



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO
OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciados en Diseño Gráfico

Autor/a:

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

Sevillano Vinueza David Andres

Tutor/a:

Mg. Freire Sarmiento Jorge David

Latacunga - Ecuador

Julio 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **ZUMBANA CHIPANTIZA JHOSELIN NAGELY** con cédula de ciudadanía No.1725601668, **SEVILLANO VINUEZA DAVID ANDRES** con cédula de ciudadanía No. **1004756092** declaramos ser autores del Proyecto de Investigación: “**IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS**”, siendo el **Mg. Freire Sarmiento Jorge David** tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, Julio 2025

Firma



**ZUMBANA CHIPANTIZA
JHOSELIN NAGELY**

C.I 1725601668



**SEVILLANO VINUEZA
DAVID ANDRES**

C.I1004756092

CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely** identificada con cédula de ciudadanía N°. **1725601668** de estado civil soltera quien en lo sucesivo se denominarán LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA. - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

Historial Académico

Inicio de la carrera: Octubre 2021-Marzo 2022

Finalización de la carrera: Abril- Agosto 2025

Aprobación en Consejo Directivo: 28 de julio de 2025

Tutor: Mg. Freire Sarmiento Jorge David

Tema: “IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS”

CLÁUSULA SEGUNDA. - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

CLÁUSULA TERCERA. - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO: Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

- a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.
- b) La publicación del trabajo de grado.
- c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.
- d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.
- e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

CLÁUSULA SEXTA. - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD. - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS. - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

CLÁUSULA NOVENA. - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

CLÁUSULA DÉCIMA. - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

CLÁUSULA UNDÉCIMA. - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicite.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, a los 30 días de julio del 2025.

Firma



Zumbana Chipantiza
Jhoselin Nagely
Autora
LA CEDENTE

Dra. Idalia Pacheco
Tigselema, Ph.D.
LA CESIONARIA

CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Sevillano Vinueza David Andres** identificado con cédula de ciudadanía N°. **1004756092** de estado civil soltero quien en lo sucesivo se denominarán LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA. - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

Historial Académico

Inicio de la carrera: Octubre 2021-Marzo 2022

Finalización de la carrera: Abril- Agosto 2025

Aprobación en Consejo Directivo: 28 de julio de 2025

Tutor: Mg. Freire Sarmiento Jorge David

Tema: “IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS”

CLÁUSULA SEGUNDA. - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

CLÁUSULA TERCERA. - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO: Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

- a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.
- b) La publicación del trabajo de grado.
- c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.
- d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.
- e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

CLÁUSULA SEXTA. - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD. - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS. - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

CLÁUSULA NOVENA. - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

CLÁUSULA DÉCIMA. - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

CLÁUSULA UNDÉCIMA. - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicite.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, a los 30 días de julio del 2025.

Firma

Sevillano Vinuesa David
Andres
Autor
EL CEDENTE

Dra. Idalia Pacheco
Tigselema, Ph.D.
LA CESIONARIA

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

“IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS”, realizado por **Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely** y **Sevillano Vinueza David Andres**, estudiantes de la carrera de **Diseño Gráfico**, considero que dicho Trabajo Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación, que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Julio 2025

Firma



Mg. Freire Sarmiento Jorge David

El Tutor


APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, se aprueba el Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, los postulante **Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely** y **Sevillano Vinuesa David Andres**, con el Proyecto de Investigación titulado **“IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos para ser sometidos al acto de sustentación del Trabajo de Titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los anillados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 21 de Julio de 2025

Para constancia firman:



Lector 1 (Presidente)

Arq. Lanas López Manuel
Enrique

CC: 0501647598



Lector 2

Mg. Aguilar Orozco Mike
Orlando

CC: 0704346766



Lector 3 (Secretario)

Mg. Salazar Abad Henry
David

CC: 1718432352

CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el tema: “**IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS**”, de **Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely** y **Sevillano Vinueza David Andres**, de la carrera de Diseño Gráfico, remito la captura de pantalla del reporte de Turnitin con un porcentaje de coincidencias del 7 %; y de Uso de Inteligencia Artificial 0 % y, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

Similitud



Página 2 of 63 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: tm:ast::1:3298141779

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguir de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por guiar cada paso en mi camino, a mis papis por su amor y apoyo incondicional.

Agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a cada uno de mis docentes, por ser parte de formación universitaria. A todos mis amigos, en especial a Mónica y David, quienes fueron un pilar fundamental en esta etapa, porque compartimos desvelos, risas y llantos.

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios y a mi madre, cuyo apoyo incondicional ha sido fundamental desde el inicio hasta la culminación de esta valiosa etapa universitaria. Extiendo mi gratitud a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a cada uno de mis docentes, por compartir su conocimiento y por su dedicación al desarrollo académico de sus estudiantes. A mi familia y amigos, gracias por estar siempre presentes. Y a Jhoselin, mi compañera de tesis, reconozco con especial estima su compromiso, esfuerzo y compañía constante. Este logro es también fruto de su entrega.

Sevillano Vinueza David Andres

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a las personas más importantes en mi vida, mis papis, Julio Zumbana y Mary Chipantiza, quienes dieron todo por mí, porque esta etapa es un logro de ellos, además son mi motivo de inspiración. A mis hermanos Tania, Irene y Fernando porque me enseñaron a no rendirme.

A Josué, Jayden y Selena que con sus ocurrencias y alegrías hacen mis días felices.

Con profundo cariño y gratitud, dedico esta tesis a mis angelitos, mis abuelitos, Reymundo y mamita María, quienes desde el cielo me enviaron fuerzas para superar cada obstáculo.

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a la mujer más importante de mi vida, quien con amor incondicional y fortaleza ha sido mi mayor apoyo, incluso cuando he fallado, gracias mamá. Después de Dios, ella ocupa el primer lugar en mi corazón. Agradezco también a Blanquita y Antonio, cuyos consejos y correcciones siempre guiaron mi camino. A toda mi familia, por la alegría y la buena energía que me han brindado. A Leonardo, quien en estos ocho meses se ha convertido en mi mundo. Y, por supuesto, a mis amigos, sin quienes esta historia no habría sido la misma.

Sevillano Vinuesa David Andres

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN

Idioma indígena kichwa básico en juegos móviles del grupo étnico Otavalo en niños de 9 años

Autor/es:

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

Sevillano Vinueza David Andres

RESUMEN

Actualmente nos encontramos en una sociedad donde las nuevas tecnologías están presentes de manera cotidiana, formando parte de la rutina diaria de niños y niñas. Una de las herramientas tecnológicas es el teléfono móvil, que resulta más accesible para ellos, si se lo maneja de forma responsable, se puede obtener beneficios de su uso en diferentes áreas, en especial en el ámbito de la educación, generando oportunidades de aprendizaje.

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad diseñar una propuesta de videojuego que permita reforzar o aprender términos básicos del idioma kichwa de la ciudad de Otavalo en niños de 9 años, con el fin de contribuir a la conservación del idioma, debido a que en los últimos años el kichwa ha dejado de hablarse y transmitirse por las nuevas generaciones.

La elaboración del proyecto se basó en la investigación del usuario específico y se realizó el levantamiento de información sobre el idioma mediante encuestas. Posteriormente se elaboró una indagación visual de los juegos frecuentados por los usuarios. Finalmente, se desarrolló prototipos utilizando la metodología MDA, la cual tiene un enfoque en la comprensión y diseño de propuestas de videojuego, esta técnica consta de tres etapas: estéticas, dinámicas y mecánicas, que da como resultado final una propuesta de videojuego mediante el cual se busca generar aportes en el área de la educación.

PALABRAS CLAVE: idioma, educación, kichwa, videojuegos, niños.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS, AND EDUCATION

**Title in English: “Basic Kichwa Indigenous Language in Mobile Games of the Otavalo
Ethnic Group in 9-years-old Children”**

Autor(s):

Sevillano Vinueza David Andres

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

ABSTRACT

We currently live in a society where new technologies are present daily, forming part of the daily routine of children. One of these technological tools is the mobile phone, which is more accessible to them. If used responsibly, it can be beneficial in different areas, especially in the field of education, generating learning opportunities. This research project aims to design a video game that allows 9-years-old children to reinforce or learn basic terms of the Kichwa language of the city of Otavalo, to contribute to the preservation of the language, given that in recent years Kichwa has ceased to be spoken and passed on by the younger generations. The project was based on specific user research, and information about the language was gathered through surveys. Subsequently, a visual investigation of the games frequented by users was carried out. Finally, prototypes were developed using the MDA methodology, which focuses on the understanding and design of video game proposals. This technique consists of three stages: aesthetics, dynamics, and mechanics, resulting in a video game proposal that seeks to generate contributions in the area of education.

Keywords: Language, Education, Kichwa, Video Games, Children.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al Idioma Inglés del Proyecto de Investigación cuyo título versa “**IDIOMA INDÍGENA KICHWA BÁSICO EN JUEGOS MÓVILES DEL GRUPO ÉTNICO OTAVALO EN NIÑOS DE 9 AÑOS**” presentado por **Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely** y **Sevillano Vinueza David Andres**, egresados de la carrera de **Diseño Gráfico** de la **Facultad de Ciencias Sociales, Arte y Educación**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad por lo que autorizo a los peticionarios hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Julio del 2025

Atentamente,

Mg. Bolívar Cevallos Galarza.

DOCENTE DEL CENTRO DE IDIOMAS

0910821669



CENTRO
DE IDIOMAS

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR	iii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD	xi
AGRADECIMIENTO	xiii
DEDICATORIA	xv
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
AVAL DE TRADUCCIÓN DEL CENTRO DE IDIOMAS	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE	xx
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. BENEFICIARIOS	4
4.1. Beneficiarios Directos	4
4.2. Beneficiarios Indirectos.....	4
5. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
6. OBJETIVOS	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos.....	7
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS	8
8. SUSTENTO TEÓRICO	9
8.1. Idioma Kichwa.....	9
8.2. Características del idioma Kichwa	9
8.3. Vocablo Kichwa	10
8.4. Transmisión generacional de la lengua	11
8.5. Aprendizaje en niños de 9 años	12
8.6. Educación intercultural Bilingüe	12
8.7. Usabilidad en videojuegos para niños	13

8.8.	Diseño centrado en el usuario infantil indígena	14
8.9.	Concepto de la Gamificación.....	14
8.10.	Gamificación educativa: el juego como herramienta en entornos de aprendizaje mediados por tecnología	15
8.11.	Aplicaciones y videojuegos en el aprendizaje de lenguas	16
8.12.	Diseño gráfico en contextos educativos interculturales	17
8.13.	Narrativa interactiva como recurso pedagógico	17
8.14.	Cromática, narrativa, arquitectura y características técnicas en los juegos móviles para niños.....	18
9.	VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS	18
10.	METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL	18
	Metodología 1.....	18
	Metodología 2.....	22
	Muestra.....	23
	Metodología 3.....	30
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	39
12.	IMPACTO DEL PROYECTO	56
13.	PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDAD	56
	Cronograma de actividades.....	56
	Presupuestos	60
14.	CONCLUSIONES	62
15.	RECOMENDACIONES	63
16.	REFERENCIAS	64
17.	ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Matriz de actividades.....	8
Tabla 2.	Datos población	23
Tabla 3.	Aspectos visuales de los juegos destacados.....	25
Tabla 4.	Buyer Persona Toa	28
Tabla 5.	Buyer Persona Alejandra	29
Tabla 6.	Descripción de emociones	31
Tabla 7.	Descripción de personajes.....	32
Tabla 8.	Descripción de interfaz 1	34
Tabla 9.	Descripción de interfaz 2	34

Tabla 10. Descripción de interfaz 3	34
Tabla 11. Descripción de interfaz 4	35
Tabla 12. Descripción de interfaz 5	35
Tabla 13. Descripción de interfaz 6	36
Tabla 14. Descripción de interfaz 7	36
Tabla 15. Descripción de interfaz 8	37
Tabla 16. Descripción de interfaz 9	37
Tabla 17. Descripción de interfaz 10	38
Tabla 18. Descripción de interfaz 11	38
Tabla 19. Contenidos de los temas seleccionados del idioma kichwa.....	41
Tabla 20. Descripción de niveles	46
Tabla 21. Bocetos de los escenarios del juego	49
Tabla 22. Ilustración de aspectos visuales.....	50
Tabla 23. Cronograma de actividades.....	56
Tabla 24. Descripción de gastos.....	60
Tabla 25. Presupuestos promedios en juegos móviles.....	61
Tabla 26. Presupuestos promedios en consolas.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Docentes hablantes del idioma kichwa	19
Figura 2. Temas de aprendizaje del kichwa	20
Figura 3. Términos de animales en kichwa	20
Figura 4. Términos de animales en kichwa	21
Figura 5. Términos de colores en kichwa	21
Figura 6. Términos de las partes del cuerpo en kichwa.....	21
Figura 7. Términos de los saludos en kichwa.....	22
Figura 8. Preferencias de juegos móviles en niños de 9 años	24
Figura 9. Juegos destacados.....	24
Figura 10. Mapa de calor de los juegos destacados	27
Figura 11. Resultados encuesta	43
Figura 12. Resultados encuesta	43
Figura 13. Resultados encuesta	44
Figura 14. Resultados encuesta	44
Figura 15. Interfaces	52
Figura 16. Interfaces	54
Figura 17. Elementos visuales.....	55

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Idioma indígena kichwa básico en juegos móviles del grupo étnico Otavalo en niños de 9 años.

Fecha de inicio:

Octubre 2024

Fecha tentativa de finalización:

Julio 2025

Lugar de ejecución:

Otavalo- Imbabura

Facultad que auspicia:

Ciencias Sociales Artes y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Equipo de Trabajo:

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

Sevillano Vinueza David Andrés

Tutor del Proyecto:

Mg. Freire Samaniego Jorge David

Hoja de Vida (Ver anexo 1).

Coordinadora del Proyecto:

Zumbana Chipantiza Jhoselin Nagely

Sevillano Vinueza David Andrés

Hoja de Vida (Ver anexo 2).

Área de Conocimiento:

El presente proyecto se enfoca en el área multimedia.

Línea de investigación:

Cultura, Arte, Diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Otavalo es una ciudad rica en cultura, tradición y vivencias. Además de esto cuenta con su idioma predominante kichwa el cual, ha sido transmitido por generaciones por los pobladores del sector. Sin embargo, en los últimos años se ha evidenciado una pérdida del idioma, teniendo más porcentaje en niños y jóvenes, quienes no se interesan por aprender el idioma, debido a las influencias extranjeras y las nuevas tecnologías. De manera que, se procura promover la conservación del kichwa, por medio de soportes digitales, los cuales se crearan en base a la investigación sobre la lingüística básica kichwa.

Por lo cual este proyecto ve la necesidad de implementar estrategias para la conservación del idioma kichwa, desde este punto de vista se busca crear herramientas digitales las cuales ayudan a fomentar el aprendizaje de la lengua, implementando una propuesta de juego móvil.

Esta investigación está dividida en diferentes sesiones, siendo ellas el planteamiento del problema, justificación, beneficiarios, validación de preguntas científicas, marco conceptual, metodología, análisis y resultados, impacto, conclusiones y recomendaciones, cada una describiendo el proceso para la realización del proyecto.

3. JUSTIFICACIÓN

El kichwa es una lengua nativa de Ecuador y representa un pilar cultural para muchas comunidades indígenas. Sin embargo, se ha evidenciado una pérdida progresiva del idioma en las nuevas generaciones. Esto significa que la lengua ha dejado de transmitirse entre los propios habitantes, debido a diversos factores, especialmente en el ámbito educativo. Aunque existen algunas escuelas bilingües, la mayoría priorizan el castellano como lengua principal, a esto se suma la escasez de herramientas digitales innovadoras que ayuden al refuerzo, la difusión y conservación del idioma; dentro y fuera de las aulas, del mismo modo para personas que están interesadas en aprenderlo por cuenta propia.

Para lo cual, si no se consideran factores actuales como la tecnología, los medios de comunicación, el entretenimiento y el idioma kichwa o se acopla a estos contextos, corre el riesgo de dejar de usarse activamente y perderse con el pasar del tiempo. Por ello, se propone una solución digital educativa e innovadora, es decir un juego móvil dirigido a niños de 9

años del grupo étnico Otavalo, que se encuentran en el proceso de aprendizaje. Además, este proyecto puede complementar los métodos tradicionales de enseñanza, ofreciendo una alternativa adaptable para enfrentar la pérdida del kichwa.

Para finalizar, se toma en consideración la gamificación, la cual tiene como principio aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos, como recompensas, retos y niveles en el aspecto educativo. Esta estrategia mejora el aprendizaje de los niños, en este caso facilita la adquisición del kichwa en estudiantes al presentar la lengua de manera lúdica y atractiva, contribuyendo a la revitalización y difusión del idioma.

4. BENEFICIARIOS

4.1. Beneficiarios Directos

Los beneficiarios directos de este proyecto representan al grupo principal al que está dirigida esta propuesta de juego móvil educativo, sobre el cual se espera generar un impacto positivo. En este caso, se ha identificado como población beneficiaria a 142 niños y niñas de 9 años de edad, pertenecientes a las instituciones educativas: Unidad Educativa “República del Ecuador” y Unidad Intercultural Bilingüe “Presbítero Amable Herrera”, ubicadas en la Ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura. Además de docentes, quienes aportan con su conocimiento en el levantamiento de información sobre en kichwa.

Su participación será clave para asegurar que los contenidos, metodologías y recursos propuestos estén contextualizados, resulten funcionales y adecuados para el público que está destinado este proyecto.

4.2. Beneficiarios Indirectos

Además de los beneficiarios directos, este proyecto contempla un conjunto de beneficiarios indirectos, compuestos por personas que se verán positivamente involucrados en el resultado de esta propuesta. Estos beneficiarios indirectos incluyen a las autoridades educativas y padres de familia de los estudiantes participantes.

Las autoridades podrán fortalecer temas del idioma kichwa mediante la incorporación de esta propuesta como una herramienta complementaria para reforzar el aprendizaje del idioma. Así mismo los padres de familia podrán presenciar los efectos positivos en sus hijos.

5. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Contextualización del problema

El kichwa es parte integral de la identidad de las comunidades indígenas en Ecuador, por ende, debe integrarse en los medios de difusión modernos, además la UNESCO menciona que, el kichwa lengua nativa del Ecuador se encuentra en un proceso de pérdida. De igual manera, Gonzalo Díaz (2021) docente intercultural bilingüe en Imbabura comenta que “El estado en primera instancia debe apoyar con financiamiento para la formación y capacitación sobre el idioma en el país, debido a que en la actualidad no existen instituciones que forme profesores kichwas”, por lo que gran parte de talleres son brindadas por instituciones privadas, en donde incluyen una inversión monetaria de \$269 por individuo como valor mínimo (Enrique, 2021).

Se evidencia que un 70% de la población ha dejado de transmitir el kichwa debido a la escasez de herramientas digitales innovadoras para la difusión y conservación del idioma (Buitrón, 2019). El diario La Hora (2020) menciona que en Otavalo, la lengua ha sufrido una transformación profunda por la escasez de hablantes. Además, el crecimiento excesivo de las nuevas tecnologías ha cambiado la forma de aprendizaje del idioma en las personas, sin embargo, las plataformas digitales con la finalidad de enseñar una lengua son limitadas al hablar del kichwa, a diferencia de otros idiomas, por ejemplo, una app popular es Duolingo, enfocada en la enseñanza de varios idiomas extranjeros, excesivo de las nuevas tecnologías ha cambiado la forma de aprendizaje de un idioma, sin embargo, las plataformas digitales con la finalidad de enseñar una lengua son limitadas al hablar del kichwa, a diferencia de otros idiomas, por ejemplo, la app más popular, Duolingo enfocada en la enseñanza de varios idiomas extranjeros, contaba con 83 millones de usuarios y 5,8 millones de suscriptores de pago a finales del tercer trimestre del 2023 (Romanos y Prieto, 2018; Martínez, 2023).

Identificación de problema

Otavalo es una ciudad con una gran riqueza cultural, gastronómica y con reconocimiento turístico a nivel nacional, cuna de diversidad cultural, donde la lengua predominante es el kichwa. Sin embargo, en los últimos años la lengua ha estado en un proceso de extinción. Según el diario La Hora (2020) en una década se ha registrado que un 20% de la población ha dejado de practicar el kichwa. Marleen Haboud (2019) explicó que en 2014, un

50% de las personas prefería hablar kichwa en su casa; mientras que, en 2024, sólo el 36,1% de los entrevistados usa el idioma en este contexto, y la mayor parte opta por el castellano.

Esta tendencia se evidencia con mayor claridad en la población joven ya que solo 3,8% de los jóvenes habla kichwa mientras que el 76.8% habla castellano como lengua principal. Esta situación revela que la limitación de recursos didácticos digitales, como juegos en línea y plataformas interactivas han generado una crisis en la enseñanza del idioma kichwa (Haboud, 2014).

Por ende, la enseñanza se vuelve tediosa y desmotivadora, ya que los estudiantes demandan otras formas de aprender y no los métodos tradicionales como la pizarra y el marcador. Esta realidad exige una innovación y aprovechamiento de las herramientas para crear nuevas maneras de enseñar, las cuales se moldeen a los contextos digitales actuales (Zhondo, 2024).

Formulación del problema

De acuerdo con la problemática encontrada se definió las siguientes interrogantes:

¿De qué manera el diseño e implementación de juegos móviles con contenido básico del idioma kichwa influyen en el aprendizaje y la revitalización de la lengua en un niño de 9 años perteneciente al grupo étnico Otavalo?

6. OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta de juego móvil para el aprendizaje del kichwa básico para niños de 9 años del grupo étnico Otavalo.

Objetivos Específicos

- Identificar características fundamentales del idioma kichwa básico del grupo étnico Otavalo.
- Analizar la usabilidad y el diseño de juegos móviles frecuentados por los niños de 9 años.
- Elaborar la arquitectura y los elementos visuales de un juego móvil para la enseñanza del kichwa básico.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 1

Matriz de actividades

<i>Objetivos Específicos</i>	<i>Actividad</i>	<i>Descripción de la metodología por actividad.</i>	<i>Resultado de la Actividad</i>
<i>1. Identificar características fundamentales del idioma kichwa básico del grupo étnico Otavalo.</i>	<i>Registro y clasificación de vocabulario básico.</i>	<i>Aplicación de metodología cualitativa.</i>	<i>Obtención de datos sobre la lengua en aspectos específicos.</i>
<i>2. Analizar la usabilidad y el diseño de juegos móviles usados por los niños de 9 años.</i>	<i>Análisis comparativo de referentes.</i>	<i>Aplicación de indagación visual por Ellen Lupton.</i>	<i>Análisis de elementos de diseño de los juegos.</i>
<i>3. Elaborar la arquitectura y los elementos de diseño de un juego móvil para la enseñanza del kichwa básico.</i>	<i>Diseño de wireframes y esquemas visuales.</i>	<i>Se utilizó la Metodología MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek</i>	<i>Creación de esquemas visuales, y prototipos de baja fidelidad.</i>

Nota. Zumbana y Sevillano (2025)

8. SUSTENTO TEÓRICO

8.1. Idioma Kichwa

Álvarez (2010) afirma que “hay dos tesis con relación al origen de la lengua quichua, las dos peruanas: la primera menciona que nació en la región Sierra y la segunda en la región Costa”. El escrito titulado “El quichua en el Ecuador”, de un ensayo histórico- lingüístico, menciona que el quichua nace en una zona cercana al Lago Titicaca (ubicada en una zona compartida entre Perú y Bolivia) en una época no precisa. Las tribus Chinchas extendieron su comunidad hacia el sur, llegando hasta la región de los Araucanos, de la cual está comprobado que de la conquista de los Chichas data la introducción en el idioma araucano de palabras quichuas (Ortíz Arellano, 2001) cita de libro. Del mismo modo en otro relato dice que el idioma kichwa tiene raíces ancestrales en el antiguo Perú, pero su origen según ciertos historiadores presenta una datación estimada de al menos 5.000 años. Con respecto a la difusión del idioma kichwa en el Ecuador, los expertos proponen dos teorías. La primera sostiene que la lengua ya se hablaba por los Quipus, que llegó a ser muy familiar para el Inca Huayna Capac. La segunda hipótesis menciona que el kichwa fue introducido por otro Incas que llegaron del Cuzco (Pomboza, Paucar y Ulcuango, 2024).

