan. Expresarlo con todo el gusto y esa labia, con todo su sonido armónico., esa es la única forma de contagiar el quechua. Y siempre decirles que el quechua es de nuestros padres, de los incas quienes construyeron Sacsayhuamán, Machu Picchu hablando quechua. Debemos practicarlo públicamente sin vergüenza ni tapujos.</p>

ANEXO 3. Entrevista a profesor de lingüística especializado en quechua

Entrevista 3	
Actor	Objetivo

	Profesor de lingüística especializado en el quechua	Según su experiencia, conocer cómo ha ido evolucionando la percepción sobre el idioma quechua. Conocer las estrategias que utiliza en su enseñanza para fomentar la conexión cultural de los estudiantes con el quechua.
2	Nombre	Rodolfo Marcial Cerrón-Palomino
	Cargo	Doctor en Letras y ciencias humanas
	Lugar	PUCP, departamento de humanidades
	Fecha	04/09/23
Respuestas brindadas		
1	<p>¿Cuál fue el principal motivo por el cual se interesó en la lingüística andina, sobre todo en la lengua quechua?</p> <p>Nací en un hogar bilingüe, pero como resultado de la campaña del sistema educativo de entonces, fuertemente hispanizante, las generaciones de mi padre, de mi abuelo asimilaron para sí la prédica prejuiciosa de la escuela. Hablar quechua era un retraso, una barbaridad que malograba el castellano, que producía motes. Lo mejor que podían hacer los padres de familia es inculcar a los hijos el castellano y subestimar el quechua. En este contexto crecí, con prohibición total del quechua. El triunfo de la escuela es erradicar el quechua y hacer que el castellano sea la única alternativa aceptada por la sociedad, si uno quiere hacer una carrera o seguir una profesión no hay otra alternativa.</p>	
2	<p>¿Usted habla quechua?</p> <p>He aprendido, conocía palabras, frases sueltas, ahora mismo no sé hablar corrida mente. Mi inglés es mucho más fluido que el quechua, por la práctica. Me puedo defender por mi conocimiento lingüístico</p>	
3	<p>¿Cuáles son los principales prejuicios que suelen envolver la lengua quechua?</p> <p>Considerar que el quechua no tiene valor agregado, cultural, intelectual. Es un retraso y por tanto debe ser erradicado en cada hogar. Como hay una presión del sistema en las urbes regionales y en la metrópoli. El hablante de quechua no encuentra un contexto favorable en el cual pueda expresarse sin que se mofen, sin que se rían de él o lo tilden de atrasado. El hablante ha interiorizado este contexto, por más que uno le hable en quechua te contestan en castellano.</p>	
u	<p>¿Cuál es su visión respecto de lo que ha venido sucediendo en las últimas décadas en relación a la pérdida del quechua como lengua materna en jóvenes (principalmente en provincias)?</p> <p>Es un fenómeno que no tiene cuando parar. Ya desde la colonia el quechua ha ido cediendo terreno. Sobre todo, los grupos de poder se han pasado al castellano, la segunda generación después de la conquista, los descendientes de los caciques, de la nobleza andina, comienzan a castellanizarse, usan capa, espadas, montan caballo. A comienzos del siglo XVII ya están casi a españolados. En dos o tres generaciones se va perdiendo la lengua y eso se va reproduciendo desde entonces en cada lugar. ¿Cómo detener eso?, habría que cambiar toda la estructura de la sociedad peruana y empoderar la lengua. Hacer que los hablantes tengan poder económico y eso no se va a conseguir. Hay otro ingrediente en nuestro medio que hace que la lengua no pueda encontrar un contexto en el cual pueda competir en igualdad de condiciones con el castellano, el ingrediente racial étnico. La lengua está asociada con determinado grupo étnico racial. No ocurre eso en otras sociedades. Aquí están los apellidos, todos tratan de ocultarlo o modificarlo, se van cambiando porque son un estigma. Este prejuicio atenta a una posible solución al problema unilateral al uso de las lenguas en favor al castellano.</p>	

5	<p>¿Conoce alguna iniciativa o esfuerzo por parte del Estado para fortalecer y promover el quechua como lengua en los jóvenes?</p> <p>Entidades y medios de comunicación tienen programas en quechua. Esto simplemente para contentar, aparentar que están fomentando el uso de la lengua, pero si uno analiza bien estos programas son ridículos. Hay un uso precario y distorsionado de la lengua para este tipo de programas y además el uso y el abuso de nombres mal pronunciados. La lengua sigue siendo menospreciada y pisoteada, no surgen defensores de la lengua. La academia de la lengua quechua es un fracaso total, están llenos de prejuicios también, no permiten que la gente de las comunidades indígenas pase a ser miembros de la academia. Dicen que hablan el quechua puro, total mito, ellos ignoran la historia de su lengua, no la manejan.</p> <p>Están los programas de educación bilingüe intercultural que también son un fracaso. A mí me han dicho que soy un renegado, no es así, pero trato de ser objetivo. Hace 50 años presencié estas iniciativas que vienen del estado para valorar nuestras lenguas nativas, usarlas en el salón. ¿va cambiando algo? nada. Mientras haya financiación con el extranjero, compromiso con la UNESCO, hay que satisfacer a estas entidades dándoles informes anuales, textos bilingües que se están publicando, se están entrenando maestros. Pero todo es una farsa, entrenar profesores no es cosa fácil. No es cosa de un semestre. Quienes escriben esos libros, mestizos bilingües que no dominan bien su lengua y ahí vamos a ver esos textos llenos de errores, y cuando se distribuyen en las escuelas bilingües de la sierra reciben los maestros y van al tacho. Vivimos en una farsa, en el terreno de las buenas intenciones, pero en el fondo la lengua sigue siendo desplazada.</p>
6	<p>En su experiencia, para un joven hoy en día, ¿Qué tan importante es aprender el quechua?</p> <p>No hay aliciente ¿para qué? Compare a esa masa de jóvenes que están haciendo cola en esos sitios de aprendizaje de inglés porque el inglés tiene su valor agregado. Si se inglés tengo posibilidades de conseguir trabajo, pero si se quechua, quien me va a pagar algo. No hay nada. A menos que haya un interés puramente cultural, y eso es lo que hacen muchos científicos, sociales, arqueólogos, sobre todo, del extranjero. Estudian el quechua como instrumento para trabajar mejor en el campo.</p>
7	<p>¿Cuáles considera que son los principales riesgos que enfrenta el quechua hoy en día para seguir teniendo vigencia y relevancia lingüística?</p> <p>El problema es que no hay espacios donde practicar la lengua. Vivimos en una sociedad donde hay una jerarquización absoluta del castellano, es la lengua por excelencia. Es una situación instalada desde la colonia hasta la fecha. Cambiar esa situación es imposible mientras no haya una revolución cultural tremenda, mientras no se empoderen los grupos de abajo. Así que la tendencia es ir asistiendo a un paulatino desplazamiento sistemático de la lengua en favor del castellano. Y esa tendencia es general no solo para el quechua y el aimara. Ser indígena en los andes es considerado un insulto. Siguen los prejuicios vigentes y esto no tiene cuando terminar.</p>
8	<p>¿Cuál es el papel del quechua en la identidad cultural de las comunidades indígenas y de los jóvenes en particular?</p> <p>Para la gente que vive en el campo hay todo un saber andino importantísimo, hay una identidad muy apegada a la tierra. Esa actitud va cambiando y ese apego va deteriorándose a través de la labor de la escuela. La escuela nos des-culturaliza, nos vende como alternativa del saber cultural el europeo, el saber andino no cuenta para nada. Ahí se va perdiendo la identidad cultural y uno va quedando alineado.</p>
9	<p>¿Qué ventajas podría tener el dominio del quechua para los jóvenes peruanos en términos de empleabilidad y desarrollo personal?</p> <p>El contexto no da para eso, ¿qué mercado puedo encontrar yo hablando quechua? Serían soluciones individuales, por ejemplo, yo puedo conseguir una beca en el</p>