8.2. Características del idioma Kichwa

El kichwa es una de las 14 lenguas originarias que aún se hablan en el Ecuador. Además, está reconocida por la Constitución, junto al castellano y el shuar, como idiomas oficiales para la comunicación intercultural. Esta lengua se habla en 13 provincias del país y, como ocurre con todos los idiomas, presenta distintas variantes según la región en la que se use. De hecho, el kichwa ecuatoriano es una versión específica del quechua, empleada exclusivamente en el territorio nacional. Una de sus características más distintivas es la ausencia de las vocales “e” y “o”, lo que explica por qué se llama “Kichwa” en lugar de “quechua” (Cobo, 2015). Además, en el proyecto “Métodos para la enseñanza del Kichwa en la Educación Bilingüe e Intercultural Preescolar.” menciona que la enseñanza del Kichwa en la educación preescolar bilingüe e intercultural en Ecuador es esencial para el desarrollo lingüístico y cultural de los niños. Integrar el Kichwa mediante canciones, cuentos y juegos tradicionales facilita un aprendizaje

significativo y fortalece la identidad cultural. Sin embargo, su implementación enfrenta desafíos, como la falta de recursos y formación docente adecuada. (Merino y Ilbis, 2024).

Por lo siguiente, algo que suele generar curiosidad es la manera en que se escribe. Tiempo atrás, era común ver el nombre de este idioma escrito con ortografía española como “quechua”. Sin embargo, hoy en día es común encontrarlo como “kichwa”. En 1998, durante el segundo Encuentro para la Unificación del Alfabeto Kichwa en Tumbaco, se oficializó un alfabeto único compuesto por 15 consonantes y 3 vocales. A pesar de ser una de las lenguas indígenas más habladas en el país, el conocimiento general sobre el kichwa es limitado. Entender esta lengua nos permite reconocer cómo ha influido en nuestro español cotidiano, especialmente en la región Sierra, donde muchas palabras de uso común provienen de esta lengua. Términos como guambra, chachay o llucho tienen su origen en kichwa y han sido integrados en el español de forma natural. Además, el kichwa es una lengua aglutinante, lo que significa que puede formar palabras complejas uniendo varios elementos. Por ejemplo, chaquiñán se compone de chaqui que significa pie, mientras ñan que tiene como definición camino, otro ejemplo es carishina que proviene de cari que es hombre y shina que significa como o parecido a algo (Cobo, 2015).

8.3.Vocablo Kichwa

La historia del alfabeto kichwa es muy impresionante. Esta lengua es una de las 10 que aún se mantienen vivas en Ecuador y es usada en gran parte de la Sierra y parte de la Amazonía. El kichwa es una de las variaciones del quechua, la cual es una lengua hablada en América y tiene una importante existencia en Perú, Bolivia y Ecuador por lo cual se estima que un alrededor de diez millones de indígenas lo conocen (Limerick, 2022).

En una investigación redactada por Yanchaliquin (2023) menciona que “el aprendizaje de la lectura y escritura kichwa, se refiere a la práctica de dominio de conocimiento oral y escrito en su idioma”. Argumentando así que el vocablo kichwa se divide en diferentes partes, la primera trata en la fonemática (fonología), que trata de aspectos relacionados con los fonemas kichwas como unidades distintas en su manifestación oral, en el habla cotidiana se expresan de manera distintas, depende de la lengua, la zona geográfica, entre otros. La segunda parte consiste en la morfología que trata aspectos como los pronombres que tienen varias clases, por ejemplo, personales, relacionales, demostrativos, interrogativos e indefinidos, además de las determinantes que son plurales y singulares. Y para finalizar la tercera parte la sintagmática,

que trata acerca de las estructuras y componentes de las oraciones, que está comprendida por sujeto, complemento y verbo (Chango & Potosí, 2009).

Incluso el ministerio de educación, convocó a un taller, además de las organizaciones indígenas, que estuvieron presentes en el centro de investigaciones para la educación indígena (CIEI) de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y profesionales lingüistas conocedores de la lengua, de las cuales en 1980, después de tantas deliberaciones se definió 26 grafías para la escritura de la lengua kichwa que son a, b, c, ch, d, f, g, h, i, j, l, ll, m, n, ñ, p, q, r, s, sh, t, ts, u, y, z, zh del cual cabe indicar que las grafías b, d, f y g corresponden a la lengua castellana, en el kichwa son alófonos de la /p/, /t/, /p/ y /k/ respectivamente. Luego del análisis habían quedado 21 grafías, eliminando: b, d, f, g y zh. En 1998 en el taller “II Encuentro para la unificación del Alfabeto Kichwa” dio como resultado 18 grafías: a, ch, i, j, k, l, ll, m, n, ñ, p, r, s, sh, t, u, w, y. más ts. Y finalmente en 2004 con un análisis se expresa el cambio del uso de la grafía /h/ por la /j/. oficializando 18 grafías para escribir la lengua kichwa: a, ch, i, j, k, l, ll, m, n, ñ, p, r, s, sh, t, u, w, y (Quishpe y Quishpe, 2016).

8.4. Transmisión generacional de la lengua

En el mundo existen alrededor de 7.000 lenguas. Se estima que 210 millones de personas hablan el 96% de las lenguas existentes. Es decir que la minoría de los habitantes habla la mayor cantidad de lenguas diferentes, mientras la mayoría de la población habla unos pocos idiomas. Los pueblos indígenas hablan más de 4.000 de las 7.000 lenguas (Garcés, 2020). Es así que se argumenta que la lengua se puede transmitir a través de relatos que la mayor parte de personas guardan en sus recuerdos y es de tradición oral, mantienen diferentes historias de acuerdo al lugar que interactúan con los niños, adolescentes, adultos y ancianos. También el kichwa está reflejado en las vivencias, leyendas, costumbres y tradiciones (Avendaño y Guapi, 2021).

Por otro lado, antiguamente, los incas con sus efectivos métodos de conquista, lo hacían también para introducir su idioma. Se dice que dos eran sus métodos que utilizaban:

Primero el aprendizaje por inmersión, que hacía referencia en llevar al Cuzco a los integrantes de la nobleza. Es así que, al estar rodeados de quichua hablantes, aprendían el idioma a la perfección en su día a día. Y por siguiente, la segunda forma de aprender, trataba de enviar docentes de Cuzco a los sectores. Dichos maestros iban a aquellos sectores locales además de enseñar a aprender el idioma que los pueblos conquistados (Ortiz, 2001).

8.5. Aprendizaje en niños de 9 años

La enseñanza en niños de 9 años, es una etapa importante porque se encuentran en el desarrollo de su capacidad de aprendizaje y su razonamiento se incrementa, de esta manera a esta edad los niños desarrollan una facilidad de comprender y mejorar sus propios desafíos, en comparación con niños de edades menores (Roldán, 2015). Es así que los niños a esta edad aprenden rasgos más complejos, como lo es memorizar textos o frases largas, reconocen sustantivos, verbos, adjetivos, además de distinguir sujeto y predicado, acerca de los animales, las plantas y los seres humanos (García, 2023). De esta manera, incluir una segunda lengua a esta edad es efectiva, puesto que a medida que la edad avanza, el aprendizaje de una segunda lengua puede ir perdiendo su valor natural. En esta edad, el cerebro de un niño sigue teniendo una buena predisposición de aprender, continua la necesidad de experimentar un idioma, pudiendo incluir reglas gramaticales, pero sientos concretas, además de incluir un aprendizaje más elaborado, de la cual en su aprendizaje se pueden incluir juegos que son importantes para motivarlos y hacer el aprendizaje de una manera más divertida y que sea productivo (Medina, 2013).

Además existen diferentes estilos de aprendizaje en los niños, que se define como la forma en la que las personas adquieren información sobre su alrededor, aunque la mayoría de los niños aprenden con un estilo preferido, que consiste en retener y aplicar lo aprendido, es decir reforzar lo que ellos ya saben, pero no solo este es un estilo de aprendizaje, sino también existen otros, que son: el visual, que consiste en que si un niño disfruta mirar libros ilustrados, programas de televisión ya sea con o sin sonido y tiende a observar con detenimiento, el mismo estará aprendiendo, por otro lado existe el auditivo, que es en sí , es escuchar y aprender mediante el oído, el mismo disfrutará de las conversaciones, otro es el aprendizaje táctil, también conocido como práctico o kinestésico, que consiste en aprender mediante la manipulación de algo con sus manos además de sentirse cómodos con actividades físicas, es decir están en constante movimiento, y por último otros niños pueden aprender memorizando información (Salim y Gopinathan, 2020).

8.6. Educación intercultural Bilingüe

En Ecuador, el desarrollo de la lengua muestra no solo la utilidad sino el valor simbólico que tiene el kichwa como elemento de identidad, por lo cual es importante la formación inicial

del docente (Zavala, 2007). Además, los primeros pasos de la educación bilingüe se dieron a partir de los años 40 con Dolores Cacungo que fue una mujer kichwa hablante, quien estableció en Cayambe tres escuelas con profesores indígenas que usaban el kichwa como lengua principal para la enseñanza, incluyendo el castellano, cuyo objetivo era defender la cultura ancestral, compartir herramientas técnicas para la población rural, de esta manera usar la lengua permite el fortalecimiento del kichwa (Haboud, 2019). Del mismo modo en otro artículo menciona que por las condiciones históricas como la llegada de los colonizadores hicieron que la lengua fuera considerada sin valor, posteriormente en la actualidad se recibió apoyo para impulsar la educación de los pueblos indígenas, lo que posteriormente dio lugar a la Educación Intercultural Bilingüe (Vernimmen, 2019).

En 1990 surge una iniciativa de hacer una educación para la población kichwa hablante. En mayo de 2005, cuando se realizó la convocatoria al proyecto de Sistematización de Experiencias en Educación Intercultural Bilingüe y Etnoeducación, debido a los cambios sociales y políticos vividos en el país (Alvarez, 2006).

8.7. Usabilidad en videojuegos para niños

En el año 2020, debido a la pandemia que se evidencio de COVID-19, inició una era de virtualidad forzada, que definió la educación 4.0, como un solución inmediata en la aplicación de herramientas tecnológicas existentes que permitieron continuar con los proceso de enseñanza- aprendizaje que son fundamentales en una población que va en conocimiento, es así que nacen la necesidad de establecer herramientas de apoyo tecnológico como son el caso de los videojuegos digitales educativos, los cuales promueven un modelo de aprendizaje activo para los niños y niñas (Solorzano, Pincay, Toapanta, Elizalde y Carrera, 2022).

En primer lugar, el origen de los juegos nace de una necesidad del ser humano, como un mecanismo de disfrutar de forma interactiva el tiempo de ocio, por lo cual en un software se marca la utilidad de un sistema interactivo mediante su utilidad funcional, es aquí donde el usuario pone a prueba el producto (Gonzalez, J. Padilla, F. y Gutiérrez, M. 2008). A lo que Ferreira (2020) en su artículo sobre “Information and Software Technology” argumenta que la: “Usabilidad es el grado en el que el producto o sistema puede ser utilizado por los usuarios específicos para lograr objetivos específicos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico”. Además, los usuarios ya sean novatos o expertos muestran interés por interfaces optimizadas, que utilizan descripción en sus componentes, es decir las interfaces

están diseñadas eficientemente y fáciles de usar, haciéndolas intuitivas según el público objetivo (Sackl, 2020).

8.8. Diseño centrado en el usuario indígena

Para comprender el diseño centrado en el usuario indígena, es fundamental partir del entendimiento profundo sobre Diseño centrado en el usuario (DCU), su definición, procesos y técnicas. El DCU ha ganado popularidad en los últimos años como un proceso que busca responder directamente a las necesidades reales de los usuarios a quienes va dirigido (Sánchez, 2011). En este sentido, identificar dichas necesidades no solo permite desarrollar productos funcionales, sino también representa una ventaja competitiva en el ámbito económico, al garantizar que el servicio o producto diseñado será útil para alguien específico y no diseñado por intuición. Para lograr esto se sigue un proceso comenzando por investigar al usuario seguido del análisis de los resultados obtenidos en la primera etapa pasando a las últimas etapas que consiste en el diseño y la evaluación (Herrera y Oliveri, 2021). Estos principios y etapas cobran más relevancia cuando se trata de diseñar para públicos particulares, como los niños indígenas, donde es esencial considerar al grupo infantil en su totalidad y no basarse únicamente en la experiencia del individuo. De esta forma, se asegura que el diseño sea culturalmente familiar, comprensible y significativo para todos los usuarios, Diseñar para un grupo específico implica minimizar el riesgo de que el producto no sea usado, lo cual solo es posible si el diseñador establece una relación directa con el usuario final, integrando activamente en el proceso. Así el usuario se convierte en el eje central del diseño y la funcionalidad del sistema se construye en función a sus características y contextos particulares (Galeano, 2008).

8.9. Concepto de la Gamificación

Desde tempranas edades, los juegos forman parte esencial de la vida cotidiana de los niños, ya que estimulan el desarrollo cognitivo, motriz y social. En una primera etapa, favorecen la adquisición de habilidades motoras; posteriormente, contribuyen al desarrollo de la imaginación, la construcción de un criterio y finalmente permiten la aceptación y aplicación de reglas en contextos compartidos con el tiempo, los juegos han evolucionado más allá de su función recreativa, convirtiéndose en herramientas clave para el aprendizaje en disciplinas como la ciencia, la tecnología, las matemáticas, la salud, entre otras. Esta transformación conceptual llevó a que en el año 1970 surgiera el término “juegos serios”, y más adelante, en

2010 apareciera el concepto de “gamificación” o “ludificación”, términos que describen el uso de las dinámicas y elementos propios de un juego en contextos lúdicos (Lodoño y Rojas, 2020). Smith y Robinson (2010) mencionan que la gamificación implica la incorporación de mecánicas como los puntos, insignias y niveles con el objetivo de motivar e involucrar al usuario. Robson (2015) por su parte plantea que estos elementos pueden ser utilizados estratégicamente para generar cambios de comportamiento en situaciones ajenas al juego. Mientras, Vásquez y Rojas (2020) destacan que la gamificación ha evolucionado hasta convertirse en una técnica aplicada a contextos educativos y organizacionales, con el fin de mejorar el rendimiento, fomentar la resolución de problemas y fortalecer el aprendizaje de distintas disciplinas académicas. También nos menciona que, para lograrlo, se debe integrar cuidadosamente principios, mecanismos de retroalimentación e interacciones propias del juego, los cuales inspiran al usuario a adoptar nuevas conductas y alcanzar los objetivos propuestos.

8.10. Gamificación educativa: el juego como herramienta en entornos de aprendizaje mediados por tecnología

En el contexto de una sociedad digitalmente conectada, donde los usuarios demandan experiencias atractivas, dinámicas y eficientes en cuanto a la educación, la gamificación surge como una técnica pedagógica capaz de trasladar las mecánicas de un juego al ámbito educativo, para cumplir con dichos estándares. Su objetivo es mejorar la adquisición de conocimientos, desarrollar habilidades específicas e incentivar al compromiso de los estudiantes a través de recompensas, retos y dinámicas propias de un videojuego (Gaitan, 2013). Esta metodología ha cobrado fuerza por su carácter lúdico, que facilita la interiorización de contenidos de forma entretenida y significativa, generando así una experiencia positiva en el usuario, esto fomenta la motivación y el deseo de superación (Gaitan, 2013). En este sentido, Cid (2017) nos menciona que la incorporación de tecnologías en la vida cotidiana ha provocado transformaciones profundas en distintas áreas como la industria, la medicina y especialmente en la educación gracias a estos avances, han facilitado entornos de aprendizaje más dinámicos, controlados y centrados en el estudiante.

Sin embargo, como señala Calero (2019), la incursión de las TIC en las aulas también plantea retos, como la necesidad de reflexionar críticamente sobre la relación con la mejora de la calidad educativa. En concordancia, la UNESCO destaca que el desarrollo acelerado de las tecnologías de la información y comunicación exigen una actualización del sistema educativo, tanto en las metodologías de enseñanza como en la incorporación de estos avances al currículum

escolar. La gamificación, por tanto, no debe verse como una moda pasajera, sino como una estrategia clave para transformar la experiencia educativa, integrando el juego y la tecnología como elementos esenciales de aprendizaje en el siglo XXI (Cid, 2017) .

8.11. Aplicaciones y videojuegos en el aprendizaje de lenguas

En la actualidad, los dispositivos tecnológicos como los smartphones ofrecen múltiples posibilidades para resolver necesidades cotidianas, entre ellas el aprendizaje de idiomas. Este avance ha permitido que, a través de aplicaciones móviles sea posible acceder a recursos que hace algunas décadas eran impensables (Carbajo y Berná, 2021). Además, las apps educativas han transformado la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos, ofreciendo ambientes más eficientes y satisfactorios gracias al uso de herramientas interactivas. Según Rodríguez, Martínez y Arana (2024) menciona que estas aplicaciones promueven la personalización del aprendizaje, aumentando la motivación del estudiante y se adaptan a distintas edades mediante diseños atractivos y mecanismos de retroalimentación, o cual es especialmente útil para aquellos con dificultades en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Por su parte Izquierdo, Cruz, Aquino Zuñiga, Sandoval Caraveo y García Martínez (2017) indica que las tecnologías permiten tanto a estudiantes como a docentes acceder a una amplia gama de actividades de comprensión y producción lingüística, facilitando así el aprendizaje de una segunda lengua.

De esta misma manera Blake (2016) destaca que el uso de dispositivos móviles contribuye al desarrollo integral de habilidades comunicativas como hablar leer y escribir. Aprender un nuevo idioma se ha vuelto fundamental para acceder a mayores oportunidades educativas, ya que gran parte de la literatura académica se encuentra escrita en lenguas extranjeras. Esto ha motivado la creación de diversas aplicaciones que promueven un aprendizaje práctico, autodidacta y creativo (Moreno, 2023). Además, como señala Gómez y Gonzáles (2008), la clave para educar a los niños radica en mantener su atención. Esta premisa, inspirada por programas como *Barrio Sésamo*, también aplica al uso de videojuegos educativos, los cuales mejoran la velocidad de aprendizaje y mantienen al usuario motivado mediante recompensas visuales y mecánicas de progreso, incluso cuando el juego está diseñado para concluir el estudiante permanece interesado. En consecuencia, las aplicaciones móviles y videojuegos se consolidan como herramientas efectivas en el aprendizaje de lenguas, ya que adaptan sus contenidos al progreso del usuario y promueven una experiencia educativa motivadora y autónoma.

8.12. Diseño gráfico en contextos educativos interculturales

Es importante entender que la educación intercultural en el Ecuador parte de un reconocimiento constitucional de la diversidad pluricultural del país. Este enfoque educativo no se limita al aula o al currículum académico, sino que trasciende a ámbitos políticos y sociales que buscan formar ciudadanos capaces de convivir armónicamente en la diversidad cultural del país. Esta visión, basada en el respeto, la equidad y la interacción entre culturas, sienta las bases para aplicar herramientas como el diseño gráfico en espacios educativos, especialmente cuando se trata de fortalecer la identidad y fomentar la participación crítica y creativa en contextos interculturales (Espinoza y Eudaldo, 2019). En este mismo contexto Jiménez (2024) menciona que, el diseño gráfico se presenta como un instrumento para preservar y transmitir conocimientos ancestrales, especialmente en comunidades indígenas. Permitiendo representar contenidos complejos de manera accesible, a través de productos visuales, los cuales facilitaban la comprensión de rituales, símbolos y la cosmovisión de las culturas indígenas. Lozano y Vivanco indican que el diseño gráfico se establece como un agente de cambio educativo que contribuye al desarrollo de la identidad y la inclusión, promoviendo el respeto por la diversidad cultural dentro de entornos educativos.

8.13. Narrativa interactiva como recurso pedagógico

La narrativa interactiva, se ha considerado como un recurso pedagógico innovador que transforma el proceso educativo al fomentar una participación activa del estudiante, permitiendo conectar el aprendizaje con la experiencia. Según Loaiza, Moncayo, Zavala, Achindia, Aguirre, Blacio, Morales y Torres (2025), el uso de las narrativas en la educación favorece a la comprensión y el pensamiento crítico mediante relatos que construyen la identidad cultural y social del alumno. A esta línea Moreira (2021) complementa que las narrativas digitales, al integrar múltiples lenguajes como texto, imagen, sonido y video, generan entornos de aprendizaje dinámicos que impulsan la creatividad permitiendo al estudiante construir conocimientos desde la experiencia. Además, Zapata, Jumbo, Ponce y Andrango (2024), destacan que esta herramienta digital favorece al desarrollo y aprendizaje respondiendo a los intereses del estudiante. De modo que la conexión entre lo lúdico, lo narrativo y lo digital no solo estimula la motivación, sino que mejora la comprensión y la retención de información, convirtiéndose en un medio didáctico eficaz para la educación contemporánea.

8.14. Cromática, narrativa, arquitectura y características técnicas en los juegos móviles para niños

Véliz (2022) en su artículo “el conocimiento artístico aplicado en los videojuegos”, nos menciona que el diseño de juegos móviles para niños integra diversas dimensiones para optimizar la experiencia de aprendizaje y entretenimiento. En cuanto a cromática, composición, la perspectiva, la profundidad de luz y el color, son piezas esenciales las cuales juegan un rol importante para la estética y desarrollo de un videojuego. Del mismo modo Posada (2025) concuerda que la colorimetría en conjunto con la ergonomía, son factores primordiales para crear entornos que potencien el desarrollo y el bienestar, Los principios que usa a neuro arquitectura se usan en espacios educativos los cuales no son muy distantes al desarrollo de escenarios virtuales en los juegos móviles. Además, Lapo Milton y Lapo Boris (2023) indican que la narrativa, junto con las mecánicas y animaciones que encontramos en los juegos móviles, incrementan el desafío creativo para los jugadores, haciendo que se vuelva más atractivo y coherente. Sin embargo, Lopez, Martín y Vidal (2021) indican que, para el desarrollo de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia, es crucial considerar aspectos pedagógicos y didácticos, y no solo sean visualmente atractivos, sino también educativamente valiosos.