	extranjero, pero personalmente. No es una solución social, no veo una solución por ese lado.
10	<p>¿Cree Ud. que es posible revertir la actual situación de lenguas en condición de peligro o riesgo de extinción?</p> <p>No creo, soy pesimista pero no creo que esté hablando de manera puramente emotiva. Yo creo que hay una base real, esta situación no va a cambiar mientras no cambie la estructura de la sociedad del país en su conjunto. Y cambiar esta sociedad significa promover una revolución cultural, política e ideológica. Mientras nuestros representantes en el congreso no se atrevan hablar en quechua, ni siquiera vamos a tener una posibilidad que los quechua hablantes del campo digan a mira están hablando en mi lengua, masivamente no en programas a las 3 de la noche. Mientras no haya ese tipo de ejemplos y los medios de comunicación no tomen en serio el usar la lengua, no va a ver nada. No están cumpliendo su rol en favor de esta situación de reivindicación</p>
11	<p>En su opinión, y considerando un escenario ideal ¿Cuáles cree que deberían ser las principales acciones del Estado para fortalecer la identificación cultural con el idioma quechua?</p> <p>Es difícil decirlo. Lo que quisiéramos es que estas lenguas sirvieran como vehículo de educación dentro del sistema educativo, no como concesión, una limosna, sino como lenguas empoderadas. Para eso hay que elaborar las lenguas que no están preparadas. ¿Cómo enseñó filosofía en quechua? Tengo que desarrollar la lengua. Y se ha hecho dentro de proyectos internacionales, una vez que el financiamiento acaba, adiós todo. Este esfuerzo por desarrollar la lengua y hacerlas competitivas en el plano escrito, eso es una utopía.</p>
12	<p>¿Qué opinión tiene respecto de utilizar recursos y metodologías no convencionales, por ejemplo, como juegos de mesa, en espacios educativos y de enseñanza? ¿Ha tenido Ud. alguna experiencia al respecto? Y si fue así ¿Qué resultados y aprendizajes obtuvo?</p> <p>Saludo a la bandera. No hay ese estímulo, un involucramiento y esa idea de que ventaja voy a conseguir con esto. Es un escape, provisional que va a durar un tiempo y luego adiós. Siempre ha sido así, pasan los ministerios, las autoridades y estamos volviendo a lo mismo. El panorama es sombrío</p>
13	<p>¿En qué medida considera importante enseñar la cultura que rodea al idioma quechua?</p> <p>Eso es lo que se hace solo que traducido al castellano. Sería más importante enseñar la cultura, aspectos de la cultura nativa, pero para eso se requiere preparación de los maestros, conocer las fuentes, publicar trabajos, pero eso no puede ir aislado de la reivindicación idiomática. Estamos en un círculo vicioso.</p>
14	<p>¿Cómo visualiza el quechua en las siguientes décadas, tal vez para las siguientes 3 o 4 generaciones?</p> <p>Decaída, eso es inevitable. Hay determinados sectores de la urbe limeña donde los hablantes de quechua son masivos, son hijos de migrantes. La lengua de esos migrantes en la tercera generación desaparece. Van manejando un quechua pasivamente. Es una sustracción idiomática. El castellano va ganando terreno y nuestras lenguas van cediendo, están siendo sustraídas en sus funciones. No hay espacios.</p>
15	<p>¿Cuáles serían las posibles consecuencias de la continua pérdida del quechua?</p> <p>Hay que pensar qué pasó con otras lenguas como la Mochica. Va a desaparecer también. He asistido a muchas escuelas en la sierra del Perú, me ha causado interés en qué lengua hablan los niños en los recreos. Todo es castellano, cuando lleguen a ser profesionales ¿dónde está el quechua? Es la imposición de la lengua. Es terrible. En algún momento podrá cambiar, en el sentido de que nuestra lengua va a</p>

	extinguirse, no sería una novedad. ¿Qué cosa puede detener eso? Solamente un cambio estructural.
--	--

ANEXO 4: Encuestas

Encuesta 1

Encuesta 1			
Actor	Objetivo	Tamaño de la muestra	
1	Jóvenes cusqueños de 18 a 25 años.	Obtener información sobre las características demográficas de los jóvenes (edad, nivel educativo y antecedentes culturales), así como sus actitudes y percepciones hacia el idioma quechua. Conocer las experiencias vividas que determinaron su decisión de aprender o no aprender el idioma e identificar las barreras percibidas en su aprendizaje.	100
Preguntas y respuestas			
1	¿Cuál es tu edad? a) 18-20 b) 21-23 c) 24-25		
2	Actualmente, ¿estudias o trabajas? a) Estudio b) Trabajo c) Ambos d) Ninguno		
3	Si eres estudiante, ¿en dónde estudias? a) Colegio b) Universidad pública c) Universidad privada d) Instituto		
4	Aparte del español, ¿dominas otro idioma? a) Sí b) No		
5	Si respondiste que sí, ¿cuál es el idioma? a) Inglés b) quechua c) aimara d) francés e) Otro: _____		
6	¿Cuál es el nivel de ese otro idioma? a) Básico b) Intermedio c) Avanzado		
7	Si respondiste que no, ¿consideras importante aprender un segundo idioma? a) Sí b) No		
8	¿Consideras importante aprender el idioma quechua en tu localidad? a) Muy importante b) Poco importante c) No es importante		
9	¿Has sido testigo de algún tipo de discriminación o prejuicios relacionado con el idioma quechua en tu entorno? a) Sí b) No		

10	Si respondiste sí ¿de qué forma afectó este acontecimiento a tu relación con el idioma quechua? a) Me es indiferente b) Me preocupa c) Debería sancionarse.
11	Cuando piensas en el idioma quechua, ¿a qué conceptos lo asocias? a) Inferioridad b) Pobreza c) Ruralidad d) Ancestralidad e) Orgullo f) Complejidad g) Otro: _____
12	¿Alguna persona en tu círculo cercano, familia o amigos, habla quechua? a) Si b) No
13	¿Has considerado aprender quechua? a) Si b) No c) No estoy seguro
14	Si respondiste sí, ¿Qué te motivó a querer aprender el idioma? a) Estudios b) Mejores oportunidades laborales c) Familia d) Por obligación e) Otro: _____
15	Si respondiste no, ¿Cuáles son los motivos que te impulsan a no querer aprender el idioma? a) Poca utilidad b) Falta de interés personal c) Discriminación d) Falta de espacios de aprendizaje e) Familia f) Otro: _____
16	¿Qué acciones o iniciativas crees que podrían fomentar el interés de los jóvenes por aprender quechua? a) Programas en medios de comunicación b) Incluirlo en currícula escolar y universitaria c) Promoción con la organización de eventos y festividades culturales d) Fomentar su presencia en redes sociales y plataformas tecnológicas e) Juegos y material didáctico f) Otro: _____

Encuesta 2:

Encuesta 2		
Actor	Objetivo	Tamaño de la muestra
2	Jóvenes limeños de 18 a 25 años Identificar las percepciones y prejuicios de los jóvenes hacia el idioma. Asimismo, definir el grado de disposición para aprender y participar en iniciativas que promuevan la preservación de la lengua y cultura. Establecer si la falta de identificación cultural y el prejuicio personal hacia el quechua es un problema común en otras partes del Perú.	100

Preguntas y respuestas	
1	¿Cuál es tu edad? a) 18-20 b) 21-23 c) 24-25
2	¿En qué distrito vives? a) Norte (Ancón, Puente Piedra, Santa Rosa, Ventanilla, Carabaylo, Comas, Los Olivos, Independencia y San Martín de Porres). b) Este (San Juan de Lurigancho, Santa Anita, Cieneguilla. Ate Vitarte, Chaclacayo, Lurigancho, El Agustino, La Molina) c) Sur (San Juan de Miraflores, Villa María del Triunfo, Villa el Salvador, Lurín, Pachacamac) d) Centro (Cercado, San Luis, Breña, Pueblo Libre, La Victoria, Lince, San Miguel, Magdalena, Rímac, Jesús María) e) Centro Sur (Chorrillos, Barranco, San Isidro, Miraflores, San Borja, Surco, Surquillo) f) Callao
3	¿Tú familia es oriunda de Lima? a) Si b) No
4	¿Has tenido alguna experiencia de aprendizaje o contacto con el idioma quechua u otra lengua originaria en tu entorno? a) Si b) No
5	¿Has sido testigo de algún tipo de discriminación o prejuicios relacionado con el idioma quechua u otra lengua originaria en tu entorno? a) Si b) No
6	Si respondiste sí ¿de qué forma afectó este acontecimiento a tu relación con el idioma? -----
7	¿Consideras importante la preservación y difusión del idioma quechua y las lenguas originarias en el Perú? a) Muy importante b) Poco Importante c) No es importante
8	¿Te gustaría tener la oportunidad de aprender quechua? a) Si b) no c) No estoy seguro _____
9	Si respondiste sí, ¿Cuáles son los motivos que te impulsan a querer aprender el idioma? a) Estudios b) Mejores oportunidades laborales c) Familia e) Otro: _____
10	Si respondiste no, ¿Cuáles son los motivos que te impulsan a no querer aprender el idioma? a) Poca utilidad b) Falta de interés personal c) Discriminación d) Falta de espacios de aprendizaje e) Familia f) Otro: _____
11	¿Qué crees que se puede hacer a nivel nacional para promover una mayor valoración y respeto hacia el idioma quechua en todas las regiones del Perú? a) Exhibirlo en programas y medios de comunicación b) Incluirlo en currícula escolar y universitaria