9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Qué estructuras lingüísticas básicas del idioma kichwa domina el grupo étnico Otavalo?
- ¿Cuáles son los elementos de diseño y usabilidad representativos de los juegos móviles más utilizados por niños de 9 años?
- ¿Qué aspectos visuales deben integrarse en el diseño de un juego móvil para el fortalecimiento del kichwa en niños de 9 años del grupo étnico Otavalo?

10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL

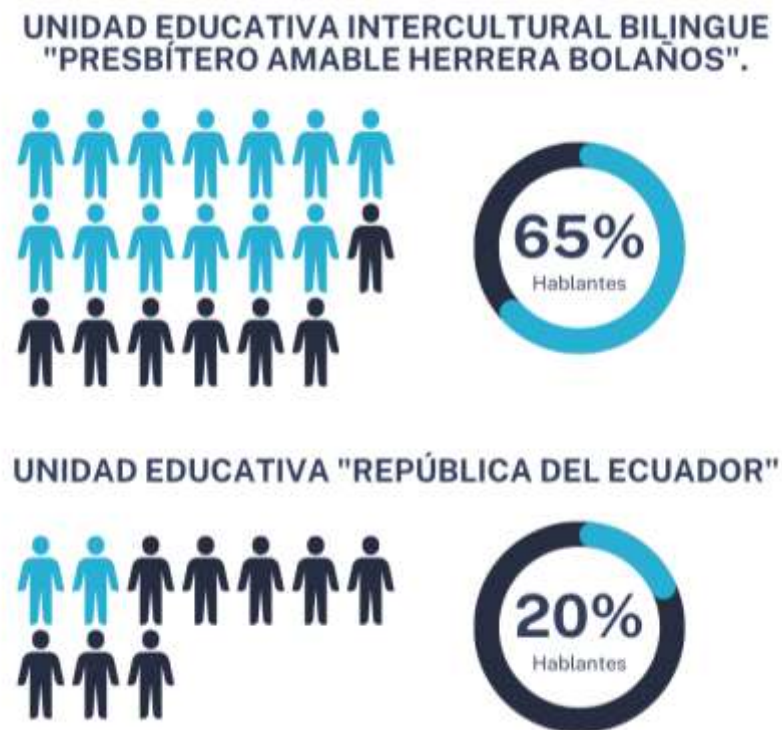
Metodología 1

Para el desarrollo del primer objetivo se aplicó una metodología cualitativa. Como instrumento se utilizó una encuesta con preguntas abiertas, orientadas a obtener información sobre el idioma kichwa en aspectos lingüísticos.

La encuesta estuvo conformada por 16 preguntas asociadas a las características lingüísticas de la lengua y 3 sobre la importancia de la misma (Anexo 3). Por lo cual se encuestó a docentes nativos hablantes en la ciudad de Otavalo. En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Presbítero Amable Herrera", se contaba con un total de 46 maestros, de los cuales 20 eran nativos otavaleños, pero solo 13 hablan el kichwa. En la Unidad Educativa "República del Ecuador", con un total de 77 docentes, se pudo identificar 10 docentes nativos, de los cuales únicamente 2 dominan la lengua. Es decir, en total se identificaron 15 docentes con dominio del kichwa, quienes fueron encuestados en su totalidad para conformar una muestra representativa. (Figura 1)

Figura 1

Docentes hablantes del idioma kichwa



Nota. El gráfico representa el porcentaje de docentes hablantes kichwa de dos instituciones educativas de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Los resultados lingüísticos se representan en la Figura 2, donde se observa que temas como: colores, números, partes del cuerpo, saludos y animales de los cuales, según los docentes entrevistados, estos contenidos son considerados los más necesarios para el aprendizaje del kichwa en niños de 9 años.

Figura 2

Temas de aprendizaje del kichwa



Nota. El gráfico representa los temas de aprendizaje del kichwa para niños de 9 años. Zumbana y Sevillano (2025).

A continuación, se representan las palabras más relevantes según su repetición en los resultados de las encuestas aplicadas, adicionalmente se entrevistó a docentes pertenecientes al sector (Anexo 4) para complementar la tabla con la pronunciación de los resultados obtenidos. Para lo cual con anterioridad se utilizó una nube de palabras como recurso visual para identificar los términos más repetidos en las encuestas, aquellas palabras con mayor frecuencia aparecen con un tamaño más grande, mientras que las de menor frecuencia se presentan en un tamaño reducido y con colores diferentes.

En la categoría correspondiente a los animales, se seleccionaron un total de 15 términos en kichwa que fueron mencionados frecuentemente por los docentes (Figura 3). Para el tema de los números, se establecieron del 1 al 10, considerados esenciales en el aprendizaje de un niño de 9 años (Figura 4). Además, en los colores, se escogieron 9, que son representativos del entorno cotidiano de los niños (Figura 5). Así también, se incluyeron 8 partes del cuerpo que se consideran básicas dentro del proceso de adquisición del vocabulario (Figura 6). Finalmente, se identificaron 5 frases comunes de saludos en kichwa (Figura 7).

Figura 3

Términos de animales en kichwa



Nota. El gráfico representa los términos en kichwa sobre animales utilizados por los hablantes de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Figura 4

Términos de números en kichwa



Nota. El gráfico representa los términos en kichwa sobre los números utilizados por los hablantes de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Figura 5

Términos de colores en kichwa



Nota. El gráfico representa los términos en kichwa sobre los colores utilizados por los hablantes de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Figura 6

Términos de las partes del cuerpo en kichwa



Nota. El gráfico representa los términos en kichwa sobre las partes del cuerpo utilizados por los hablantes de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Figura 7

Términos de los saludos en kichwa



Nota. El gráfico representa los términos en kichwa sobre los saludos utilizados por los hablantes de la ciudad de Otavalo. Zumbana y Sevillano (2025).

Además, en la segunda sección sobre la importancia del idioma, los docentes mencionan que el kichwa es fundamental para conservar la identidad cultural. De igual manera consideran que el idioma es una herramienta para transmitir la cosmovisión indígena por lo que consideran que el aprendizaje del kichwa en los niños mejora su capacidad lingüística y refuerza oportunidades laborales gracias al dominio de la lengua. Por último, los maestros están de acuerdo en que los juegos móviles podrían ser útiles como complemento educativo, dependiendo del enfoque y la manera en que se incluyen los temas de aprendizaje en la tecnología.

Metodología 2

Por consiguiente, para alcanzar el segundo objetivo de la investigación, se aplicó la metodología de indagación visual propuesta por Ellen Lupton, la cual consta de tres pasos:

El primer paso corresponde a la recopilación de información, donde se realizaron encuestas dirigidas a niños de 9 años pertenecientes a dos Instituciones Educativas de la ciudad de Otavalo, las mismas instituciones a las cuales se aplicaron las encuestas a los docentes, el fin de estas encuestas era identificar gustos y preferencias de los niños con respecto a juegos móviles, para luego analizar la usabilidad, incluyendo aspectos como la interfaz de usuario, los personajes, la cromática, entre otros elementos visuales.

Muestra

Para determinar el tamaño de la muestra, se utilizó la fórmula para poblaciones finitas, la cual es adecuada cuando la población es cuantificable. Para esta fórmula se utilizó un nivel de confianza del 95% y un margen de error de 5% (0,05). Además, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Prebístico Amable Herrera” se registraron 665 estudiantes, mientras que en la Unidad Educativa “República del Ecuador” el número total de estudiantes fue de 2015, sumando un total de 2680 estudiantes, con lo cual se calculó una muestra representativa de 142 estudiantes, los cuales fueron encuestados, de los cuales pertenecían a 5to y 6to curso de educación básica.

Tipo: Muestra poblacional

Fórmula: Población Finita

$$n = \frac{Z^2 pqN}{NE^2 + Z^2 pq}$$

Tabla 2

Datos población

<i>Notación</i>	<i>Descripción</i>	<i>Valor</i>
<i>N</i>	<i>Población</i>	2680
<i>Z</i>	<i>Coficiente de confianza</i>	95%- 1.96
<i>p</i>	<i>variabilidad positiva</i>	0.5
<i>q</i>	<i>variabilidad negativa</i>	0.5
<i>E</i>	<i>Margen de error</i>	0.05
<i>n</i>	<i>Tamaño de la muestra</i>	<i>Lo que se quiere encontrar</i>

Nota. Esta tabla muestra los datos de la población. Zumbana y Sevillano (2025).

Los resultados obtenidos acerca de los gustos y preferencias de los estudiantes en relación con los juegos móviles se presentan en la Figura 8. Los participantes indicaron que aquellos juegos que utilizan con mayor frecuencia son percibidos como más divertidos, visualmente atractivos y fáciles de utilizar. Estos resultados contribuyen en el desarrollo de la propuesta de diseño de juego móvil.

Figura 8

Preferencias de juegos móviles en niños de 9 años



Nota. El gráfico representa el número de veces que fueron frecuentados de cada juego mencionado por los niños encuestados. Zumbana y Sevillano (2025).

Una vez registrado todos los juegos mencionados por los niños de 9 años, se continuó con el segundo paso de la indagación visual, según la metodología propuesta por Ellen Lupton, que corresponde al análisis visual. En este paso, se seleccionó un área específica de estudio, lo cual se basó en la frecuencia de uso de los juegos, de acuerdo con los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas (Figura 9).

La elección se centró en los seis juegos móviles mencionados con mayor frecuencia por los niños, de los cuales fueron identificados como sus favoritos por ser entretenidos, accesibles y visualmente atractivos.

Figura 9

Juegos destacados



Nota. Este gráfico representa los juegos más mencionados en base a las encuestas aplicadas. Zumbana y Sevillano (2025).

Una vez identificados los juegos más mencionados, se procedió a su análisis por lo cual se organizó en una tabla, en donde clasificó por sesiones de acuerdo a los aspectos visuales como estilo gráfico, paleta de colores, diseño de personajes, diseño de entorno, animaciones, interfaz, facilidad de navegación, narrativa visual, tipografía, mecánicas, describiendo sus características. Esto permitió identificar elementos comunes que se repetían entre los juegos analizados (Tabla 3).

Tabla 3

Aspectos visuales de los juegos destacados

<i>Aspecto visual</i>	<i>Free Fire</i>	<i>Roblox</i>	<i>Minecraft</i>	<i>FIFA</i>	<i>Avatar World</i>	<i>Stumble guys</i>
Estilo Gráfico	<i>Estilo semi realista</i>	<i>Estilo cartoon y bloques</i>	<i>Estilo pixel art, minimalista y cartoon</i>	<i>Estilo realista</i>	<i>Estilo cartoon</i>	<i>Estilo cartoon</i>
Paleta de colores	<i>Colores realistas, tonos cálidos y fríos, metálicos y algunos oscuros</i>	<i>Colores brillantes y variados</i>	<i>Tonos tierra, básicos, semejantes a la naturaleza</i>	<i>Paleta de colores variantes y realistas a la temática</i>	<i>Colores intensos y pasteles</i>	<i>Colores intensos y coloridos</i>
Diseño de personajes	<i>Personas reales estéticas,</i>	<i>Personajes, de forma</i>	<i>Bloques y formas básicas</i>	<i>Personajes de equipos futbolistas</i>	<i>Personajes de niños personales</i>	<i>Personajes de personas</i>

	<i>con factibilidad de personalizar y cambiar de skins</i>	<i>simple, personas minimalistas geométricos</i>	<i>personificados</i>	<i>realistas</i>	<i>zados</i>	<i>animadas de forma animada con facilidad de personalizarlos</i>
Diseño de entorno	<i>Urbanos con mapas, y diferentes zonas de combate</i>	<i>Ambientes diferentes que pueden ser creados por los usuarios,</i>	<i>Mundo cuadrado, naturaleza</i>	<i>Escenarios de estadios</i>	<i>Casas, habitaciones, tiendas, ciudad</i>	<i>Ambientes diferentes con distintas misiones</i>
Animación	<i>De combate, acciones rápidas</i>	<i>Depende del juego creado por los usuarios</i>	<i>Básicas, tipo bloque</i>	<i>Fluidez en partidos con animaciones reales</i>	<i>Enfoque lúdico</i>	<i>Fluidas, acciones rápidas</i>
Interfaz	<i>HUD (Pantalla de visualización frontal) horizontal</i>	<i>Variable Vertical</i>	<i>Simple y minimalista horizontal</i>	<i>Intuitiva y organizada horizontal</i>	<i>Iconos grandes y visualmente sencillos horizontal</i>	<i>Intuitiva y variable horizontal</i>
Facilidad de navegación	<i>Menús rápidos y accesos directos</i>	<i>Variable</i>	<i>Menús simples</i>	<i>Flujo intuitivo entre secciones</i>	<i>Muy fácil e intuitivo</i>	<i>Intuitivo</i>
Narrativa visual	<i>Escenarios y eventos temáticos</i>	<i>Poca narrativa central</i>	<i>Explorables, sin historia visual, construcción</i>	<i>Cinématicas de partidos de fútbol</i>	<i>Narrativa implícita</i>	<i>Explorables con distintos escenarios</i>
Tipografía y textos	<i>Moderna, estilo gamer</i>	<i>Sencilla, legible</i>	<i>Simples, legibles</i>	<i>Legible y adaptable</i>	<i>Infantil, amigable</i>	<i>Legible e infantil</i>
Recompensas visuales	<i>Cofres, skins, efectos visuales (Bailes para el personaje)</i>	<i>Cobres, monedas, skins</i>	<i>Cofres, bloques, materiales</i>	<i>Monedas, estadios.</i>	<i>Estrellas, confeti, objetos nuevos</i>	<i>Monedas, estrellas, personajes</i>
Público	<i>Adolescent</i>	<i>Niños y</i>	<i>niños y</i>	<i>Jóvenes</i>	<i>Niños</i>	<i>Niños</i>

<i>objetivo</i>	<i>es / jóvenes</i>	<i>jóvenes</i>	<i>jóvenes</i>	<i>amantes del fútbol</i>
-----------------	---------------------	----------------	----------------	---------------------------

Nota. El gráfico representa las características de los juegos mencionados por los niños envase a las encuestas. Zumbana y Sevillano (2025).

Este análisis visual comparativo de 6 juegos móviles que son Free Fire, Roblox, Minecraft, FIFA, Avatar world y Stumble guys, permitió identificar patrones comunes y elementos diferenciadores en el diseño visual, la experiencia de usuario y las mecánicas de interacción. Una vez descrita sus características se realizó una representación tipo heatmap (Figura 10). En esta representación se destacaron las coincidencias y particularidades de las características analizadas, conforme a los aspectos más representativos que fueron evaluados.

Figura 10

Mapa de calor de los juegos destacados

ASPECTO VISUAL	FREE FIRE	ROBLOX	MINECRAFT	FIFA	AVATAR WORLD	STUMBLE GUYS
Estilo gráfico	●	●	●	●	●	●
Paleta de colores	●	●	●	●	●	●
Diseño de personajes	●	●	●	●	●	●
Diseño de entorno	●	●	●	●	●	●
Animaciones	●	●	●	●	●	●
Interfaz	●	●	●	●	●	●
Facilidad de navegación	●	●	●	●	●	●
Narrativa visual	●	●	●	●	●	●
Tipografía y textos	●	●	●	●	●	●
Recompensas visuales	●	●	●	●	●	●
Público objetivo	●	●	●	●	●	●

- Es diferente a otros juegos
- Es similar a otros juegos

Nota. Zumbana y Sevillano (2025).

La última etapa de la indagación visual corresponde a la visualización, donde se formulan conclusiones y propuestas derivadas del previo análisis. En esta fase se definieron los conceptos y niveles sobre los que se estructurará el juego móvil, así como los principales aspectos visuales que guiarán a su diseño, basados en los hallazgos del análisis comparativo del juego.

Además de los resultados de los dos primeros pasos de la indagación visual, también se utilizaron los datos obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a niños de 9 años de la ciudad de Otavalo (Anexo 5). En estas encuestas se incluyó una pregunta abierta: “Si tu crearas un juego, ¿Como sería?”, de las cuales las respuestas indicaron preferencia por los juegos de aventura. A partir de estos resultados, se complementó el levantamiento de información mediante entrevistas a cinco personas oriundas para conocer leyendas o historias locales que ayuden a crear una narrativa que responda a los juegos de aventura, como resultado (Anexo 6). Se selecciono la leyenda de “La cascada de Peguche”, que narra que detrás de la cascada se oculta una paila de oro, custodiada por dos perros negros gigantes y vigilada por el diablo, lo que impedía que cualquier persona se acerque a ella.

Esta leyenda fue elegida como base narrativa del juego por sus características asociadas al género de aventura. De este modo, el juego estará compuesto por cinco niveles, cada uno con una misión final y objetivos relacionados con el aprendizaje del idioma kichwa. Además, al finalizar cada etapa se realizará una retroalimentación de lo aprendido.


En cuanto a los aspectos visuales, el diseño se basa en los resultados de la indagación visual, por lo cual el juego adoptará un estilo cartoon con orientación horizontal, además el personaje principal será personalizable, permitiendo al usuario modificar su vestimenta y características del mismo, por último, en el apartado cromático se emplean colores vibrantes y llamativos, destinados a captar la atención de los niños.

Además, se realizó un Buyer persona, que permite comprender mejor al público a quien se dirige este juego, conociendo así sus necesidades, comportamientos, retos, entre otros aspectos, enfocándonos de mejor manera en los niños y niñas de 9 años.

Tabla 4

Buyer Persona Toa

Perfil	Nombre	Retos
--------	--------	-------


<p>Niño estudiante de educación básica de colegio “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Presbítero Amable Herrera”, juega videojuegos como Roblox o Minecraft en su tiempo libre, especialmente los fines de semana. Y usa el celular de sus padres.</p>	<p>Toa</p> 	<p>Aprender nuevas habilidades mientras se divierte. Superar niveles o retos complejos.</p>
<p>Datos demográficos Edad: 9 años Género: Masculino Ubicación: Vive en la zona rural de Otavalo. Nivel de educativo: Educación primaria</p>		<p>Frustraciones Juegos con mucha publicidad o cuando se traba. No poder desbloquear personajes porque son bajo paga.</p>
<p>Psicográficos Intereses: Tecnología, juegos nuevos. Valores: Creativo, aprendizaje. Actitudes: Curiosos con ganas de aprender consecutivamente el manejo de juegos, activo y creativo, juega con sus amigos dentro y fuera del colegio. Estilo de vida: Activos en juegos, conectado a internet, debido a que todos los juegos dependen de conexión.</p>	<p>Objetivos Ser mejor que sus amigos en su juego favorito Personalizar sus personajes con nuevos skins y poderes. Cuando se profesional le gustaría crear un juego de aventura para poder jugar en línea con sus amigos.</p>	<p>Necesidades Juegos que sean sin uso de internet. Posibilidad de jugar con amigos en línea de forma segura. Juegos con contenido divertido y accesibles a su edad.</p>

Nota: Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 5

Buyer Persona Alejandra

<p>Perfil Niña estudiante de educación básica de colegio “Unidad</p>	<p>Nombre Alejandra</p>	<p>Retos Desbloquear habilidades en su juego favorito.</p>
---	---	---

Educativa Republica del Ecuador”, le encanta los juegos como Avatar World y Roblox, porque dice que es muy colorido y bonito, lo juega todos los días.		
Datos demográficos Edad: 9 años Género: Femenino Ubicación: Vive por el parque central de Otavalo. Nivel de educativo: Educación primaria		Frustraciones Juegos con mucha publicidad o cuando se traba. No poder desbloquear personajes porque son bajo paga.
Psicográficos Intereses: Le interesa los juegos de creatividad y simulación como decorar, además le gusta jugar Roblox porque se le hace divertido y puede hacer diferentes actividades dentro del juego. Valores: aprendizaje. Actitudes: Le gusta aprender y leer. Estilo de vida: en su tiempo libre prefiere juegos móviles con sus amigos, no se aburre porque son muy divertidos y le hace feliz.		Objetivos Si se diera la oportunidad le gustaría crear un juego de terror, que se encuentre en medio del bosque, además de poder crear su propio personaje.

Nota: Zumbana y Sevillano (2025).

Metodología 3

Para el desarrollo del objetivo 3 se usó la metodología MDA desarrollada por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek, la cual se usa para analizar, comprender y diseñar videojuegos. Esta metodología divide el proceso en tres etapas, las cuales están conectadas entre sí, para brindar al usuario una excelente experiencia de juego. Estas tres fases se dividen en mecánicas, dinámicas y estéticas (Mula, 2018).

Estética

Para esta metodología se desarrolla en primera instancia los focos estéticos o simplemente estética, en esta fase se definen las sensaciones que se desean generar, éstas no son totalmente visuales aquí se considera más las emociones que el usuario tendrá cuando esté dentro del videojuego.

Las emociones a considerar son: la sensación, fantasía, narrativa, desafío o reto, comunidad, descubrimiento, expresión y la inmersión. Por lo cual se eligieron varias sensaciones a generar en los niños, para el desarrollo de esta primera etapa se realizó una tabla de estética del juego (Tabla 4).

Tabla 6

Descripción de emociones

<i>Público objetivo: Niños de 9 años</i>	
<i>Emociones deseadas</i>	<i>Cómo se representará</i>
<i>Narrativa - El juego como una historia</i>	<i>Cada nivel es un capítulo inspirado en la leyenda de la cascada de Peguche y representa una nueva pieza en la historia.</i>
<i>Fantasía – El juego como imaginación</i>	<i>Los personajes son seres ficticios con poderes naturales llevados a la fantasía y los escenarios tendrán colores brillantes, otros tenebrosos dependiendo del nivel.</i>
<i>Desafío – El juego como una carrera de obstáculos</i>	<i>En cada nivel el jugador deberá enfrentarse a monstruos débiles, fuertes y finalmente con un jefe de alto nivel, los enfrentamientos serán en un escenario con diferentes obstáculos, desafiando las habilidades del jugador.</i>
<i>Descubrimiento – El juego como territorio desconocido</i>	<i>En cada nivel el jugador podrá descubrir diferentes escenarios, donde se encontrará con nuevos desafíos y retos.</i>

Nota. La tabla representa las características de las emociones a transmitir en el juego. Zumbana y Sevillano (2025).

Mecánicas

Una vez conocido todos los aspectos estéticos que construirán el videojuego, se pasa a las mecánicas, las cuales consisten en las reglas y normas que definirán el juego, es decir los diferentes niveles, recompensas, puntos, clasificaciones, entre otras. Esto ayuda a mejorar la interacción del jugador con el entorno virtual, además influye en la progresión y evolución del jugador dentro juego. Las mecánicas son importantes ya que de esto depende si el usuario se entretiene y queda enganchado a él. Además, se toma en cuenta los personajes, objetos y animales, a quienes se le atribuye alguna acción ya sean estas habilidades, hechizos, poderes, entre otras. Para definir esta etapa se realiza una ficha técnica.