	c) Promoción con la organización de eventos y festividades culturales d) Fomentar su presencia en redes sociales y plataformas tecnológicas e) Juegos y material didáctico f) Otro: _____
--	--

Encuesta 3:

Encuesta 3		
Actor	Objetivo	Tamaño de la muestra
2	Jóvenes cusqueños de 18 a 25 años	Explorar la disposición e interés en participar en un juego de mesa relacionado al quechua y cultura andina. Identificar las mecánicas de juego atractivas para este segmento de la población. Investigar cuales son los elementos culturales relacionados al quechua que resultan más atractivos para incorporarlos en el juego de mesa.
Preguntas y respuestas		
1	¿Utilizas juegos de mesa? a) si b) No	
2	¿Cuál es el juego de mesa que más usas? a) Monopolio b) Catan c) Ludo d) Jenga e) Uno f) Otro: _____	
3	¿Has participado en un juego de mesa en el cual se promueva el aprendizaje de un idioma? a) Si b) No	
4	Si respondiste sí ¿qué es lo que más resalta de esa experiencia? _____	
5	¿Consideras que un juego de mesa relacionado con el quechua y la cultura andina podría motivar el aprender el idioma? a) Si b) No	
6	¿Qué tipo de elementos culturales relacionados con el quechua te gustaría ver reflejados en un juego de mesa? a) Creencias y mundo sobrenatural b) Palabras básicas en quechua (colores, partes del cuerpo, sustantivos) c) Festividades y tradiciones d) Verbos y adjetivos	

	e) Música y danzas f) Paisajes y lugares emblemáticos g) Otro: _____
7	Prefieres en un juego de mesa: a) juego de roles b) Juegos de estrategia c) juegos de adivinanza (charada) d) juegos de cartas e) Juego de aventuras (con dados y retos) f) Juego tradicional (partir y llegar a una meta) g) Juego de memoria
8	Si existiera un juego de mesa relacionado al quechua te gustaría que: a) Aprender palabras cotidianas b) aprender un poco más avanzado el idioma c) aprender el origen y alcance del quechua d) Aprender lo básico para poder saludar, comprar, ir al banco etc.
9	¿Qué estrategias de promoción y difusión del juego de mesa consideras que serían más efectivas para llegar a un mayor número de jóvenes cusqueños? a) Redes sociales b) Página web c) Eventos y ferias culturales d) Alianza con instituciones educativas e) Colaboración con organizaciones culturales f) Distribución en tienda física g) Otro: _____
10	¿Tienes alguna otra sugerencia o idea para la elaboración del juego de mesa? _____

ANEXO 5: Cuadro de palabras quechua utilizadas

Categoría	Palabra en quechua	Traducción en español
Animales / Uywakuna	<ul style="list-style-type: none"> ● Amaru ● Atoq ● Huk'ucha ● K'ayra ● Kanka ● Khuchi ● Kuntur ● K'usillo ● Michi ● Paqocha ● Piki ● Pillpinto ● Q'ente ● Sayno ● Sisi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Serpiente ● Zorro ● Ratón ● Rana ● Gallo ● Cerdo ● Condor ● Mono ● Gato ● Alpaca ● Pulga ● Mariposa ● Picaflor ● Caballo ● Hormiga