Tabla 7

Descripción de personajes

<i>Elemento</i>	<i>Mecánica, objeto o personaje</i>	<i>Descripción funcional</i>
<i>Toa</i>	<i>Personaje principal</i>	<i>Puede atacar más rápido por 5 segundos, después de recorrer 10 m.</i>
<i>Ankas</i>	<i>Personaje</i>	<i>Puede controlar el elemento agua, todos sus poderes son en base al agua, aparece en el nivel 1</i>
<i>Suku</i>	<i>Personaje</i>	<i>puede crear humo, tapando la visibilidad.</i>
<i>Waylla</i>	<i>Personaje</i>	<i>Sus ataques son venenosos, quitando 2 puntos de vida por 5 segundos. Aparece en el nivel 1</i>
<i>Killy</i>	<i>personaje</i>	<i>Todos sus ataques son de gran velocidad, generando gran daño. Aparece en el nivel 2</i>
<i>Puka</i>	<i>Personaje</i>	<i>Sus ataques se basan en el fuego. Causan daño constante por 5 segundos. Aparece en el nivel 3</i>
<i>Yana</i>	<i>Personaje</i>	<i>Tiene la habilidad de volar y sus ataques son almas de bajo nivel. Aparece en el nivel 4</i>

Nota. La tabla representa las descripciones de los personajes del juego. Zumbana y Sevillano (2025).

Dinámicas

Una vez definido las etapas anteriores del videojuego, se pasa a especificar las dinámicas, las cuales hacen referencia al comportamiento dentro del entorno virtual, es decir a cómo influenciarán y afectarán las mecánicas y estéticas en el juego, ya sea que el usuario use estos aspectos para comprar skins, desbloquear habilidades con monedas o gracias a la combinación de mecánica y estética pueda desbloquear capítulos ocultos gracias a la narrativa, la cual genera tensión en el jugador. Se debe tomar en cuenta que mecánicas, estéticas y dinámicas deben tener una armonía para motivar al usuario a interactuar con el videojuego, sin embargo, las dinámicas funcionan como un puente entre estas dos. Para esta etapa se fijarán las

dinámicas por medio de un mapa de navegación seguido de las descripciones de interfaces y culminando en el desarrollo de wireframes.

Tabla 8

Descripción de interfaz 1

<i>Interfaz 1</i>	
<i>Nombre</i>	<i>Interfaz de ingreso de usuario.</i>
<i>Descripción</i>	<i>La primera interfaz de carga (inicio de sesión).</i>
<i>Acciones</i>	<i>Ingreso al juego móvil.</i>
<i>Asociación con otras ventanas</i>	<i>Interfaz de registro de usuario</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 1. Zumbana y Sevillano (2025)

Tabla 9

Descripción de interfaz 2

<i>Interfaz 2</i>	
<i>Nombre</i>	<i>Interfaz de registro de usuario.</i>
<i>Descripción</i>	<i>El usuario acepta las condiciones del servicio y políticas de privacidad</i>
<i>Acciones</i>	<i>Registro de apodo, edad de usuario y aceptación de políticas.</i>
<i>Asociación con otras ventanas</i>	<i>Interfaz de presentación del juego</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 2. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 10

Descripción de interfaz 3

Interfaz 3	
Nombre	<i>Interfaz de presentación de cinemática y carga.</i>
Descripción	<i>Interfaz de carga y presentación de cinemática.</i>
Acciones	<i>El usuario visualiza el contexto del juego.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Interfaz del menú principal</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 3. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 11

Descripción de interfaz 4

Interfaz 4	
Nombre	<i>Interfaz del menú principal.</i>
Descripción	<i>Interfaz de presentación de elementos y acciones que permite el juego.</i>
Acciones	<i>El usuario visualiza y accede a los niveles del juego, además de las otras funciones.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Interfaz de perfil</i> <i>Interfaz de tienda</i> <i>Interfaz de personalización</i> <i>Interfaz de ajustes</i> <i>Interfaz del juego (niveles)</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 4. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 12

Descripción interfaz 5

Interfaz 5	
Nombre	<i>Interfaz de perfil.</i>
Descripción	<i>Interfaz de visualización de detalles del usuario.</i>
Acciones	<i>Ingresando a la interfaz de perfil, el usuario puede editar su apodo, además de la visualización del nivel del juego en el que cursa, las monedas y gemas obtenidas.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Regreso a la interfaz del menú principal.</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 5. Zumbana y Sevillano (2025)

Tabla 13

Descripción interfaz 6

Interfaz 6	
Nombre	<i>Interfaz de tienda.</i>
Descripción	<i>Interfaz de visualización de elementos de compra para equipamiento del personaje.</i>
Acciones	<i>Ingresando a la interfaz de tienda, el usuario puede comprar elementos para personificar sus personajes con las monedas y gemas obtenidas.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Regreso a la interfaz del menú principal.</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 6. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 14

Descripción interfaz 7

Interfaz 7	
Nombre	<i>Interfaz de personalización.</i>
Descripción	<i>Interfaz de visualización de elementos de uso para personaje.</i>
Acciones	<i>Ingreso a la interfaz de personalización, el usuario personifica sus personajes con distintas skins.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Regreso a la interfaz del menú principal.</i>

Nota. Elaboración propia. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 7.

Tabla 15

Descripción interfaz 8

Interfaz 8	
Nombre	<i>Interfaz de ajustes.</i>
Descripción	<i>Interfaz donde el usuario puede realizar ajustes del juego.</i>
Acciones	<i>Ingresando a la interfaz de ajustes, el usuario puede modificar el permiso de notificaciones, subir y bajar el volumen, y ver la resolución de los gráficos.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Regreso a la interfaz del menú principal.</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 8. Zumbana y Sevillano (2025)

Tabla 16

Descripción interfaz 9

Interfaz 9	
Nombre	<i>Interfaz de niveles del juego.</i>

Descripción	<i>Interfaz donde el usuario observa las misiones a cumplir.</i>
Acciones	<i>El usuario selecciona el primer nivel para comenzar con las misiones.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Interfaz ingreso a niveles del juego (Primer nivel).</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 9. Zumbana y Sevillano (2025)

Tabla 17

Descripción interfaz 10

Interfaz 10	
Nombre	<i>Interfaz de nivel 1</i>
Descripción	<i>Interfaz donde el usuario empieza el juego.</i>
Acciones	<i>El usuario comienza con las misiones del primer nivel.</i>
Asociación con otras ventanas	<i>Interfaz de retroalimentación.</i>

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 10. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 18

Descripción interfaz 11

Interfaz 11	
Nombre	<i>Interfaz de retroalimentación nivel 1</i>
Descripción	<i>Interfaz de visualización de elementos de compra para equipamiento del personaje.</i>
Acciones	<i>Ingresando a la interfaz de retroalimentación, el usuario completa ejercicios que le permiten reforzar los conocimientos adquiridos en el primer nivel.</i>
Asociación con	<i>Regreso a la interfaz del menú principal.</i>

<i>otras ventanas</i>	<i>Interfaz de paso de segundo nivel</i> <i>Interfaz de niveles del juego.</i>
-----------------------	---

Nota. Esta tabla representa las descripciones de la interfaz 11. Zumbana y Sevillano (2025).

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados que se obtuvieron en los diferentes procesos de investigación para la ejecución del tema: “Idioma indígena kichwa básico en juegos móviles del grupo étnico Otavalo en niños de 9 años”.

Las siguientes respuestas se obtuvieron de cada uno de las actividades ejecutadas en el desarrollo de la investigación, de la cual se puede apreciar los diferentes análisis:

Para el primer objetivo que fue el levantamiento de información sobre los aspectos lingüísticos, que responde a la primera pregunta científica, se realizó encuestas a docentes nativos que dominen el idioma de la ciudad de Otavalo, por lo cual a continuación se detalla la digitalización de resultados más relevantes obtenidos de forma escrita.

Una de aquellas preguntas fue: ¿Qué estructuras gramaticales básicas o palabras del kichwa considera importantes que un niño de 9 años debe dominar?, con esta interrogante se pudo definir conceptos como números, animales, colores, saludos y partes del cuerpo humano, se consideran principales en enseñanza-aprendizaje de un niño de aquella edad. Estos resultados mencionados por los docentes coinciden con la investigación conceptual, recalcando que estos temas son adecuados para el aprendizaje de un niño, tal cual lo menciona García (2023).

Una vez obtenido los temas, las siguientes preguntas se relacionan a los términos que formarían cada una, por lo cual otra interrogante de la primera sección menciona: ¿Qué saludos y despedidas comunes en kichwa usa o escucha con los niños? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español, esta pregunta permitió distinguir 5 saludos, como *alli puncha*, *alli tuta*, *alli chishi*, *Imanalla* y *kayakama sientu* traducidas en español, se define como buenos días, buenas noches, buenas tardes, ¿cómo está? y hasta mañana.

Otra pregunta mencionaba: ¿Cuáles son las palabras en kichwa para contar del 1 al 10?, esto permitió obtener los términos de números, que son: 1:*shuk*, 2:*ishkay*, 3:*kimsa*, 4:*chusku*, 5:*pichka*, 6:*sukta*, 7:*kanchis*, 8:*pusak*, 9:*iskun* y 10:*chunka*, la siguiente interrogante: Escriba los nombres de los colores más comunes en kichwa y su significado en español, a lo que los

resultados dio ankas-azul, waylla-verde, killu-amarillo, puka-rojo, yana-negro, suku-gris, waminsí-rosado, yurak-blanco y maywa-morado.

Por consiguiente, se preguntó: ¿Qué nombres de partes del cuerpo conocen o usan los niños en kichwa? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español, a lo que obtuvo: uma-cabeza, rinri-oreja, akcha-cabello, chanka-pierna, chaki-pies, ñawi-ojo, maki-mano y shimi-boca. Por último: ¿Qué animales conocen los niños en kichwa? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español, dando como resultado allku, misi, wakra, llama, kuchi, pishku, atuk y aypu que en español se define como perro, gato, vaca, oveja, cerdo, pájaro, lobo y caballo.

Además, con la información recopilada donde mencionaron diferentes términos, confirma así que el uso de la “J” ha sido eliminado, ya que en palabras como hatun, tiempo atras se escribía con “J” y actualmente es escrito con “H”, tal y como lo menciona Quishpe y Quishpe (2016). Debido a que antes el kichwa solo se hablaba, más no se escribía (Cobo, 2015).

En la segunda sección de la encuesta sobre aspectos de la importancia del idioma, los docentes argumentan que la conservación del mismo es significativa para evitar la pérdida de la cultura, por lo que mencionan que se generó el MOSEIB, confirmando así que en la actualidad se busca apoyo para impulsar la Educación Intercultural Bilingüe (Vernimmen, 2019).

Otra pregunta de la encuesta es: ¿Cree que los juegos móviles podrían ser una herramienta complementaria para practicar kichwa?, a lo que mencionaron que sí, pero proporcionando un entorno de aprendizaje interactivo, además que es necesario actualizarse a las nuevas herramientas tecnológicas, lo que confirma que a partir de la pandemia de Covid-19 ha sido necesario adaptarse a la tecnología ya que más que una alternativa, fue una necesidad implementar la educación 4.0 como en el caso de los videojuegos, que también son herramientas de aprendizaje (Solorzano, Pincay, Toapanta, Elizalde y Carrera, 2022).

Una vez clasificado los temas (Tabla 17) se realizó una entrevista a personas hablantes del idioma kichwa, para definir la pronunciación de cada una de las términos seleccionados, lo cual los resultados mencionan que la mayoría de palabras se pronuncian como se escriben, pero existen ciertas palabras que son diferentes, por ejemplo en términos que tienen “k” se pronuncian con “g”, es decir palabras como wakra que significa ganado o vaca, se pronuncia gua-gra, al igual que pierna se pronuncia chan-ga pero se escribe chanka, otro caso especial es

el caso del significado de lobo, que al inicio se pronunciaba con “j”, aunque en su escritura es atuk.

Tabla 19

Contenidos de los temas seleccionados del idioma kichwa

Tabla de contenidos				
Nº	Tema	Conceptos		
		Escritura kichwa	Significado	Pronunciación
1	Partes del cuerpo	<i>Uma Rinri Akcha Chanka Chaki Ñawi Maki Shimi</i>	<i>Cabeza Oreja Cabello Pierna Pies Ojo Mano Boca</i>	<i>u-ma rin-ri ak-cha chan-ga cha-ki ña-wi ma-ki shi-mi</i>
2	Números	<i>Shuk. Ishkay. Kimsa. Chusku. Pichka. Sukta. Kanchis. Pusak. Iskun. Chunka.</i>	<i>Uno Dos Tres Cuatro Cinco Seis Siete Ocho Nueve Diez</i>	<i>Shuk Ish-kay Kim-sa Chus-ku Pitch-ka Suk-ta Kan-chis. Pu-sak. Is-kun. Chun-ga</i>
3	Colores	<i>Ankas Waylla Killu Puka Yana Suku Waminsí Yurak Maywa</i>	<i>Azul Verde Amarillo Rojo Negro Gris Rosado Blanco Morado</i>	<i>an-kas wai-ya ki-yu pu-ka ya-na su-ku wa-min-si yu-rak may-gua</i>
4	Animales	<i>Allku Misi Wakra</i>	<i>Perro Gato Vaca</i>	<i>All-ku / Ash-ku Mi-si gua-gra</i>

		<i>Llama Kuchi Pishku Atuk Aypu</i>	<i>Oveja Cerdo Pájaro Lobo Caballo</i>	<i>lla-ma ku-chi pish-ku ja-tuk ay-pu</i>
5	Saludos	<i>Alli tuta Alli puncha Alli chishi Imanalla Kayakama</i>	<i>Buenas noches Buenos días Buenas tardes ¿Cómo está? Hasta mañana</i>	<i>A-li tu-ta A-li pun-cha A-li chi-shi I-ma-na-ya Ka-ya-ka-ma</i>

Nota. Esta tabla muestra los contenidos seleccionados de los resultados obtenidos de las encuestas a docentes. Zumbana y Sevillano (2025).

Para el objetivo 2 relacionado con la interrogante científica: ¿Cuáles son los elementos de diseño y usabilidad representativos de los juegos móviles más utilizados por niños de 9 años?, se realizó encuestas escritas con preguntas cerradas y abiertas a 142 niños que dieron como muestra en base a la fórmula aplicada de muestreo con población finita, estos niños pertenecían a 2 instituciones educativas de la ciudad de Otavalo: Unidad Educativa “República del Ecuador” y la Unidad Intercultural Bilingüe “Presbítero Amable Herrera”, esto se realizó con la finalidad de conocer los gustos en juegos móviles, para lo cual los resultados físicos de las encuestas fueron registradas después en Google Form para una mejor visibilidad y organización de los resultados.

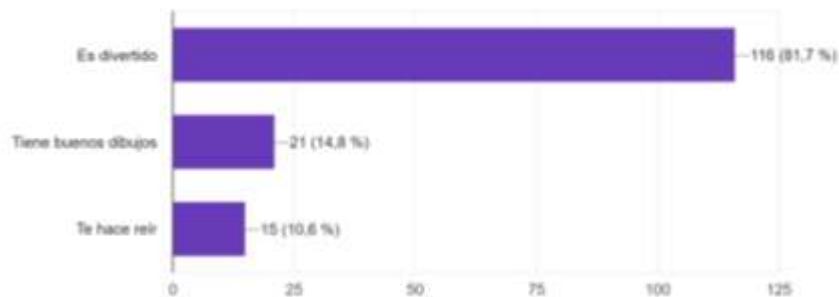
La primera pregunta mencionaba lo siguiente: ¿Cuál es tu juego favorito en el celular?, del cual los resultados mencionaron a 28 juegos en total como Granny, Piano tiles, Free fire, Minecraft, Fifa, Roblox, Zombie Tsunami, My talking Tom, Parchis, My talking Angela, GTA, King of Fighters, Super libro, NBA, Barbie, Subway surfers, Candy crush, Dls24, Capybara go, Drawing games, AHA games, Geometry dash, Blood strike, Avatar world, Hot wheels, Stumble guys y Call of duty, que para ellos eran juegos que utilizan con frecuencia, pero se escogieron 6 juegos que fueron más mencionados y siendo un número promedio para la realización de la comparativa, siendo ellas Free Fire con un total de 27 repeticiones, Fifa con 7 veces mencionada, Minecraft con 14, Stumble Guys con un total de 5, Avatar world 8 y Roblox con un total de 45 respuestas.

De este modo las respuestas de las siguientes interrogantes hacen referencia a los juegos más mencionados:

La primera pregunta: ¿Por qué te gusta ese juego?, se obtuvo como resultado que el 81,7% mencionó que lo juegan porque son divertidos, 14,8% que tenían dibujos, mientras que un 10,6% porque los hacen reír.

Figura 11

Resultados encuesta

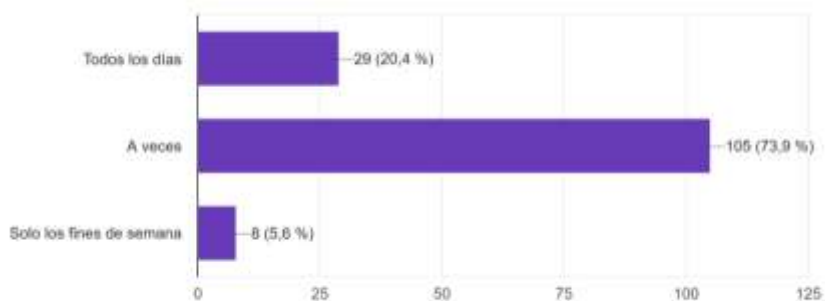


Nota. Resultados de la pregunta 2-Encuesta 2.

La pregunta número 3 menciona lo siguiente, ¿Con qué frecuencia juegas este videojuego?, a lo que los resultados mencionaron que un 20,4% jugaban todos los días, un 73,9% a veces, y un 5,6% solo el fin de semana.

Figura 12

Resultados encuesta



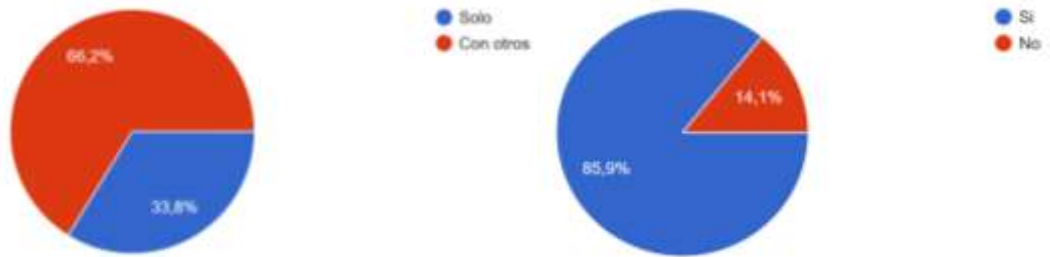
Nota. Resultados de la pregunta 3-Encuesta 2.

La siguiente pregunta es: ¿Te gusta jugar solo o con otros?, 94 niños respondieron que prefieren jugar con otros y 48% que se sienten mejor al jugar solos, otra pregunta que argumentaba la pregunta anterior fue: ¿El juego te permite jugar con amigos? a lo que los resultados mencionaron que de los juegos escogidos, el 85,9% si permite esta función de jugar online, por lo cual se distingue que estas 2 interrogante permite argumentar la propuesta de

videojuego educativo, pues abre una puerta a que en un futuro el juego tenga la posibilidad de tener interacciones con otros jugadores.

Figura 13

Resultados encuesta

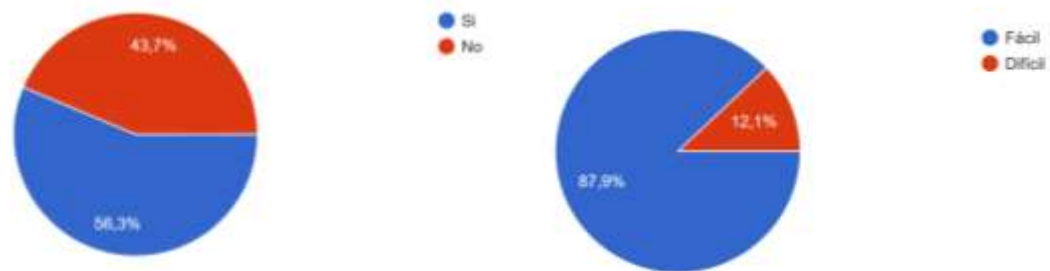


Nota. Resultados de la pregunta 4,5-Encuesta 2.

La siguiente interrogante menciona: ¿Alguien te ayudó la primera vez que lo jugaste?, lo que hace relación a saber que tan intuitivo puede ser el juego, a lo que 62 niños mencionaron que no, y 80 mencionaron que sí, otra interrogante que argumenta estos resultados fue: ¿Es fácil o difícil aprender a jugar?, a lo que 124 niños respondieron que sí es fácil aprender a jugar, dando como resultado que los juegos pueden ser intuitivos y fáciles al momento de aprender, aunque también necesitan una guía o ayuda al empezar el juego.

Figura 14

Resultados encuesta



Nota. Resultados de la pregunta 6,7-Encuesta 2.

Otra pregunta fue saber ¿Qué es lo primero que te llama la atención cuando abres el juego?, a lo que los resultados mencionan que el 23,9% son atraídos por los colores, un 38,7% por música, en cuanto a los dibujos se registró un 33,8% de los niños y por último con respecto a la cinemática le corresponde un 10,6%.

Además, se realizó una pregunta para ver qué tipo de personaje tienen los juegos escogidos, se realizó la siguiente pregunta: ¿los personajes del juego que te gustan como son?,

a lo que un porcentaje de 80,3% responde que son personas, por lo cual para el juego el personaje principal sería un niño.

Esta sección de preguntas y los 6 juegos seleccionados, se organizaron y se rescataron características visuales de cada uno de ellos, por ejemplo, las siguientes preguntas se relacionaban con los juegos que mencionaron, comparándolos en un mapa de calor para obtener elementos relevantes, estas respuestas dadas por los niños respecto a cada juego responden al trabajo de Galcado (2008), donde se investiga al usuario central, tomando en cuenta las características y otros contextos.

Los resultados de las preguntas sobre si el juego es fácil o difícil de usar al momento de aprender, confirman que las interfaces de un juego deben ser diseñadas de forma intuitiva, ya sea para novatos o usuarios expertos (Sackl, 2020). Esto también concuerda con el trabajo de Herrera y Oliveri (2021), que para alcanzar una mayor efectividad en los productos deben ser diseñados para un público efectivo, mas no por intuición.

La siguiente sección de preguntas fueron interrogantes abiertas, para que nuestro público objetivo pueda expresar sus opiniones, por lo cual se preguntó lo siguiente: ¿Qué parte del juego te hace sentir feliz y emocionado?, a lo que los resultados se repetían en que se sienten alegres cuando ganan, obtienen premios y victorias, siendo ellas un método de motivación, es así que estos resultados confirman la investigación de Gomez y Gonzales (2008), que menciona que al usuario se lo mantiene motivado con recompensas visuales y mecánicas de progreso.

La última pregunta mencionaba lo siguiente: ¿Si tu crearas un videojuego, como sería?, a lo que gran parte de los resultados mencionaron que sería un juego de aventura con misiones.

Todo este conjunto de preguntas ayudó a realizar la propuesta de juego, que consistirá en un juego de aventura con misiones, recompensas visuales y niveles, estos resultados confirman la investigación de Lapo Milton y Lapo Boris (2023), quienes mencionan que el incremento de desafíos hace que el juego sea más atractivo y coherente.

De acuerdo al mapa de calor obtenido, los resultados revelan que, aunque cada juego adapta su estilo visual según el público objetivo, existen características que se repiten, por ejemplo, en Avatar World, Roblox, Minecraft y Stumble guys mantienen un estilo gráfico tipo cartoon, diseñado para atraer a un público infantil. Mientras que en los juegos como Free Fire

y FIFA optan por estilos más realistas y estilizados que son dirigidos principalmente a los adolescentes.

Con respecto al diseño de personajes, todos los juegos permiten la personalización del personaje, esta posibilidad de adaptabilidad permite una mejor experiencia en el juego, además estos personajes cumplen roles dinámicos vinculados directamente con las decisiones del jugador.

En cuanto a la interfaz, cinco de los seis juegos analizados (Free Fire, Minecraft, FIFA, Avatar World y Stumble Guys) presentan una estructura visual intuitiva, clara y entendible para la navegación del usuario. Estas interfaces están orientadas al formato horizontal, lo que facilita la visibilidad y accesibilidad de los controles. Además, se destaca el uso de iconos, botones distribuidos correctamente y elementos visuales que retroalimentan las acciones del jugador, como recompensas gráficas (cofres, estrellas, monedas, etc.) las cuales son claves para mantener la motivación de los niños.

En el aspecto tipográfico, se observó que todos los juegos emplean tipografías legibles y amigables. Finalmente, en cuanto a la cromática, se identificó un uso frecuente de colores vibrantes y contrastantes, lo cual no solo aporta dinamismo a la interfaz, sino también ayuda a destacar elementos en el juego. Este recurso cromático refuerza aspectos emocionales como la sorpresa o la recompensa. En conjunto todo este análisis permitió comprender los elementos gráficos que influyen en la experiencia del usuario.

En cuanto a los resultados de la visualización se obtiene la descripción de los niveles para la propuesta del juego móvil.

Tabla 20

Descripción de niveles

<i>Narrativa inicial</i>				
Este juego describe la historia de un niño llamado Amaru quien vive con su familia, de la cual ellos eran dueños de monedas de oro, pero es arrebatado por un personaje denominado como diablo.				
<i>Misión</i>	<i>Sistema horario</i>	<i>Recompensa</i>	<i>Contenido de enseñanza</i>	<i>Descripción del contenido</i>
<i>Nivel 1</i>				
<i>Derrotar a un animal para cruzar al segundo nivel, este personaje con sus</i>	<i>Día</i>	<i>Transferencia del poder del oponente vencido.</i>	<i>Saludo: Alli puncha/ Buenos días. Animal:</i>	<i>Antes de iniciar las misiones, se presenta un saludo en formato audiovisual, compuesto por una voz en off acompañada de su</i>

ataques hace que cada parte del cuerpo vaya perdiendo su funcionalidad.			Pishku/ paloma Partes del cuerpo: Uma-Rinri-Akcha- Chanka- Chaki- Ñawi- Maki- Shimi	transcripción y traducción. Se presenta el nombre del animal en kichwa, además cuando la paloma realice sus ataques, la misma bajara el nivel de vida de Amaru, apareciendo en la interfaz las partes del cuerpo que están siendo más afectadas, con el nombre en kichwa acompañado de un icono.
<i>El contenido de los números se presenta en el nivel de vida del personaje principal</i>				
<i>Retroalimentación de aprendizaje de conceptos aprendido en el primer nivel</i>				
Nivel 2				
Primera misión Combate con un personaje sagrado llamado Ankas	Noche	Obtención de la primera llave y transferencia del poder del oponente vencido.	Color: Azul/Ankas Saludos: Alli tuta/ Buenas noches	Antes de iniciar las misiones, se presenta un saludo en formato audiovisual, compuesto por una voz en off acompañada de su transcripción y traducción. Los personajes sagrados están nombrados según los colores en kichwa, y al ejecutar sus ataques, pronunciaran dicho nombre.
Segunda misión Combate con el segundo personaje sagrado llamado Waylla		Obtención de la segunda llave, transferencia del poder del oponente vencido y adquisición de un recurso estratégico de combate.	Color: Verde/ Waylla	
Tercera misión Combate con el tercer personaje sagrado llamado Suku		Obtención de la tercera llave, transferencia del poder del oponente vencido y desbloqueo de un skin (apariencia adicional).	Color: Suku / gris	
Misión final nivel 1 Apertura de la primera puerta con las llaves conseguidas y combate con un animal		Desbloqueo al nivel 2 y obtención de un equipamiento (mochila).	Animal: Atuk/ lobo	
<i>El contenido de los números se presenta en el nivel de vida del personaje principal</i>				

<i>Retroalimentación de aprendizaje de conceptos aprendido en el primer nivel</i>				
Nivel 3				
Misión 1 <i>Combate con un personaje sagrado llamado Puka.</i>	<i>Día</i>	<i>Transferencia del poder del oponente vencido y monedas.</i>	<i>Color:</i> <i>Puka/ rojo</i> <i>Saludo:</i> <i>Alli puncha/ Buenos días.</i>	<i>Antes de iniciar las misiones, se presenta un saludo en formato audiovisual, compuesto por una voz en off acompañada de su transcripción y traducción. Se presenta el nombre de los colores en kichwa.</i>
Misión 2 <i>Combate con un personaje sagrado llamado Wanminsi.</i>		<i>Transferencia del poder del oponente vencido y gemas.</i>	<i>Color:</i> <i>Waminsí/ rosado</i>	
Misión final nivel 3 <i>Combate final con un color para el paso al cuarto nivel</i>		<i>Transferencia del poder del oponente vencido</i>	<i>Color:</i> <i>Killu/ amarillo</i>	
<i>El contenido de los números se presenta en el nivel de vida del personaje principal</i>				
<i>Retroalimentación de aprendizaje de conceptos aprendido en el primer nivel</i>				
Nivel 4				
Misión 1 <i>Combate con el perro llamado Allku</i>	<i>Tarde</i>	<i>Mochila, skin y gemas</i>	<i>Animal:</i> <i>Allku/ perro</i> <i>Saludo:</i> <i>Alli chishi / Buena tarde</i>	<i>Antes de iniciar las misiones, se presenta un saludo en formato audiovisual, compuesto por una voz en off acompañada de su transcripción y traducción. Se presenta el nombre de los colores y animales en kichwa.</i>
Misión 2 <i>Combate con el perro denominado Yana</i>		<i>Transferencia del poder del oponente vencido</i>	<i>Color:</i> <i>Yana/ negro</i>	
Misión Final combate con el maestro Misi blanco		<i>Transferencia del poder del oponente vencido</i>	<i>Color:</i> <i>Yurak/ blanco</i> <i>Animal:</i> <i>Misi/ gato</i>	
<i>El contenido de los números se presenta en el nivel de vida del personaje principal</i>				
<i>Retroalimentación de aprendizaje de conceptos aprendido en el primer nivel</i>				
Nivel 5				
Pelea final con el diablo	<i>Noche</i>	<i>Finalización</i>	<i>Saludos:</i> <i>Alli tuta/ buenas noches</i> <i>Imanalla/ ¿Como esta?</i>	<i>Antes de iniciar las misiones, se presenta un saludo en formato audiovisual, compuesto por una</i>

				<p><i>voz en off acompañada de su transcripción y traducción. Se presenta el nombre de los colores y animales en kichwa.</i></p>
<i>El contenido de los números se presenta en el nivel de vida del personaje principal</i>				
<i>Retroalimentación de aprendizaje de conceptos aprendido en el primer nivel</i>				

Nota. Esta tabla representa los niveles del juego propuesto para niños de 9 años. Zumbana y Sevillano (2025)




En cuanto a los resultados de la última actividad con la metodología propuesta por Robin, Marck y Robert denominada MDA, que hace referencia a las 3 siglas en inglés, estéticas, mecánicas y dinámicas, de la cual se obtuvieron las propuestas visuales para el videojuego, usando dos software para su ejecución, Adobe Ilustrador que permite crear diferentes gráficos vectoriales y Sketchbook que es un programa para crear bocetos o ilustraciones, en las dos herramientas se puede dar color y editar cada boceto de las propuestas.

En la primera fase de la metodología MDA, que hace referencia a las estéticas, donde se generaron los escenarios o también conocido como backgrounds un término en inglés, que son el conjunto de lugares que el personaje tendrá que cruzar para llegar a la misión final del videojuego. Cada uno de estos elementos están tomados como referencia al recorrido de los diferentes lugares que se hace para llegar a la Cascada de Peguche desde la ciudad de Otavalo, estas propuestas surgen de cómo se desea que el jugador, perciban los diferentes momentos en el juego, haciendo referencias a las emociones escogidas en la etapa estéticas de la metodología las cuales fueron: fantasía, narrativa, desafíos y descubrimientos, por ejemplo, para cada nivel se planteó diferentes momentos, como el día, tarde y noche, donde se incluye los temas de saludos en kichwa *alli tuta*, *alli puncha*, *alli chishi*, que se presenta antes de cada misión, de igual manera cada uno de estos escenarios están ambientados a los momentos del día, buscando que el juego transmita la sensación de imaginación y descubrimiento en los niños de 9 años.

Tabla 21

Bocetos de los escenarios del juego

Inspiración

		
Boceto		
		
Resultado		
		

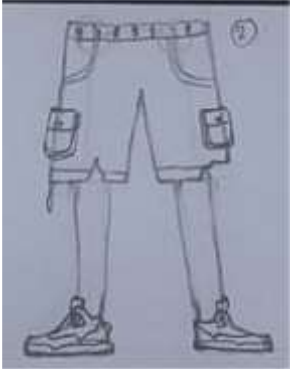
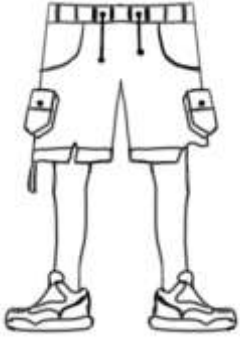





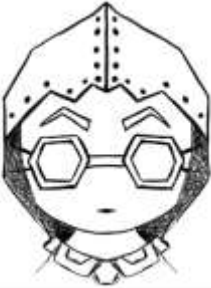







Nota. Zumbana y Sevillano (2025).

Por consiguiente, en la fase dos respecto a las mecánicas se definió de manera descriptiva las características del personaje principal y secundarios, las habilidades que tendrán cada uno, el aspecto de personalización, seguido de esto se implementó las mascotas quienes cuentan con habilidades que ayudaran al jugador, además de ítems y armas. Con la definición de las mecánicas se pasó al bocetaje de cada una obteniendo diferentes piezas gráficas,

En esta etapa entra idioma y como el jugador aprenderá cada palabra o frase por medio de las mecánicas como ejemplo tenemos que cada color representa un elemento y habilidad, el color rojo representa poderes del fuego, incluyendo el idioma en los colores. Otro ejemplo de la inclusión del idioma es en las mascotas en donde cada mascota llevara su nombre en kichwa.

Tabla 22

Ilustración de aspectos visuales

<i>Boceto</i>	<i>Delineado</i>	<i>Resultado</i>
Aspecto de personalización		
		
		
		
Mascota		
		
Personaje secundario y habilidad		
		

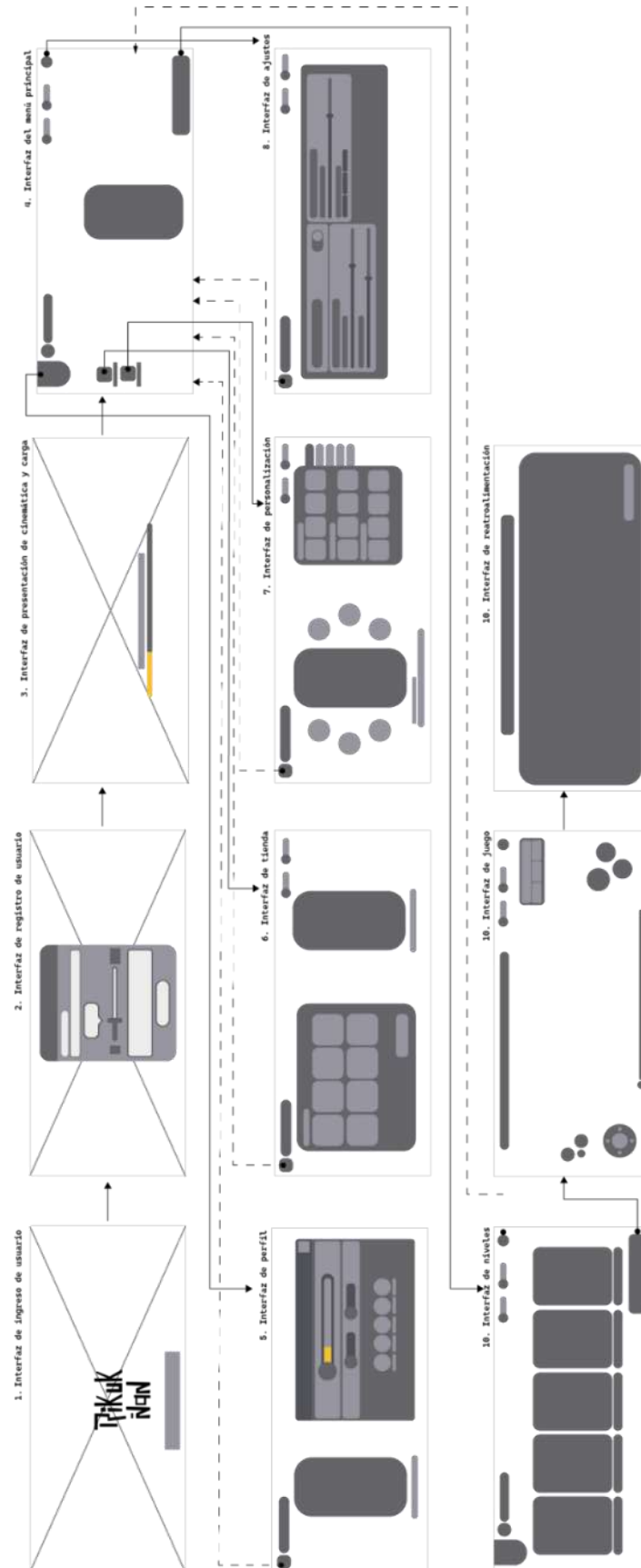
Nota. Esta tabla representa los personajes y aspectos visuales del juego propuesto para niños de 9 años. Zumbana y Sevillano (2025)

Por ultima en la etapa de dinámicas se obtuvo los mapas de navegación, como primer paso se describió cada uno de las interfaces que se presentan en el juego móvil como: el ingreso de usuario, entrada de carga, menú principal, tienda, ajustes, niveles, entre otros, seguido de bocetos de baja fidelidad de forma análoga para después digitalizarlos. Otro requisito que se obtuvo en esta fase fueron los diferentes iconos, botones que se trabajó con colores planos, degradados, contornos. También se definió las tipografías que se usaran en el juego estas son Monserrat y Anja Eliane, siendo sencillas y claras, ya que otras tipografías más complejas pueden crear confusión o dificultad en comprender su lectura.

Cada uno de estos elementos y aspectos visuales permitió la creación de una propuesta de videojuego, que no solo juega un papel de diversión, sino también busca la práctica y enseñanza del idioma kichwa, confirmando los términos de gamificación que consta del uso de la dinámica de un juego en educación (Lodoño y Rojas, 2020).

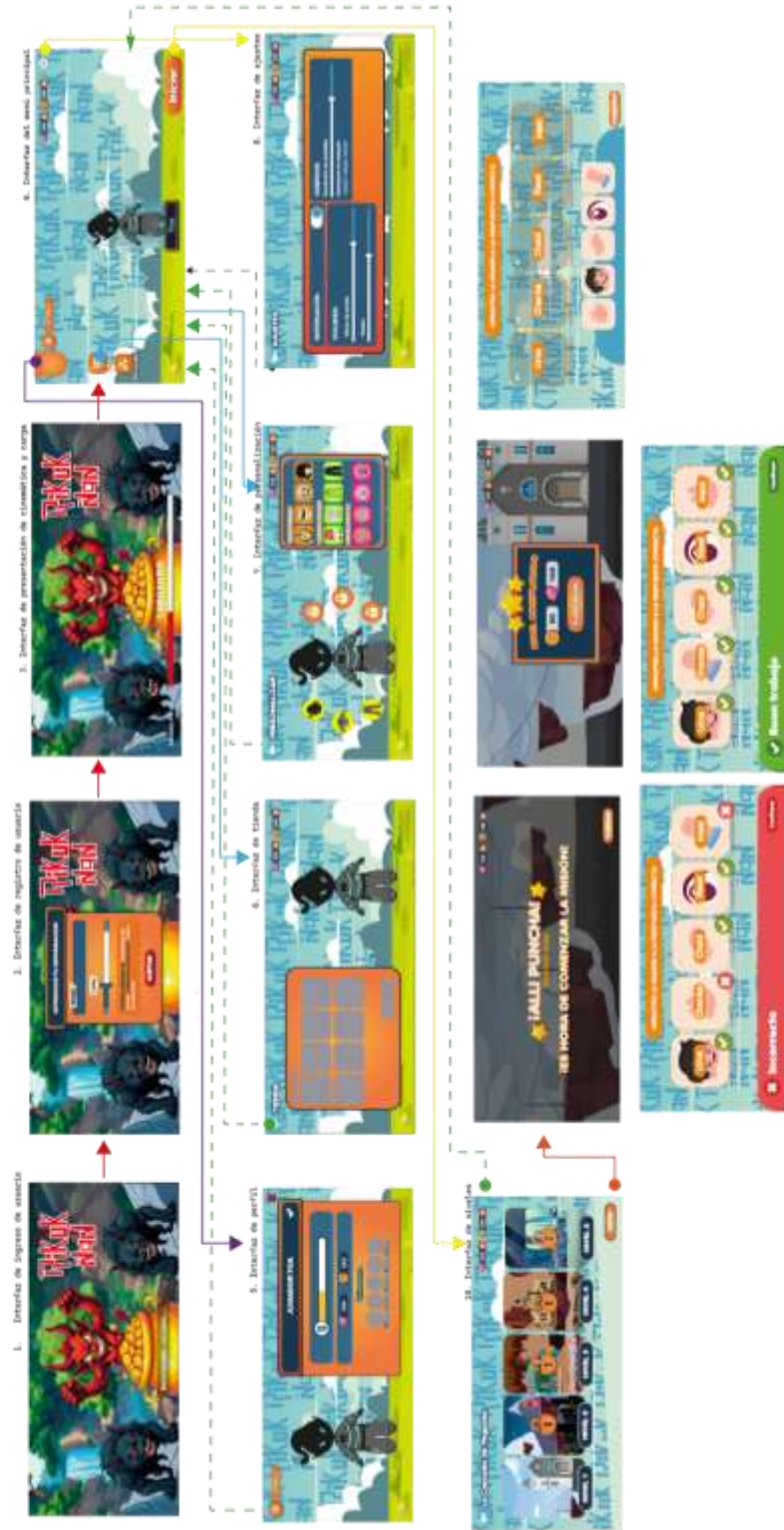
Figura 15

Interfaces



Nota. Este gráfico representa los niveles del juego propuesto para niños de 9 años. Zumbana y Sevillano (2025)

Figura 16
Interfaces



Nota. Este grafico tabla representa los niveles del juego propuesto para niños de 9 años. Zumbana y Sevillano (2025)

Figura 17

*Elementos visuales***Iconografía****Tipografías**

Montserrat
 Montserrat
Montserrat
Montserrat
Montserrat

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
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Anja Eliane

A B C D E F G H I J L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Nota. Zumbana y Sevillano (2025)

12. IMPACTO DEL PROYECTO

El proyecto de investigación realizado permitiría reforzar el aprendizaje del idioma kichwa por medio de un juego móvil para niños de 9 años del grupo étnico Otavalo, buscando un impacto ámbitos, educativos, culturales y tecnológicos.

Esta propuesta de creación de un juego móvil permite una enseñanza interactiva, fomentando el aprendizaje a través de un juego de manera motivacional. El impacto de este proyecto permitiría la enseñanza del idioma kichwa, de manera pedagógica ayudándose de la tecnología, el diseño y gamificación. Además del impacto pedagógico este proyecto cuenta con un enfoque intercultural.

Igualmente, durante la investigación se evidenció un impacto positivo dando lugar a una participación activa a docentes y estudiantes quienes han dado respuestas motivadoras para el avance del proyecto sobre la propuesta del videojuego.

13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDAD

Cronograma de actividades

Tabla 23

Cronograma de actividades

Presupuestos

Tabla 24

Descripción de gastos

<i>Viáticos y logística</i>				
<i>Actividad</i>	<i>Especificación</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Costo total</i>	
<i>Alimentación</i>	<i>Desayuno, almuerzo y merienda en restaurantes</i>	<i>6 días x 2 personas a \$2.5</i>	<i>\$ 90</i>	
<i>Transporte</i>	<i>Pasajes ida y vuelta desde la universidad hasta Otavalo, además de la movilización dentro de la ciudad</i>	<i>6 días x 2 personas</i>	<i>\$ 126</i>	
<i>Recursos</i>				
<i>Materiales</i>	<i>Especificación</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Valor unitario</i>	<i>Costo total</i>
<i>Copias e impresiones</i>	<i>Copias planco y negro de encuestas para niños y docentes</i>	<i>329 copias</i>	<i>\$ 0.04</i>	<i>\$ 13.16</i>
<i>Publicaciones</i>	<i>Empastado del proyecto</i>	<i>1</i>	<i>\$30</i>	<i>\$30</i>
<i>Equipos</i>				
<i>Laptops</i>	<i>Uso de laptops para la ejecución del proyecto.</i>	<i>2</i>	<i>\$ 300</i>	<i>\$ 600</i>
<i>Tableta gráfica</i>	<i>Uso de tableta gráfica</i>	<i>1</i>	<i>\$35</i>	<i>\$35</i>
<i>Insumos</i>				
<i>Pago de internet en centro de cómputos</i>	<i>Uso de máquinas para la corrección de solicitudes</i>			<i>\$ 2.5</i>

Total	\$ 667,50
--------------	------------------

Nota. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 25

Presupuestos promedios en juegos móviles

Juego para celular	
Inversión	
Concepto	Costo
Planificación	\$ 667.50
Sonido	\$ 700
Efectos y diseño	\$ 1000
Programación/ programador experto	\$ 5,200 mensuales
Plataforma	\$ 25.00
Publicidad	\$ 1,000
Total	\$ 8,592.5
Ganancia promedio	
Concepto	Ganancia promedio
Anuncios en el juego	\$ 0.01 a \$ 0.05 por vista \$ 0.03 * 8 publicidades al día por un mes: \$ 7.20
Compras dentro del juego (Monedas, skins, personajes, etc.)	Compras desde \$ 1.99 \$ 1.99 * 25 compras diarias por un mes: \$1,492.5
Suscripciones mensuales	Desde \$3.99 por usuario \$ 3.99 por 100 personas suscritas por mes menos el 15 % correspondiente a Google play: \$ 339.15
Total	\$ 1,838.85

Nota. Zumbana y Sevillano (2025).