	<ul style="list-style-type: none"> • Taruka • Ukuku • Urpi • Uwija • Waca • Wallpa • Wik'uña 	<ul style="list-style-type: none"> • Venado • Oso • Paloma • Oveja • Vaca • Gallina • Vicuña
Objetos / qačkuna	<ul style="list-style-type: none"> • Hamp'ara • Hatun Tiyana • K'aspi • Kuchuna • Llijlla • Manka • O'qarina • Pacha • Patara • Perqa • Pichana • P'uku • Puñuna • Punku • Qhawana • Qelqana • Theqtichina • Tiyana • Wasi • Wislla 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • Sofá • Palo • Cuchillo • Manta • Olla • Recogedor • Ropa • Libro • Pared • Escoba • Plato • Cama • Puerta • Ventana • Escritorio • Sartén • Silla • Casa • Cucharón
Cuerpo Humano / Runakurku	<ul style="list-style-type: none"> • Aycha Qara • Chujcha • Kiru • Kunka • Kurku • Maki • Moqo • Ñawi • Ñuñu • Puputi • Qallu • Rinri • Ruk'a • Senqa • Siki • Sillukuna • Sonqo • Sorq'an • Tullu • Yawar 	<ul style="list-style-type: none"> • Piel • Cabello • Diente • Cuello • Cuerpo • Mano • Rodilla • Ojo • Senos • Ombligo • Lengua • Oreja • Dedo • Nariz • Trasero • Uñas • Corazón • Pulmón • Hueso • Sangre
Naturaleza / Kawsay pacha	<ul style="list-style-type: none"> • Chaska • Chijchi • Inti • Illapa • Janaq Pacha • Kulli Sara • Killa • K'uychi • Mallki 	<ul style="list-style-type: none"> • Estrella • Nieve • Sol • Rayo • Cielo • Maiz morado • Luna • Arco iris • Árbol

	<ul style="list-style-type: none"> • Mayu • Orqo • Para • Pawqar Waray • Phaqaqa • Qori • Ruqoto • Rumi • T'ika • Wayra 	<ul style="list-style-type: none"> • Río • Montaña • Lluvia • Primavera • Cascada • Oro • Rocoto • Piedra • Flor • Viento
Familia / Wasi ayllu	<ul style="list-style-type: none"> • Apucha • Awicha • Haway • Ipa • Kaka • Ñaña • Qosa • Wawa • Wayqe 	<ul style="list-style-type: none"> • Abuelo • Abuela • Nieto • Tía • Tío • España • Esposo • Bebé • Hermano

ANEXO 6: Mockups adicionales del juego de mesa







ANEXO 7: Fotografías de la implementación







ANEXO 8: Juicio de pares - Carta del evaluador Ruperto Pérez

Lima 25 de octubre de 2024

Señores,
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto de tesis **Yanapaqui: Diseño de un juego de mesa para fortalecer la identidad cultural y promover el quechua entre jóvenes cusqueños, nacionales y turistas de 18 a 25 años**, por la Bachiller Darla Ariana Escobar Cotos referido a un juego de mesa diseñado para promover el aprendizaje del idioma quechua. Los jugadores deben avanzar en un tablero mientras enfrentan desafíos que les permite aprender palabras quechuas y su significado. A lo largo del recorrido, obtienen recompensas o castigos que influyen en el desarrollo de la partida hasta llegar al desafío final. En este punto, deberán aplicar los conocimientos adquiridos para lograr la victoria. A través del juego, se busca transformar la experiencia de aprendizaje en una actividad entretenida para nuevas generaciones