Tabla 26

Presupuestos promedios en consolas

Consolas	
Inversión	
Concepto	Costos

<i>Planificación</i>	\$ 667.50
<i>Sonido</i>	\$ 3,000
<i>Efectos y diseño</i>	\$ 5,000
<i>Programación/ programador experto</i>	\$ 12,000 mensuales
<i>Publicidad</i>	\$ 1000
Total	\$ 21,667.5
Ganancia promedio	
Concepto	Ganancia promedio
<i>Venta de juego</i>	\$30 a \$80 \$ 35 * 100 personas al mes: 3,500
<i>Compras dentro del juego (skins, monedas, etc)</i>	\$ 1.99 a \$20 \$ 2.99 por 25 compras diarias al mes: \$ 2,242.5
<i>Membresías/ suscripciones</i>	\$ 10 a \$ 25 \$ 15 por 100 personas suscritas al mes: \$ 1,500
<i>Colaboraciones / Eventos</i>	\$ 650 a \$1000 por evento \$800 por 1 colaboraciones al mes: \$800
Total	\$ 8,042.5

Nota. Zumbana y Sevillano (2025).

14. CONCLUSIONES

Finalizado el proyecto se puede concluir que el uso de la tecnología como medio aprendizaje ha ido generando más relevancia en las nuevas generaciones como son en los niños, por lo cual se crea una propuesta de videojuego para reforzar el aprendizaje del idioma kichwa en niños de nueve años, que busca la conservación del idioma adaptándolo a herramientas tecnológicas actuales.

En el primer objetivo se obtuvo el levantamiento de información a través de la investigación mediante encuestas a docentes nativos de la ciudad de Otavalo, en donde se identificó las características del kichwa, como conceptos, palabras, términos, dado que la lengua es parte de la identidad cultural Otavaleña.

Además, para el segundo objetivo se analizó la usabilidad de los juegos utilizados por los niños de 9 años mediante encuestas, dando como conclusión que este tipo de usuarios perciben los juegos de misiones o aventura atractivos y fáciles de usar, debido a sus interfaces intuitivas.

Finalmente, en el último objetivo se concluye con la elaboración de una propuesta de juego móvil que incluye la enseñanza del idioma kichwa, creando prototipos de baja fidelidad además de los esquemas visuales.

15. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se pueden generar de acuerdo a este proyecto para futuras investigaciones, si se busca crear medios digitales lúdicos, es no suponer, sino investigar lo que hoy en día los niños utilizan como medio de diversión en cuanto a tecnología. Además, se debe tener en cuenta que, a pesar de encontrarse en un mismo sector, cada individuo tiene sus propios gustos en videojuegos.

Por otro lado, también se recomienda que los futuros estudiantes que desean desarrollar un proyecto de este tipo, reciban capacitaciones de los temas actuales relacionados a investigar, como ejemplo tenemos el kichwa, además de la investigación bibliográfica y de campo, se debe recibir talleres del idioma para comprenderlo mejor, debido a que en sitios web la mayor parte de información relevante son publicados hace 20 años atrás y no existen actualizaciones.

16. REFERENCIAS

- Álvarez Pazos, C. (2010). Nuestra habla regional. *Repositorio Bibliográfico Nacional de Educación Intercultural Bilingüe, Etnoeducación e Interculturalidad*.
<http://8.242.217.84:8080/jspui/handle/123456789/36441>
- Alvarez, M. (2006). *Historias desde el aula: educación intercultural bilingüe y etnoeducación en Ecuador*. (2006). Ediciones Abya-Yala.
<http://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/37215>
- Autor, R., & Galeano. (2008). *DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO*. 2(4), 1909–2814.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6524/Dise%c3%b1o%20centrado%20en%20el%20usuario.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avendaño, S y Guapi, B. (2021). Difusión de Leyendas Ancestrales, una contribución en la formación de la Identidad Nacional. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20260>
- Buitrón, B. (2019, Agosto). DISEÑO DE UN APLICATIVO WEB PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA
- Calero Sánchez, C. C. S. (2019). La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *International Journal of New Education*, (4).
<https://doi.org/10.24310/IJNE2.2.2019.7449>
- Chango, M., & Potosí, F. (2009). *KICHWA Yachakukkunapa Shimiyuk Kamu*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf
- Cid, C. (2017). Aplicaciones móviles para apoyar los objetivos de aprendizaje de lenguaje y comunicación en tercer año básico.
<https://www.proquest.com/openview/d956028bbf61a5affd1c5c39c410f873/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Cobo, M. d. P. (2015, Marzo 16). De las palabras a los hechos Entendamos el kichwa. *El Telégrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/entendamos-el-kichwa>
 EN LA UNIVERSIDAD DE OTAVALO, (4,5).
<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstreams/7e02efec-42a949a5-871a-9124e5bd90c2/download>
- Enríquez, M. (2021, Junio 21). *Intentan revitalizar el kichwa en Ecuador con apoyo internacional*. swissinfo.ch. Retrieved Noviembre 28, 2024, from
<https://www.swissinfo.ch/spa/intentan-revitalizar-elkichwa-en-ecuador-con-apoyo-internacional/46723968>
- Espinoza, F., & Eudaldo, E. (2019). *La interculturalidad en la educación básica del Ecuador*.
<https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778101004.pdf>
- Ferreira, J. M., Acuña, S. T., Dieste, O., Vegas, S., Santos, A., Rodríguez, F., & Juristo, N. (2020). Impact of usability mechanisms: An experiment on efficiency, effectiveness and user satisfaction. *Information and Software Technology*, 117, 106195.
<https://doi.org/10.1016/j.infsof.2019.106195>
- Gaitán, V. (2013, Octubre 15). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61922601/gamificacion_juegos20200128-

[124256-ewbquk-libre.pdf?1580254180=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion+el+aprendizaje+divertido.pdf&Expires=1737049943&Signature=aRRqL6M7PfrmLGmkh3yexBm-](https://doi.org/10.35319/puntocero.2020409)

- Garcés Velásquez, F. . (2020). Las comunidades virtuales del quichua ecuatoriano: revalorizando la lengua en un espacio apropiado . *Revista Punto Cero*, 25(40), 9–19. <https://doi.org/10.35319/puntocero.2020409>
- García, I. (2023, Enero 24). *¿Qué aprenden los niños con 9 años?* todopapas. <https://www.todopapas.com/ninos/educacion/que-aprenden-los-ninos-con-9-anos-7962>
- Haboud, M. (2019). Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador. *ELAD-SILDA*. https://www.academia.edu/download/73433321/EIB_en_el_Ecuador.pdf
- Herrera, J y Oliveri, A. (2021). *Diseño centrado en el usuario en el desarrollo de accesorios inteligentes*. Education Today. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4447>
- Jiménez, D. (2024). *Diseño de un sistema gráfico para fanzines sobre las ceremonias ancestrales de los cuatro raymis que se manifiestan en el sur del Ecuador*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14556>
- Lapo, M., & Lapo, B. (2023). Narrativa, Mecánicas de Videojuegos y Animación como Fortalezas Interactivas para Videojuegos en Móviles. *Revista Politécnica*, 51(1), 7-18. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-01292023000100007
- Limerick, N. (2022, April 26). No es lo mismo quichua que kichwa. *GK City*. <https://gk.city/2014/07/28/no-es-lo-mismo-quichua-que-kichwa/>
- Loaiza, E., Moncayo, A., Zavala, F., Anchundia, M., Aguirre, L., Blacio, M., Morales, M., & Torres, S. (2025), *Gamificación en matemáticas: Una estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15732>
- Londoño Vásquez & Rojas Lopez. (2020). *Tecnologías de la información*. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v23n3/2027-5358-eded-23-03-493.pdf>
- López, A., Martín, S., & Vidal, M. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana De Educación*, 85(1), 81–100. <https://doi.org/10.35362/rie8514013>
- Martínez, R. (2023, Marzo 1). *¿Se puede aprender inglés jugando a videojuegos?* COME ENGLISH. Retrieved Noviembre 28, 2024, from <https://cometenglish.es/se-puede-aprender-ingles-jugando-avideojuegos/#:~:text=Los%20videojuegos%20proporcionan%20un%20ambiente,con%20personas%20de%20otros%20pa%C3%ADses.>
- Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). *YACHANA*, 2(2). <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v2.n2.2013.46>
- Merino, J., & Ilbis, J. (2024). Métodos para la enseñanza del Kichwa en la Educación Bilingüe e Intercultural preescolar. *DSPACE*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/7330>
- Moreira, J. (2021). *Narrativas digitales como didáctica educativa*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926920>
- Ortiz Arellano, G. (2001). El quichua en el Ecuador: ensayo histórico-lingüístico. https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1472&context=abya_vala

- Pomboza Tamaquiza, P. P., Paucar Pomboza, C. M., & Ulcuango Ulcuango, K. d. C. (2024, Junio). IDIOMA KICHWA Y RESISTENCIA CULTURAL EN LOS PUEBLOS INDÍGENAS DE TUNGURAHUA-ECUADOR. *Scielo*, (no.74).
<http://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812024000200089>
- Posada, I. (2025). *Neuroarquitectura y educación infantil: El impacto del espacio en el aprendizaje en el niño*. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/12737>.
- Prieto, E. (2018). Aplicaciones móviles como herramientas para aprender vocabulario. *Dialnet*, 1(30), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7484318>
- Quishpe Lema , C. L. . (2021). Literatura de la etnia kichwa de Ecuador. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(20), 1141–1152.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.264>
- Quishpe, C. Quishpe. M (2016). Kichwapa Shimiyuk Kamu. Universidad Tecnica de Cotopaxi.
- Roldán, M. J. (2015, November 16). *Qué aprenden los niños con 9 años - Educación*. Guía Infantil. Retrieved Junio 5, 2025, from
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/que-aprenden-los-ninos-con-9-anos/>
- Romanos, A. (2024, January 29). *Las apps para aprender idiomas tienen millones de usuarios en todo el mundo*. UOC. Retrieved November 28, 2024, from
<https://www.uoc.edu/es/news/2024/apps-aprenderidiomas-metodo-revolucionario-o-complemento-ensenanza>
- Sackl, M., Steinmaurer, A., Cheong, C., Cheong, F., Filippou, J., & Gütl, C. (2021). sCool: Impact on Human-Computer Interface Improvements on Learner Experience in a Game-Based Learning Platform. In M. E. Auer, & T. Rüttemann (Eds.), *Educating Engineers for Future Industrial Revolutions: Proceedings of the 23rd International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL2020)* (Vol. 1, pp. 439-451). (Advances in Intelligent Systems and Computing; Vol. 1328). Springer International Publishing AG . https://doi.org/10.1007/978-3-030-68198-2_41
- Salim, R., & Gopinathan, D. (2020, August 4). *Importance of Learning Styles in children*. Playstreet. Retrieved June 28, 2025, from
<https://www.playstreet.in/2020/08/04/learning-styles-in-children/>
- Sánchez, J. (2025). En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta. *No Solo Usabilidad*, 10.
https://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm?utm_source=iNeZha.com&utm_medium=im_robot&utm_campaign=iNeZha
- Sánchez, J. G., Zea, N. P., Gutiérrez, F. L., & Cabrera, M. J. (2008, June). De la usabilidad a la jugabilidad: Diseño de videojuegos centrado en el jugador. In *de IX Congreso Internacional Interacción*, Albacete. <https://lsi2.ugr.es/juegos/articulos/interaccion08-jugabilidad.pdf>
- Solórzano, N., Pincay, A., Toapanta, G., Elizalde, E., & Carrera, D. (2022, Abril 25). Usabilidad de videojuegos educativos como herramienta del docente en la virtualidad – un modelo de evaluación. *MEDWAVE*.
<https://www.medwave.cl/resumencongreso/ci2022/sociedaddesarrollo/8672.html>
- Valenzuela, N., & Vivanco, R. (2022). *Diseño gráfico para el reconocimiento y fortalecimiento de la diversidad cultural en el aula*.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v6n11/2448-8437-zcr-6-11-197.pdf>
- Véliz, M. (2022). El conocimiento artístico aplicado en los videojuegos. La implementación de los fundamentos artísticos y la influencia de los artistas Seurat, Friedrich, Escher y Hokusai en su estética. *Nexus*, (31), e30312005.

- <https://doi.org/10.25100/n.v0i31.12005>
- Vernimmen Aguirre, G. (2019). Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador: Una revisión conceptual. *Alteridad*, 14(2), 162-171. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n2.2019.01>
- Yanchaliquin Chisag, S. J. (2023). *El aprendizaje de la lectura y escritura en kichwa en el séptimo año del CECIB Telmo Jiménez* (Master's thesis). <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/25424>
- Zapata, Z., Jumbo, L., Ponce, L., & Andrando, B. (2024). *Recursos Lúdicos que estimulan una narrativa de enseñanza de historia*. <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/383/700>
- Zavala, V., Robles, A., Trapnell, L., Zariquiey, R., Ventiades, N., & Ramírez, Á. (2007). Avances y Desafíos de la Educación Intercultural Bilingüe en Bolivia, Ecuador y Perú : estudio de casos. *IBIS*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/844>
- Zhondo, A. (2024) *Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación*. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/30981/1/AnabellAlexandra_ZhondoMacas.pdf
- Gaitán, V. (2013, Octubre 15). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. https://d1wqtxtslxzle7.cloudfront.net/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbquk-libre.pdf?1580254180=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion_el_aprendizaje_divertido.pdf&Expires=1737049943&Signature=aRRqL6M7PfrmLGmkh3yexBm-

17. ANEXOS

Anexo 1. Hoja de vida del tutor

JORGE DAVID FREIRE SAMANIEGO

CURRÍCULUM VITAE



1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: Jorge David Freire Samaniego
FECHA DE NACIMIENTO: 1980-10-12
CEDULA DE CIUDADANÍA: 0502624810
ESTADO CIVIL: Casado
NUMEROS TELEFONICOS: 09983751856
E-MAIL: jorge.freire@utc.edu.ec


2.- ESTUDIOS REALIZADOS

PREGRADO: Ingeniero en Diseño Gráfico Computarizado (2009)
POSGRADO: Magister en Seguridad y Prevención de Riesgos del Trabajo (2016)
POSGRADO: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital (2022)

5.- CARGOS DESEMPEÑADOS

- Docente Universidad Técnica de Cotopaxi (2009 – 2025)
 - Gestión Académica - Responsable de Permanencia - Unidad de Desarrollo Académico (2015 - 2018)
 - Representantes Principal de Docentes al Honorable Consejo Universitario de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (2018 - 2019)
 - Evaluador Interno pregrado UTC 2019
 - Representantes Suplente de docentes al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (2021)
 - Representantes Principal de Docentes al Honorable Consejo Universitario de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación (2022 – 2023)
 - Representantes Principal de Docentes al Honorable Consejo Universitario de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación (2024 – 2025)
 - Director de Vinculación de la Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación (2024 – 2025)
-

Anexo 2. Hoja de vida de los autores del proyecto



JHOSELIN NAGELY ZUMBANA CHIPANTIZA

1725601868
 zumbananagely02@gmail.com
 023071203
 0967531257
 NINGUNA
 Femenino
 SOLTERO/A
 21 años

Resumen Profesional

Mi nombre es Jhoaelin, en estos momentos estoy cursando el 6vo ciclo de la carrera de Diseño gráfico, ha lo largo de mi carrera he aprendido el manejo de ciertos programas de edición, es decir, Ilustrador, además trabajado en Alter Effect para la animación de video mapping, Filmora, Photoshop, además de Figma. Otra habilidad es el trabajo en equipo y liderazgo. No me cierro a aprovechar los nuevos trabajos y oportunidades ni tampoco a seguir aprendiendo a manejar diferentes programas.

Formación Académica

INSTITUCIÓN	TÍTULO	ESTADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	LICENCIADO / A EN DISEÑO GRÁFICO	CURSANDO

Experiencia Laboral

INSTITUCIÓN	DESDE	HASTA	CARGO	AREA	MOTIVO SALIDA	CONTACTO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	2024/10/17	2025/02/22	AYUDANTE DE CÁTEDRA	OFICINAS DE LA UNIVERSIDAD	FINAL DEL PERIODO ACADÉMICO	0992551519

Cursos y Certificaciones

NOMBRE	TIPO	INSTITUCIÓN	NO HORAS	DOCUMENTO
SENSORIUM	SEMINARIO	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	15	CERTIFICADO
SEMINARIO TRANSISCOPIO 4TA. EDICIÓN 2022	SEMINARIO	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	20	CERTIFICADO
CAPACITACIÓN IA	CERTIFICADO	RUNA GESTIÓN	20	CERTIFICADO

Lenguas

NOMBRE DEL IDIOMA	NIVEL CONVERSACIÓN	NIVEL DE ESCRITURA
INGLÉS	BÁSICO	INTERMEDIO

Referencias Laborales / Personales

TIPO DE REFERENCIA	NOMBRE	CORREO	CELULAR	TELÉFONO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR				

Logros personales

TIPO DE LOGRO	DESCRIPCIÓN DE LOGRO	RECONOCIMIENTO OBTENIDO
PERSONAL	GRUPO DE DANZA	PARTICIPACIÓN EN GRUPO DE DANZA Y QUEDÉ EN SEGUNDO LUGAR
PERSONAL	PRIMER LUGAR EN CAMPEONATO CAPITANA DE BASQUET	CAMPEONATO DE BASQUET



DAVID ANDRES SEMILLANO VINIEZA

☎ 1004756092

✉ davidvinieza88@gmail.com

☎ 061831369

☎ 0982173124

♿ NINGUNA

♂ Masculino

👤 SOLTERO/A

🎂 25 años

📌 Resumen Profesional

A lo largo de mi formación en la carrera he adquirido una variedad de habilidades vinculadas directamente al diseño gráfico. Entre ellas, destaco el manejo de Motion Graphics para la creación de posts y reels cortos utilizando After Effects. También tengo dominio en herramientas como Adobe Illustrator y Photoshop, así como experiencia en la edición de video con Adobe Premiere Pro. Además de las habilidades técnicas, cuento con capacidad para trabajar y liderar en equipo al momento de realizar un proyecto.

🎓 Formación Académica

INSTITUCIÓN	TÍTULO	ESTADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	LICENCIADO / A EN DISEÑO GRAFICO	CURSANDO

💼 Experiencia Laboral

INSTITUCION	DESDE	HASTA	CARGO	AREA	MOTIVO SALIDA	CONTACTO
COOPERTIVA DE AHORRO Y CRÉDITO DE LA PEQUEÑA EMPRESA DE COTOPAXI	2024/02/15	2025/03/20	PASANTE DE DISEÑO GRÁFICO	ÁREA DE MARKETING	FINALIZACIÓN DE PASANTIAS	0939647159

🎓 Cursos y Certificaciones

NOMBRE	TIPO	INSTITUCION	NO HORAS	DOCUMENTO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR				

🗣️ Lenguas

NOMBRE DEL IDIOMA	NIVEL CONVERSACIÓN	NIVEL DE ESCRITURA
INGLÉS	BASICO	BASICO

🔗 Referencias Laborales / Personales

TIPO DE REFERENCIA	NOMBRE	CORREO	CELULAR	TELEFONO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR				

🏆 Logros personales

TIPO DE LOGRO	DESCRIPCION DE LOGRO	RECONOCIMIENTO OBTENIDO
ACADEMICO	SER SELECCIONADO PARA REALIZAR PASANTIAS EN UNA COOPERTATIVA GRANDE DE LA CUIDA DE COTOPAXI	AL ENTRAR EN LA COOPERTIVA PUDE DEMOSTRAR MIS HABILIDADES Y ADQUIRIR NUEVAS

Anexo 3. Respuestas de las encuestas aplicadas a docentes.

N°	Pregunta	Respuesta
Sección 1		
1	¿Usted es hablante nativo kichwa?	1. a. Si b. No 2. a. Si b. No 3. a. Si b. No 4. a. Si b. No 5. a. Si b. No 6. a. Si b. No 7. a. Si b. No 8. a. Si b. No 9. a. Si b. No 10. a. Si b. No 11. a. Si b. No 12. a. Si b. No 13. a. Si b. No 14. a. Si b. No 15. a. Si b. No
2	¿Qué estructuras gramaticales básicas del kichwa considera importantes que un niño de 9 años debe dominar?	1. Sujeto-complemento-verbo. 2. Saludos-vestimenta-verbos. 3. Las estructuras que considero son: reconocimiento de vocales y fonemas, vocabulario a través de pictogramas y palabras como animales o partes del cuerpo. 4. Oraciones y frases. 5. Frases del diario vivir, escritura kichwa, animales. 6. Sujeto- complemento y verbo. 7. Colores-saludos- verbos-frases cortas. 8. Frases como saludos y oraciones, también animales. 9. Considero que deben dominar cosas como los números, los colores, verbos, animales. 10. Conceptos básicos como fonemas, números, partes del cuerpo. 11. Números, colores, vestimenta, animales, saludos y despedidas. 12. Animales, frutas, colores, identificar las vocales o las partes del cuerpo. 13. Elementos básicos por ejemplo los colores, saludos, animales o palabras básicas. 14. para un niño que recién va aprender un idioma yo recomiendo que deben empezar con conceptos básicos. 15. números, colores, frutas, partes del cuerpo.
3	¿Qué palabras considera esenciales para que un niño de 9 años aprenda	1. El idioma se traspa de madre a hijos, se fortalece en la comunidad. Deben conocer los miembros de la familia, frutas, animales, objetos del aula, casa, vestimenta, colores, números, estructuras gramaticales, cuentos, adivinanzas y saludos. 2. Sustantivos (propios y comunes), Adjetivos y verbos (color, número y forma)

	primero en kichwa?	<ol style="list-style-type: none"> 3. 1ro saludos- indumentaria- partes del cuerpo, 2do vocales y cosas de la casa, 3ro luego frases 4. Las palabras maki-chaki. 5. Saludos y frases diarios. 6. Palabras de la cotidianidad. 7. Empezar por elementos como frases cortas y verbos. 8. Cosas comunes como vestimenta, saludos, colores y números. 9. deben aprender verbos, adjetivos, sustantivos y lo cotidiano como saludos, números, colores. 10. Palabras que ocupamos en el día a día, como buenos días, buenas tardes, buenas noches, y cosas del hogar o cosas que vemos a nuestro alrededor. 11. En mi persona como docente recomiendo que a esta edad deben dominar los saludos, colores, números y partes del cuerpo. 12. Características básicas como partes del cuerpo, números, colores y miembros de la familia. 13. Elementos como vestimenta, números, y también verbos y partes del cuerpo. 14. Aprender frases cortas. 15. Los niños deben aprender a su familia, los colores, frases de saludo.
4	¿Qué sonidos del kichwa son más difíciles de pronunciar para los niños?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vocales (a,i,u) m,p,h,r,s,t. 2. (z) (ts) (sh). 3. Si existe - se les pronuncia palabra por palabra. 4. Kiwa- waranka-chakana-wakli. 5. K, N, Q. 6. La W y la K. 7. Las palabras que tengan w. 8. Ll, k, ph. 9. Palabras que tengan las consonantes sh. 10. W-K-Q. 11. Las consonantes son más difíciles de pronunciar. 12. p, t, ch, k, j, l, ll,, ñ, w, y, r. 13. La W por que en el kichwa se pronuncia como la u. 14. Ph, qh, th, sh. 15. Las vocales.
5	¿Qué saludos y despedidas comunes en kichwa usa o escucha con los niños? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alli puncha yachachik: Buenos días profesor, Kayakama: Hasta pronto Yupaychani: Gracias. 2. Alli puncha (Buenos días), Alli tuta (Buenas noches), Alli chishi ((Buenas tardes), Imanalla (Como esta) 3. Buenos días- Alli punlla, Buenas tardes- Alli chishi, Buenas noches- Alli tuta, Shiuk punchakaman- Hasta luego, Imanallatak kanki- ¿Cómo ha pasado?, Alli llami Kani- Muy bien. 4. Imanalla- cómo está , Alli puncha- buenos días. 5. Imanalla: como estas, kayakaman: hasta mañana. 6. Imanalla, Kayakama. 7. Buenos días: Alli puncha, Buenas tardes: Alli chisi, Buenas noches: Alli tuta, Hola: Imallana, ¿Cómo está usted?: Kikinka Imanallatak Kanki 8. Alli puncha: Buenos días , Alli chasi: Buenas tardes, Alli tuta: Buenas noches 9. Alli puncha- Alli tuta- Imanalla- Kayakama. 10. Imanalla: hola, Alli puncha: Buenos días.

		<ol style="list-style-type: none"> 11. Ashata kashkaman: Hasta luego, Kayakama: Hasta mañana, Shuk puunchakama: Hasta otro día. 12. Buenos días: Alli puncha, Buenas tardes: Alli chisi, Buenas noches: Alli tuta 13. Imanalla, Kakinka Imallatak, Kayakama 14. Alli puncha: Buenos días , Alli chasi: Buenas tardes, Alli tuta: Buenas noches 15. Imanallatak kanki- ¿Cómo ha pasado? , Hola: Imallana
6	¿Qué expresiones cotidianas usan los niños para agradecer o pedir permiso? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hispana ukuman kachamupay: deme permiso para ir al baño, Yupauchani: gracias, Kishpichway: disculpe, Anchuripay: con permiso 2. Hispana ukuman rachaway: deme permiso para ir al baño, Ñuka killkana pirkaman yalisha: yo quiero pasar al pizarron, Yupaychani: gracias. 3. Pay: gracias, Yalichi: paseme 4. Yupaychani: gracias 5. Ishpana ukuma kachaway: deme permiso al baño. 6. Yupaychani: gracias, kishpichway: disculpame, Shamupay: por favor, ven Yaykupay: por favor, entra. 7. Yupaychani: gracias, pay: gracias, Kishpichway: disculpe 8. Para pedir cosas se aumenta el pay a la raíz verbal, por ejemplo mikupay: coma por favor, pukllapay: juegue por favor. 9. Yupaychani, kishpichway. 10. Yalichi: paseme, Yupaychani: gracias. 11. Hispana ukuman kachamupay: deme permiso para ir al baño. Yupaychani: gracias , kishpichway: disculpame. 12. Yupaychani: gracias, kishpichway: disculpame 13. Yalichi: paseme, Yupaychani: gracias. 14. Yupaychani: gracias 15. kishpichway: disculpame, Yupaychani: gracias, Yalichi: paseme.
7	¿Cómo aprenden los niños a contar en kichwa? ¿Usan juegos, canciones, ejemplos?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con juego, canciones, adivinanzas, cuentos, leyendas, poesía y otros. 2. usar canciones y juegos en el área libre para que puedan aprender divirtiéndose. 3. Con la base numérica 0 al 9. 4. Materiales pedagógicos. 5. Con juegos. 6. Ahora los niños tienen más noción del manejo de la tecnología, yo considero que aprenderán por medio de juegos educativos que encuentran en internet. 7. Se usan materiales manuales. 8. Por la repetición de canciones. 9. Con referentes, por ejemplo, shuk kuchi: dos chanchos. 10. Con juegos. 11. Usan juegos. 12. Los niños aprenden con la constancia de repetición. 13. Con canciones. 14. Con ejemplos de cantidades y repetición. 15. Aprenden de las 3 formas, juegos, canciones y ejemplos.
8	¿Cuáles son las	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shuk, ishka, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka. 2. Shuk, ishka, kimsa, chusku, pichka, sukta, kamchis, iskun, chunka.

	<p>palabras en kichwa para contar del 1 al 10?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. 1: Shuk, 2: ishkay, 3: kimsa, 4: chusku, 5: pichka, 6: sukta, 7: kanchis, 8: pusak, 9: Iskun y 10: chunka. 4. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka. 5. Shuk, ishkay, kimsa, tiusk, picha. 6. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, picha, sukta, kamllis, iskun, putshak, chungu. 7. 1: Shuk, 2: ishkay, 3: kimsa, 4: chusku, 5: pichka, 6: sukta, 7: kanchis, 8: pusak, 9: Iskun y 10: chunka. 8. 1: Shuk, 2: ishkay, 3: kimsa, 4: chusku, 5: pichka, 6: sukta, 7: kanchis, 8: pusak, 9: Iskun y 10: chunka. 9. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, Iskun, chunka. 10. Shuk, ishka, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka 11. 1: Shuk, 2: ishka, 3: kimsa, 4: chusku, 5: pichka, 6: sukta, 7: kanchis, 8: pusak, 9: iskun, 10: chunka. 12. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, sukta, kamllis, iskun, putshak, chungu. 13. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka. 14. Shuk, ishkay, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka. 15. Shuk, ishka, kimsa, chusku, pichka, sukta, kanchis, pusak, iskun, chunka.
9	<p>Escriba los nombres de los colores más comunes en kichwa y su significado en español.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Azul: ankas, verde: waylla, amarillo: killu, rojo: puka, negro: yana, suku: gris, rosado waminsí, kishpu: naranja. 2. killu: amarillo, puka: rojo, ankas: azul waylla: verde, suku: plomo, killu: amarillo, puka: rojo, waylla: verde, yana: negro, yurak: blanco 3. puca-yana-yura. 4. yura: blanco, yana: negro, puka: rojo, killu: amarillo. 5. Puka: rojo, killu: amarillo, waylla: verde, ankas: azul, yana: negro, waminsí: rosado. 6. yana: negro, yurak: blanco, maywa: morado, puka: rojo, waminsí: rosado, ankas: azul. 7. Paku: café, puka: rojo, waylla: verde suku: gris. 8. Azul: ankas, verde: waylla, amarillo: killu, rojo: puka, negro: yana, suku: gris, rosado: waminsí, yurak: blanco. 9. Ankas: azul, waylla: verde, suku: plomo, killu: amarillo, puka: rojo, yana: negro, yurak: blanco. 10. Amarillo: killu, rojo: puka, negro: yana, paku: café, puka: rojo, waylla: verde, suku: gris, yurak: blanco. 11. Puka: rojo, killu: amarillo, waylla: verde, ankas: azul, yana: negro, yurak: blanco, maywa: morado, waminsí: rosado. 12. yurak: blanco, negro: yana 13. maywa: morado, negro: yana, yurak: blanco, puka: rojo, ankas: azul. 14. negro: yana, puka: rojo, maywa: morado. 15. negro: yana, yurak: blanco, waylla: verde, ankas: azul.
10	<p>¿Qué nombres de partes del cuerpo conocen o usan los niños en kichwa? Escriba el nombre en kichwa y su</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. sinka: nariz, uma: cabeza, rinri: oreja, kunka: cuello, akcha: pelo, wiksa: estomago, pupu: hombligo, chanka: pierna, chaki: pie, rikra: brazos. 2. huma: cabeza, ñawi: cara, rinri: oído/oreja, sinka: nariz: shimi: boca, hallu: lengua, maki: mano, chaki: pie, ñawi lulun: ojos. 3. uma: cabeza, maqui: mano, chaki: pies, sinka: nariz. 4. maki: mano, uma: cabeza, chaki: pie, wiksa: estomago, akcha: cabello, ñawi: ojo, sinka: nariz, shimi: boca. 5. ñawi, singa, shimi, maqui.

	significado en español.	<ol style="list-style-type: none"> 6. cabeza: uma, ojo: ñawi, nariz: sinka, boca: shimi, oreja: rinki, cuello: kunka, mano: maki, pierna: chanka, pie: chaki. 7. uma: cabeza, akcha: cuello, uya: cara, rinri: oreja, shimi: boca, kiru: diente, ñawi: ojo, sinka: nariz, maki: mano. 8. uma: cabeza, waksa: barriga, kunkuri: rodilla, chanka: pierna, shimi: boca. 9. chaki: pies, uma: cabeza, ñawi: ojo. 10. uma: cabeza, sinka: nariz, pierna: chanka, rinri: oreja, kunka: cuello, akcha: cabello, chanka: pierna. 11. uma: cabeza, maqui: mano, chaki: pies, sinka: nariz. 12. shimi: boca, kallu: lengua, kiru: diente, maqui: mano, chaki: pies. 13. akcha: cabello, ñawi: ojo, pierna: chanka, sinka: nariz, shimi: boca. 14. uma: cabeza, ñawi: cara, rinri: oído/oreja, shimi: boca, maki: mano, chaki: pie, sinka: nariz, ñawi: ojos. 15. akcha: cabello, ñawi: ojo, sinka: nariz, shimi: boca, uma: cabeza, rinri: oído/oreja, maki: mano, chaki: pie.
11	¿Qué animales conocen los niños en kichwa? Escriba el nombre en kichwa y su significado en español.	<ol style="list-style-type: none"> 1. allku: gato, misi: gato, wakra: vaca, payu: caballo, kuyi: cuy. 2. Allku: perro, misi: gato, llama: oveja, kuchi: chancho, wakra: toro, kunu: conejo, chuchi: pollo, warmi wakra: vaca. 3. Allku: perro, misi: gato, wakra: ganado, kuchi: chancho, atallpa: gallina, shiku: ternero. 4. misi: gato, wakra: ganado, pishco: pájaro. 5. wakra, alku, misi, kuchi. 6. lobo: atuk, perro: allku, moso: chuspi, paloma: urpi, pájaro: pishco, vaca: wakra, cerdo: kuchi. 7. allku: perro, misi: gato, kuchi: chancho, pishku urpi: pájaro, llama: oveja, kutur: cóndor, atuk: lobo, amaru: serpiente. 8. llama: oveja, misi: gato, kullta: pato, uriti: loro, ushu: burro, allku: perro. 9. aypu: caballo, atuk: lobo, allku: perro, misi: gato. 10. oveja: mishkichuspi, burro: ushu, capibara: sachakuyi, perro: allku. 11. misi: gato, allku: perro, Kuyi: cuy, atallpa: gallina. 12. wakra: vaca, llama: oveja, aypu: caballo, kullta: pato, atallpa: gallina, kuchi: cerdo, chita: cabra, allku: perro. 13. Amaru: serpiente, misi: gato, allku: perro, aypu: perro, wakra: vaca, runa: llama, hampatu: sapo. 14. misi: gato, allku: perro, kullta: pato, kuchi: chancho, wasi ukucha: hamster. 15. Amaru: serpiente, atuk: lobo, misi: gato, allku: perro, pishku: pájaro.
12	¿Qué objetos del entorno (casa, escuela, naturaleza) conocen los niños en kichwa? Ejemplo: sol, agua, piedra, cuaderno, etc. Escriba el nombre en kichwa y su significado en	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sol, agua, piedra, casa, escuela, árbol, animales, algunos objetos del hogar. 2. Killkana pirka: pizarrón, pataku: escritorio, punku: puerta, allichina: anaquel. 3. wipala: bandera, manka: olla, wisha: cucharón. 4. wase: casa, uku: cuarto, yaku: agua, inti: sol, allpa: tierra, rumi: piedra. 5. inti: sol, wayku: río, punku: puerta, pirka: pared. 6. wuasi: casa, yachana wuasi: escuela. 7. inti, yaku, rumi, killkana, kamuk. 8. kawitu: cama, saruna: alfombra, kupachurana: basurero. 9. manka: olla, pataku: mesa, kamu: libro, inti: sol, tamia: lluvia. 10. pataku: mesa, putu: banca, kamu: libro, rikuchik anta: televisor, nina: fuego, kawitu: cama. 11. piedra: rumi, tierra: allpa, árbol: sacha, río: mayu. 12. puyu: nube, inti: sol.

	español.	<p>13. yayuna tulpa: cocina, pakuylla: fósforo, nina: fuego, manka: olla, wayllu: jarra.</p> <p>14. nina: fuego, yaku: agua, allpa: tierra.</p> <p>15. wuasi: casa, yachana wuasi: escuela, inti: sol, yaku: agua, rumi: piedra.</p>
13	¿Qué verbos o acciones básicas usan con los niños? Ejemplo: correr, comer, jugar, dormir, etc. Escriba el nombre en kichwa y su significado en español.	<p>1. mikuy: come, ri: vaya, kaku: vamos, puriy: camina, utkya: rápido.</p> <p>2. kallpuna: correr, mikuta: comer, pukllana: saltar, puñuña: dormir.</p> <p>3. Kalpana, mikuni, pukllana, puñuna.</p> <p>4. kalpana: correr, mikuna: comer, haytana: patear, makana: pegar, pawana; saltar.</p> <p>5. mikuy: comer, pukllay: jugar, kalpay: correr.</p> <p>6. akuna: masticar, kawana: cantar, llullana: mentir, napana: saludar.</p> <p>7. akuna, kawana, llullana.</p> <p>8. pukllana: jugar, napana: saludar, tashana: lavar ropa, purina: caminar, puñuna: dormir.</p> <p>9. amar: kuyana, jugar: pukllana, comer: pawana, comer: mikuna.</p> <p>10. upyana: beber, purina: caminar, pawana: volar, tushuna: bailar.</p> <p>11. kalpana: correr, mikuna: comer, pukllana: jugar, napana: saludar.</p> <p>12. upyana: beber, hapina: agarrar, rurana: hacer, tullpuna: pintar.</p> <p>13. purina: caminar, wakana: llorar, asina: reir, rikuna: ver.</p> <p>14. pukllana: jugar, amar: kuyana, jugar: pukllana, comer: pawana, tashana: lavar, comer: mikuna.</p> <p>15. pawana: correr, akuna: masticar, kawana: cantar.</p>
14	¿Qué palabras usan los niños en kichwa para describir cosas? (grande, pequeño, bonito, feo, etc. Escriba el nombre en kichwa y su significado en español.	<p>1. ananay: bonito, alalay: que bestia, achachay: qué frío.</p> <p>2. killkana kaspí: lápiz, pichana: borrador, rirpu: espejo, puku: puerta: pukpu: botellon de agua.</p> <p>3. katun, uchilla, aligu.</p> <p>4. uchilla: pequeño, hatun: grande, millanay.</p> <p>5. hatun: grande, uchilla: pequeño.</p> <p>6. sumaq: bonito, allqu: valiente</p> <p>7. uchilla: pequeño, hatun: grande</p> <p>8. uchilla: pequeño, hatun: grande.</p> <p>9. ananay: bonito.</p> <p>10. hatun: grande, uchilla: pequeño.</p> <p>11. hatun: grande, ñañu: delgado, pisi: poco.</p> <p>12. ucha: rápido, hatun: grande.</p> <p>13. hatun: grande, taksa: mediano, huchcuy: pequeño.</p> <p>14. lindo: munay.</p> <p>15. hatun: grande, uchilla: pequeño.</p>
15	¿Qué palabras se usan para expresar emociones o estados? (feliz, triste, cansado, enfermo, etc. Escriba el nombre en kichwa y su	<p>1. ayayay: que dolor, unkushka.</p> <p>2. kushi: feliz, llaki: triste, unkushka: enfermo, shaykushka: cansado.</p> <p>3. kushilla, llakilla, amishka, irki</p> <p>4. kushi: feliz, unku: enfermo.</p> <p>5. jushilla: feliz, llakilla: triste, manualy: enfermo.</p> <p>6. kushi: feliz, llaki: triste.</p> <p>7. unku: enfermo.</p> <p>8. kushi: feliz, llaki: triste.</p> <p>9. Alegre: kushi, triste: Llaki, miedo: manchana.</p> <p>10. Piñaklla: enojado, kushi: feliz.</p> <p>11. Aburrido:ami, tristeza: llaki.</p>

	significado en español.	<ol style="list-style-type: none"> 12. kushi: feliz, unkushka: enfermo. 13. kushi: feliz, llaki: triste. 14. kushi: feliz, llaki: triste, unkushka: enfermo. 15. kushi: feliz, llaki: triste.
16	¿Qué método cree que funciona mejor para enseñar este vocabulario a los niños (juegos, canciones, dibujos, teatro, etc.)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. moseib y sus fases de conocimiento, observación, práctica. 2. takishpa: cantando, pukllashpa: jugando, pawashpa: saltando. 3. juegos. 4. a través de juegos y canciones infantiles. 5. videos, dinámicas, canciones. 6. a través de la repetición. 7. en la práctica diaria que deben tener los estudiantes. 8. en el MOSEIB dique que deben observar para captar las palabras. 9. En la actualidad, los juegos enseñan cosas buenas y malas, y es por el uso constante que le dan a la misma. 10. todos los niños aprender de diferente manera pero el más común es por medio de la repetición. 11. Con dibujos y canciones. 12. para mi, los niños aprenden escuchando, es decir escuchar y repetir palabras, ellos aprenden. 13. ver palabras o conceptos que se repiten, de alguna forma queda en la memoria de los niños. 14. Por medio de la práctica. 15. con juegos, y repitiendo las cosas.
Sección 2		
1	¿Por qué cree usted que es importante enseñar el idioma kichwa?	<ol style="list-style-type: none"> 1. porque en ella está nuestra cosmovisión. 2. porque el idioma es importante, no se debe perder la cultura de lenguaje ayuda mantener la indumentaria. 3. para mantener la lengua. 4. por valorar nuestra lengua y para que no se pierda. 5. Son instituciones bilingües, está normado en MOSEIB. 6. Primero para mantener la identidad cultural y bilingüe para que no se pierda. 7. Porque ayuda a mantener tradiciones y el idioma nato. 8. Es importante para preservar la cultura y la diversidad lingüística, y nos permite beneficiar en su desarrollo, apreciación cultural y laboral. 9. Porque es fundamental 10. porque es una pieza importante que nos caracteriza como cultura. 11. porque últimamente por los diferentes avances tecnológicos y la influencia de culturas extranjeras, la cultura local y el idioma se esta perdiendo, más en los niños y jóvenes que dejan de un lado aprender el kichwa. 12. Porque es necesario conservar la identidad ecuatoriana y una de ellas es el idioma. 13. porque así los niños aprenden otros idiomas y es algo que ayuda a cada persona como retos a superar. 14. porque permite la conservación del idioma. 15. porque el enseñar el idioma ayuda que las nuevas generaciones aprendan de ella, y la mantengan viva.

2	<p>¿Cree usted que aprender kichwa puede beneficiar a sus estudiantes? Argumente su respuesta.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. si, el hecho de hablar otra lengua permite al ser humano aprender una forma distinta de ver el mundo. 2. Si, porque facilita adaptarse al idioma inglés. 3. si por el manejo de idioma-memoria. 4. si porque aportaría a su capacidad de aprender. 5. Si, mantiene la cosmovisión, tradición y cultura. 6. si, primero porque se abren puertas en el ámbito profesional y sería beneficioso porque transmite el lenguaje a otras generaciones. 7. Podría ser, porque es un idioma que debe permanecer. 8. si porque así se puede apreciar y valorar la cultura. 9. Considero que si, es importante por el hecho de mantener la cultura vigente y porque es una ayuda en el ambito laboral y el hecho de ser bilingüe, permite adoptar otros idiomas. 10. si, porque dominar un idioma aparte del que hablamos es abrir un camino de oportunidades. 11. si, porque de esa manera se mantiene la cosmovisión. 12. por que los niños tendrían más oportunidades. 13. porque en la actualidad es importante que conozcan de otros idiomas. 14. porque en el kichwa está nuestra identidad otavaleña.
3	<p>¿Cree que los juegos móviles podrían ser una herramienta complementaria para practicar kichwa? Argumente su respuesta.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. si, el palpar, los colores, la estructura afirma más el conocimiento. 2. Si, mediante los juegos pueden aprender a cantar y sumar. 3. si porque es necesario actualizarse con herramientas tecnológicas. 4. Dependiendo de lo factible y aplicable a los temas de aprendizaje. 5. si con tecnología con enfoque educativo. 6. en mi consideración si sería algo considerable, pero bajo la responsabilidad de un adulto. 7. claro que sí, ya que inconscientemente se practicara el idioma desde un punto divertido y fácil. 8. si, pero proporcionando un entorno de aprendizaje interactivo y accesible. 9. Considero que hay dos puntos, en el aspecto de no, sería porque algunos niños se concentran en el jugar o acciones del juego, y en el aspecto del sí, si ayudaría si fuera una herramienta que este inusitada motivacionalmente. 10. si porque en la actualidad existen muchos juegos educativos. 11. si asi como otros juegos. 12. si, para complementar el aprendizaje de forma divertida. 13. si para fomentar el aprendizaje. 14. si debido a que los niños pasan mucho tiempo en los juegos y sería mejor que sea uno educativo. 15. si, sería una buena idea.

Anexo 4. Respuesta de la entrevista sobre pronunciación

Título de la entrevista: Pronunciación de las palabras seleccionadas
Lugar: Ciudad de Otavalo
Nombre: Mg. Ersilio Casco
Entrevistador: (a) Entrevistado: (b)
(a): Muy buenos días, me presento, soy David sevillano y mi compañera Jhoselin Zumbana, somos

estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi de Latacunga.

(b): Si buen día jóvenes

(a): bueno el motivo de nuestra visita es por fines educativas, debido a que estamos realizando un proyecto de titulación sobre el idioma kichwa de aquí de Otavalo, por lo cual uno de nuestros pasos fue el levantamiento de información sobre el idioma y bueno eso ya lo organizamos y ahora necesitamos complementar eso, con información sobre la pronunciación y queríamos su colaboración.

(b): primero tengo que decir mi nombre?

(a): Si usted lo desea, o sino anonimo está bien.

(b): A ver, ustedes me van a preguntar o yo menciono algunas palabras con su pronunciación

(a): no, yo le digo las palabras y usted me dice por cómo se pronuncia por favor.

(b): entonces dígame nomás

(a): primero empezamos con las partes del cuerpo

(b): si

(a): eh, según nuestra investigación nos dijeron que una significa cabeza, entonces se pronuncia, así como se escucha?

(b): si en el caso de esta palabra si se pronuncia así tal como se escucha

(a): listo, la siguiente palabra es rinri, esta como se pronuncia?