Al analizar detalladamente el proyecto Yanapaqui, considero que su propuesta resulta relevante y oportuna en el contexto actual de la lengua quechua. Este juego no solo responde a la necesidad de revitalizar el quechua entre los jóvenes de Cusco, sino que también busca crear conciencia sobre el valor cultural del idioma, haciéndolo accesible y atractivo para una generación que, debido a estigmas, ha perdido conexión con esta lengua ancestral. Desde su diseño gráfico hasta su mecánica de juego, Yanapaqui se convierte en una herramienta innovadora que contribuye a la preservación del quechua, generando un impacto cultural positivo y duradero tanto para los jugadores como para la comunidad. Al combinar aprendizaje y entretenimiento, el juego se aleja de los métodos tradicionales, permitiendo a los jóvenes experimentar el idioma quechua de manera dinámica y divertida, lo que fomenta su participación, colaboración y comprensión. Además, al integrar elementos de la cultura andina, como su historia, valores y costumbres, Yanapaqui favorece un entendimiento más profundo y un mayor aprecio por la identidad cultural cusqueña, creando una conexión más cercana y personal con su cultura. Por todas estas razones, considero que este proyecto merece apoyo y reconocimiento, ya que tiene el potencial de generar un cambio significativo en la percepción del quechua, ayudando a superar prejuicios y promoviendo su aprendizaje.

Atentamente



Mg. Ruperto Pérez Albela Stuart
Docente
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú



ANEXO 9: Juicio de pares - Carta del evaluador Ricardo Vargas

Lima 30 de octubre de 2024

Señores,
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto de tesis **Yanapaqui: Diseño de un juego de mesa para fortalecer la identidad cultural y promover el quechua entre jóvenes cusqueños, nacionales y turistas de 18 a 25 años.** diseñado por la Bachiller DARLA ARIANA ESCOBAR COTOS referido a un juego de mesa diseñado para promover el aprendizaje del idioma quechua.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante porque ofrece una forma innovadora y divertida de aprender y practicar el quechua, una lengua ancestral con un profundo significado cultural. Al hacerlo, contribuye a revitalizar y preservar este idioma, que está en riesgo de extinción. A través del juego, los jóvenes pueden conectarse de manera más profunda con sus raíces culturales, fortaleciendo su sentido de pertenencia y orgullo por su identidad. "Yanapaqui" incorpora elementos de la cosmovisión andina, fomentando el conocimiento del idioma quechua. A largo plazo, este tipo de iniciativas pueden contribuir al desarrollo del turismo cultural, promoviendo el conocimiento y la valoración de la cultura y del idioma quechua. El diseño en este caso es una herramienta visual para fortalecer la identidad cultural a través de personajes míticos del Perú, destacando una paleta de colores que evoca naturaleza, la tierra y otros elementos andinos. Posiblemente el diseñar barajas con personajes que estén inspirados en la mitología inca podría agregar un elemento más lúdico y atractivo al juego.

Atentamente



Mg. Ricardo Martín Vargas Torres

ANEXO 10: Juicio de pares - Carta del evaluador Ricardo Tsuchiya

Lima, 3 de noviembre 2024

Señores,
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto de tesis: **Yanapaqui: Diseño de un juego de mesa para fortalecer la identidad cultural y promover el quechua entre jóvenes cusqueños, nacionales y turistas de 18 a 25 años** diseñado por la Bachiller Darla Ariana Escobar Cotos referido a un juego de mesa diseñado para de promover el aprendizaje del idioma quechua, buscando transformar la experiencia de aprendizaje en una actividad entretenida para nuevas generaciones.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto encuentro que el mismo es pertinente ya que trata sobre un problema evidente como la pérdida de identidad, proponiendo una herramienta que incluye al idioma como parte fundamental del reforzamiento de la identidad y considerando el contexto actual de la lengua quechua. Recalco la elección y uso del juego de mesa como herramienta para acceder fácilmente a las nuevas generaciones y ser el vínculo hacia las tradiciones, valores y legado cultural que construirían su identidad. Es necesario recalcar el diseño. conceptual del juego de mesa, desde la concepción hasta la mecánica del mismo que apunta además a mostrar rasgos culturales, históricos y costumbristas, pasando por el manejo del diseño visual y la propuesta gráfica reflejada en el tablero, las tarjetas y las piezas que constituyen un proyecto completo.

Considero que es una investigación que propone un producto con potencial y que puede marcar un cambio en la percepción de las nuevas generaciones sobre el idioma como inicio al fortalecimiento de su identidad.

Atentamente



Mg. Ricardo Tsuchiya Watanabe