(b): igual es tal como se escucha

(a): la siguiente es akcha

(b): akcha es cabello y si también se pronuncia así mismo

(a): bueno, otra palabra es chaka que es pierna

(b): no en esta palabra ya cambia, en kichwa cuando las palabras tienen K se pronuncia con G

(a): aaa, entonces sería changa?

(b): si así se pronuncia

(a): las siguientes palabras son chaki, y ñawi esas igual se pronuncia igual

(b): si, son iguales.

(a): y por último es maki y shimi

(b): Igual también son iguales.

(a): en shimi es igual shi o chi

(b): es igual shi

(a): muchas gracias, ahora me podría ayudar con los números

(b): en los números, a ver, si.. casi todos se pronuncia igual como se escribe, solo en el diez que es chunka, se pronuncia con g, sería chungá.

(a): aaaa entonces casi todo es lo mismo como se escribe

(b): si, como les comento, solo en algunas palabras cambian.

(a): a ya entiendo

(b): algo más?

(a): si todavía faltan algunos

(b): dígame nomás

(a): ahora vamos por colores, por favor

(b): dígame, dígame

(a): para no demorarnos más, le digo todos los colores y nos puede decir en cual cambia si

(b): si estaría mejor

(a): en colores, tenemos ankas, waylla, killu, puka, yana, suku waminsí, yurak y maywa.

(b): mmmmm todos se pronuncian así mismo, bueno si aquí todo es igual

(a): y ankas no se pronuncia con g?

(b): no, es igual ankas azul

(a): aaaa bueno continuamos

(b): si, siga

(a): ahora tenemos un alista de animales, igual le dictó todos los animales en español para que me ayude por favor

(a): tenemos perro, gato, vaca, oveja, cerdo, pajaró, lobo, caballo

(b): a ver perro eso algunos pronuncian ashku y otros allku, las dos formas está bien, gato si es misi y chancho es kuchi, así tal como se escucha, cual falta?

(a): falta vaca, oveja, caballo, lobo y pájaro

(b): A ver vaca igual wagra con g y como si dijera al inicio gua pero solo se escribe w y a, lobo se escribe atuk pero se pronuncia como si tuviera j jatuk, de ahí pajaró es pishku así mismo y lo demás si así mismo, oveja nomás se dice llama, eso es todo.

(a): gracias, ya ahora si es lo último por favor que son los saludos, aki tenemos buenos días, buenas, tardes,

Cuando me regalan premios y armas	Cuando puedo coger las monedas	Me pone feliz cuando gano
Cuando tengo victorias	Cuando gano	Me hace feliz el inicio del juego
Cuando gano	Cuando gano	Me gusta cuando juego y gano
Ganar y que me regalen cosas	Cuando gano y me felicitan	Cuando hay mucha adrenalina
Cuando subo los rangos de nivel	Cuando gano o cuando juego con alguien y ganamos los dos	Cuando ganó la partida
Ninguno	Cuando empiezo a jugar	Me hace feliz cuando subimos de rango
Cuando en los vídeos ganan los personajes	Cuando estoy en el juego me hace reír y también debo salvar a los otros personajes de Tom	Cuando completo la aventura
Cuando tengo una victoria	Cuando nos persiguen y suena la música	Cuando puedo armar
Cuando tengo una victoria	Cuando meto gol	Cuando llegamos al final
Cuando gano	Cuando mi equipo gana	Los niveles
Cuando tengo minerales	Me pone feliz cuando empiezo a construir	Cuando gano y tengo todos los personajes
Cuando gano	Cuando gano el juego con mis amigos	Cuando exploro la selva
Cuando gano	Cuando me dan felicitaciones cuando gano	Cuando juego parkour
Cuando gano	Cuando desbloqueo un nivel o gano un personaje	Cuando maulla el gatito
Me pongo feliz cuando tengo muchos regalos y monedas	Lo que me hace sentir emocionado son las batallas	Cuando puedo decorar la casa
Me pongo feliz cuando juego con amigos	Cuando gano las partidas	Los goles que meto en el juego
Cuando aterrizó del avión y obtengo un vehículo.	Cuando salen diferentes dibujos y me hace pintar	Cuando hago parkour
Me haces sentir feliz los colores del juego	Cuando gano una partida	Cuando encuentro un castillo
La variedad	Cuando se ganar y empezar	Le gusta todo del juego
Cuando me salvo de que no me atrapen	Cuando gano	Cuando puedo manejar
Cuando encuentro diamantes	Cuando me dan recompensas por hacer misiones	Cuando meto gol
Cuando gano	Cuando puedo comprar un carro	Al meter el gol y celebrar
Cuando subo de rango	Cuando hay penales	Me gusta cuando entramos y empieza el juego
Cuando gano carreras o partidas	El juego se puede jugar de cuatro jugadores y me pongo feliz cuando gano	Vas a sentir feliz porque son bonitas las imágenes
Cuando gano la partida del juego	Cuando tengo que hacer los juegos de carreras	Cuando estoy en el parque del juego
Cuando gano las partidas	Todo es emocionante los dibujos personajes y la historia	Me gusta cuando estoy en la mitad del juego porque es muy entretenido,

		aunque a veces aburrido
Cuando empiezo a jugar	Casi ninguno	Me gusta cuando sale la chica del juego y nos felicita
Cuando pintamos flores	Cuando empiece el juego me hace feliz	Cuando puedo cambiarle de ropa a los personajes
El inicio del juego porque salen muchos jugadores de básquet	Cuando puedo armar	Cuándo juego con amigos
Cuando los personajes cambian de color	Cuando puedo recuperarme en el mismo juego	Al inicio del juego me siento emocionado
Los choques o las rampas me da adrenalina y me hace sentir emocionado	Cuando jugamos y llegamos al segundo mar	Me siento feliz cuando puedo escoger otros juegos en el juego
Es cuando hay muchos perritos bebés y toca encontrarlos en cualquier lugar	Cuando meto	Cuando gano
La parte que me gusta es cuando me eligen como líder	Cuando ayudo a la chica del juego	Cuando gano
Cuando puedo tener una lista de amigos	Las batallas	Cuando paso los niveles
Cuando voy al zoológico Y hay muchos animales	El juego me hace feliz cuando subimos de rango	Cuando juego con amigos
El juego me hace sentir emocionado porque me hace reír	Cuando puedo ir a la playa con los personajes	Cuando hay mucho color
Me gusta cuando empieza la partida	Al inicio	Cuando el personaje vuela
Me gusta cuando inicio la partida	Cuando inicio el juego me haces sentir feliz	Cuando conduzco carros
Cuando empiezo a armar el rompecabezas	Cuando me reviven	Me hace sentir feliz y emocionado cuando es la parte final y termina el juego
Todo el juego me hace sentir muy feliz porque es colorido	Todo el juego me hace sentir emocionado	Me gusta cuando el juego empieza la partida
	Cuando hago la casa	Me hace feliz cuando entro al juego
Al inicio del juego	Cuando gane un premio en el juego	Cada nivel es emocionante
Cuando puedo escoger armas y me enfrento con los enemigos	Cuando construyó la casa	Cuando inicio el juego
Cuando empiezo el juego	Es emocionante	Buscar el tesoro
Cuando salen los juegos al azar	Cuando puedo decorar como yo quiero	Cuando tiene dentro muchos juegos divertidos
Cuando gano	Me hace sentir emocionado al final del juego porque yo soy casi el último jugador y gano	La parte de correr cuando te persigue alguien
Cuando gano un personaje ropa o diamantes	En la parte de ir de viaje en roblox	Todo es mejor y emocionante

Cuando juego con mis amigos	Perfiladores cuándo juego con mis amigos	
<p>¿Los colores del juego son</p> <p>142 respuestas</p>		
Son muy bonitos. Naranja, morado, azul	Son bonitos y recuerdo el rojo amarillo piel anaranjado y gris	Son casi bonitos
Tiene todos los colores	Recuerdo los colores oscuros	Recuerdo el color negro azul blanco verde café piel gris dorado plata y rojo
Todos son bonitos, y el color negro lo recuerdo	Los colores del juego son color azul anaranjado amarillo y rosado	Todos los colores son bonitos y recuerdo el azul rojo y amarillo
Los colores azul y negro	Todos los colores	Son bonitos recuerdos los colores que hay como objetos y una laguna y paredes de color amarillo
Los colores no me gustan de free Fire	No recuerdo los colores	Los colores son bonitos
No me gustan, son aburridos	Los colores son bonitos y recuerdo el celeste verde café y morado	Azul amarillo café rosado y morado
Morado y negro son colores que más recuerdo, y son bonitos	Recuerdo el color rojo azul rosado verde café y blanco	Todos los colores, pero más el negro
No recuerdo ningún color	Los colores amarillo azul rosado verde y rojo	Los colores son bonitos y son colores claros
Todos los colores	Me gustan los colores porque son oscuros y realistas	Los colores verde plomo celeste y blanco
Todos porque tienen gráficos muy altos	Los colores son bonitos	No me gustan los colores
Me gusta poco	Los colores son bonitos y el juego tiene colores azul y blanco	Los colores son un poco aburridos y recuerdo los colores rosado y morado
Son bonitos	Los colores son bonitos y recuerdos los colores rojo y amarillo	Rojo amarillo azul y rosado
Recuerdo muchos colores	Los colores del juego son blanco negro café verde piel y rojo	El azul y negro
Todos son bonitos	Los colores son bonitos y recuerdo el azul blanco verde y amarillo	El blanco y rojo
Los colores celeste, rosado, amarillo, rojo, negro, verde, piel y blanco.	El color rojo amarillo y verde	No me gustan los colores del juego
Los colores son bonitos y recuerdo el rosado	Los colores que recuerdo son verde café rosado y blanco	Los colores son llamativos y vivos
Todos los colores son bonitos y a la vez coloridos	Recuerdo el color rosado morado azul amarillo y rojo	Me gustan los colores del juego porque son asombrosos
No lo sé	Todos los colores son bonitos	Blanco y negro
Son bonitos	Todos los colores son bonitos y recuerdo muchos	No recuerdo
Todos los colores del juego son muy bonitos	Recuerdo el color morado verde rojo y anaranjado	Son bonitos

Los colores son bonitos y recuerdo el color verde, amarillo y azul	Azul negro y amarillo.	Azul y amarillo
Todos los colores	Los colores son bonitos y recuerdo el violeta y rosado	Son bonitos
Son muy bonitos como el azul , morado y rojo	Los colores son bonitos	No recuerdo
Los colores negro y café	Son bonitos y recuerdo el anaranjado	Los colores de los animales son lindos y eran rojo amarillo rosado blanco
Me gustan los colores de los personajes	Gris y negro	Los colores que recuerdo son verde y rojo
Son de todos los colores	Los colores son bonitos	Son bonitos y recuerdo el verde y morado
Me gustan los colores porque se ven como arcoíris	Si son bonitos y recuerdo el piel negro y morado	Recuerdo el negro y el café con morado
Los colores que me recuerdan a los paisajes	El color verde rojo y anaranjado	Los colores del juego son verdes
Todos porque hay muchos colores	Los colores de los personajes son rojo verde amarillo y celeste	Los colores del arcoíris
Los colores rosado azul verde y rojo	Son bonitas y recuerdos los colores vivos verdes y naranja	Cualquier color
Los colores que recuerdo verde y morado	Recuerdo los colores oscuros	El verde azul y negro
Hay muchos colores de arcoiris	Todos porque es arcoiris	Todos los colores
Los colores que recuerdo son verde y rojo	Los colores son bonitos	Son bonitos
Me gustan los colores de los personajes	De cualquier color	Son bonitos
Recuerdo el color rosado morado y azul	El celeste y amarillo	El amarillo rojo azul y verde
Los colores son muy bonitos y recuerdo el verde rojo amarillo y morado.	Recuerdo el verde azul la piedra de color negro y la arena	El rojo azul rosado y amarillo
Los colores del juego son muy aburridos pero recuerdo el verde y rosado.	Solo recuerdo el color rojo	Color azul amarillo celeste y rosado
Recuerdo el amarillo	Los colores que recuerdo son morado rosados celeste piel amarillo y verde	Son bonitos y el color verde de la cancha
Los colores que recuerdo es el rosado morado y violeta	Los gráficos son muy buenos y muy coloridos	Recuerdo los colores del arcoíris
Los colores son muy bonitos y recuerdo el morado rosado azul verde y rojo	Los colores del juego son bonitos	Los colores son lindos y recuerdo el rojo amarillo rosado celeste morado café azul y anaranjado
Los colores del juego son muy bonitos y recuerdo el verde café plomo y rojo	Son bonitos	El color que más me gusta del juego es el verde
Los colores son un poco aburridos, pero recuerdo el azul el negro verde morado y celeste	Negro y blanco	Recuerdo el rosado, amarillo y naranja

Sí son muy bonitos y coloridos	Son bonitos y recuerdo el color rosado	Los colores son muy bonitos y recuerdo el negro y blanco
El amarillo	Los colores amarillo rosado naranja y rojo	Los colores son bonitos y recuerdo el verde negro café y gris
Todos los colores	El negro	Los colores negro y blanco
No recuerdo	Recuerdo los colores rosado azul amarillo y son muy bonitos	Los colores son bonitos y recuerdo El rosado el rojo y azul
Yo recuerdo el color azul y celeste	Los colores son aburridos	El color rosado negro y morado
Gris		

¿Alguna vez te aburres del juego? ¿Por qué?

142 respuestas

No me aburro de este juego	No me aburro nada	No porque es muy divertido
No me aburre	No me aburro porque es muy colorido	No
Si, cuando perdía	Cuando juego mucho tiempo	Sí porque ya me aburro
No nunca porque juego con amigos	No me aburre porque es divertidísimo	Sí cuando mi equipo pierde
No	Nunca porque es fascinante	Me aburro porque hay muchos anuncios
No me aburre	Me aburro cuando juego sola	Sí cuando pierdo y no entiendo
No me aburro	No me aburre porque me gusta	Sí cuando no puedo jugar en cualquier mapa
No me aburro	Sí	Nunca me aburro
No me aburro	Nunca me aburro	Sí me aburría cuando jugaba varias veces
Si, cuando pierdo	Si cuando demora en cargar	Sí cuando no hay con quién jugar
No me aburro	Sí cuando juego mucho tiempo	No nunca me aburro porque es muy lindo pintar
Nunca	Sí cuando no hay con quién jugar	Cuando no tengo cómo ganar
Nunca me aburro	Sí cuando no puedo jugar con amigos	Sí cuando pierdo
Si cuando me toca el mismo mapa	No me aburro	Si por los anuncios
No, porque es divertido	Alguna vez sí porque se demora en cargar	Sí cuando me parecen anuncios
Sí cuando mis amigos no	No me aburro	Sí porque pierdo

pueden jugar conmigo		
No nunca me aburro	No para nada	No porque es divertido
Nunca	No me aburro	No me aburro porque es divertido
No	Me aburro cuando me duele la mano	No me aburro
Cuando pierdo a cada rato	No me aburro	A veces me aburre cuando es repetido
No me aburre porque es divertido	Sí me aburro cuando pierdo	No porque es muy divertido
No	Sí porque pierdo	No me aburre porque me gusta jugar mucho
Sí cuando no gano	Sí me aburro cuando me canso	Nunca me aburro
Sí cuando gano y no me dan ningún premio	No me aburre	Una vez porque perdí
No porque puedo ganar	No me aburre porque es divertido	Sí cuando no se abren los juegos
No me aburro del juego porque es divertido	Sí cuando no hay juegos que me gusta	Sí me aburro porque son juegos de dulces
Sí me aburro cuando ya el juego es fácil	Nunca me aburro	Sí cuando pierdo demasiadas veces
Sí porque pinto todo el día y no me aburro	Una vez cuando no tenía con quién jugar	Sí cuando juego sola
No me aburro porque me gusta sobre el básquet	Sí me aburro algunas veces porque solo juego eso	No
No me aburro porque puedo jugar con amigos y amigas	No me aburro	No porque es divertido
No me aburro porque hay otros modos de juegos para comprar vehículos y mejorar carros	Sí cuando me canso de mover las manos	Sí cuando hay los anuncios
No me aburre porque hay muchos tipos de juegos	No porque me encanta mucho	No me aburro porque me distrae
Sí me aburro cuando llega el jefe final	Sí cuando siento que es muy simple	Nunca me aburro
Me aburro algunas veces cuando pierdo	Sí cuando el juego se pone muy fácil	Sí cuando no juego con mis amigos
Si	No porque es aburrido	Sí cuando pierdo
Me aburro cuando pierdo porque estoy a punto de llegar a la meta y no gano	Sí cuando no carga rápido el juego	Sí cuando deja de ser entretenido
Sí una vez porque me tocó	Sí cuando pierdo a veces	No me aburro porque es

jugar solo		divertido e interesante
No porque me gusta	Sí cuando llevo mucho tiempo jugando	A veces
Me aburro cuando salen anuncios	Me aburro cuando pierdo	Sí cuando no ganaba
Nunca me he aburrido porque es muy divertido	No porque es divertido	Sí cuando juego mucho tiempo
A veces me aburro porque ya no hay más misiones que hacer y lo mismo me aburre	Sí a veces	No
No me aburro porque es emocionante	Sí a veces	Sí cuando hay publicidad
Sí me aburro porque todavía no sé jugar mucho.	Sí cuando se repite lo mismo	No porque me gusta llevarle de paseo a Ángela
No porque me gusta pasear en el bus del juego	Sí cuando se repite lo mismo	Me aburre cuando no me eligen como jefe
Cuando no carga rápido me aburre	No me aburro porque siempre me dan premios	No porque hay muchas formas de juegos y torneos
No porque hay muchos juegos dentro del mismo juego	Sí a veces me aburro rápido	Sí porque no pude conseguir los logros
No porque ahí puedo distraerme	Me aburre cuando el juego a veces se daña	Sí cuando no ganaba
Sí cuando no es muy divertido		

Si tú crearas un videojuego. ¿Cómo sería? (qué tendría, cómo sería el personaje, de qué trataría...)

142 respuestas

No lo sé	Se tratará de la Biblia	Tengo un personaje animado y trajes muy bonitos
El mismo juego que sea más realista	Sería de huir de los zombies con colores bonitos árboles y animales	Un personaje que tenga muchas ropas geniales y con poderes
Sería como free Fire pero más interesante	Un juego de hacer parkour con amigos y rayos láser	De muchos personajes que hay que atraparlos
De peleas y con tiempo	No sé	Sería de un gusanito y cuando comiera el gusanito crecería hasta llegar al límite
Otro como free Fire	De escalar	Mi juego sería de luchas con personajes que tendrían

		poderes increíbles
No lo he pensado	Un juego de fútbol fifa y en la cancha con Messi Cristiano mbappé y Ronaldinho	Sería un juego de chepo muchas personas que coman y preparen la comida con su imaginación
No tengo idea	Nada	Sería de terror con personajes podría transformarse y con mucho peligro y dificultades
El mismo juego, pero mejorado	No sé	Lo crearía con jugadores o leyendas del fútbol a su mejor versión
El mismo juego con más gráficos	Un juego que sea de multijugador y de armas	Un juego de cambiar la ropa e ir a cualquier lugar
Lo mismo, pero con gráficos más altos de calidad	Mi juego sería de enfermeros para cuidar a los enfermos y curarlos	Trataría de carros y conducir
Trataría de animales y caza	Un juego de FIFA y jugadores	Sería de terror
Un juego de armas	Sería con personajes de acción y zombies	Tendría muchas cosas de armar y más ropa para la gatita y tendría que cocinar
El mismo juego con mejores gráficos	Un juego de un capibara	Un juego de aventura
Sería una de zombies del personaje de un chico pequeño donde tendría que escapar de una enorme escuela, cuando salga tendría que escapar de la ciudad porque toda la ciudad estaría infectada y al final tendría todo el país infectado.	Sería un juego de escapar	Un juego que sea misterioso para encontrar pista
Un juego que se llame candy y los personajes se traten de una niña y objetos	Un juego de personajes disfrazados	Mi juego sería de legos
Yo quisiera uno de aviones y barcos que tienen guerras y pueden desbloquear nuevos personajes y sea divertido	No sé	Crearía un juego de misiones con leyendas
Se llamaría mini fútbol se trataría de jugar 1 versus uno con los personajes normales con camisetas de fútbol y al iniciar escoger se qué país son	Un juego de hacer casas	Sería de un personaje con mujeres
No lo sé	Que sea un juego de	Juegos que tengan

	combate con un personaje gris	personajes con mucha ropa y accesorios
Haría un juego de mundos con personajes	Sería un juego de escuadras para encontrar zombies y encontrar tesoros	Sería de un animalito que comiera diferentes frutas
Sería un juego de colores con muchos entrenamientos a los niños y adolescentes	Sería un juego de tener muchos personajes nuevos creados y que después jueguen los niños y que estén felices	Como roblox que tenga muchos juegos y casas de dibujo
Me gustaría unir el juego de Minecraft con among us y con una nave poderlos poner y se llamaría amoncraft	Un juego de que todos sean cubos y no personas	Se trataría de jugar muchos juegos dentro del mismo juego
No lo sé	No lo sé	Un juego de encontrar a las personas
Quisiera que mi juego sea como free fire pero que también se pueda jugar dentro del avión	No lo sé	Sería una historia de terror tendría varios personajes serían como muñecos con misiones
Mi juego sería como lego dónde tendríamos que sobrevivir	Sería un juego de sobrevivir al apocalipsis zombie el personaje sería una chica y tendría que combatirlos	Sería un juego de capibaras con personajes coloridos y trataría del capibara que hace compras para su casa
Un juego de tienda como temu	Mi juego sería de sobrevivir a los zombies y tener minis juegos para ganar armas	Trataría de un carro deportivo y mapas de carrera con misiones
Yo crearía un juego de zombie se llamaría mafanza y trataría de ganar victorias	Mi juego sería de una pequeña misión que tiene que ayudar a los demás	Tendría muchos colores y personajes lindos
Quisiera un juego que tenga muchos personajes	Sería como el juego de roblox pero cambiaría los personajes Y serían animales y que todo sea gratis y sin internet	Sería un juego de terror con personajes miedosos tendría un cementerio y misiones
Sería un juego sin guerras	Mi videojuego sería como roblox pero podríamos hablar con otros amigos	Recrear roblox y mejorar los personajes
Un juego de baile que haya muchas personas	Sería de un personaje llamado Granny y monstruos	No lo se
Sería muy divertido tendría muchas aventuras sería muy bonito trataría de jugar a las escondidas o a otros juegos y de muchas historias que tienen los	El juego sería de un personaje que se llame Momo con arañas grandes	Lo trataría con cariño

personajes		
Un juego con temáticas misteriosas de encontrar cada pista para escapar de diferentes lugares y ser un detective que necesita encontrar a las personas	Sería de un personaje con todas las transformaciones	Yo crearía un juego como Mario Bros de carreras
Un juego donde tenga muchas mariposas y que se conviertan en hadas	Sería de un león con un dragón de cuatro cabezas un fantasma con multi universos y trataría de un bosque de fantasmas	Serían de personas que corren Y un policía les persigue
Mi juego sería como Minecraft con muchos entrenamientos y fuerzas armadas	Mi videojuego sería como una ciudad que tendrían que escoger a los villanos y a los personajes y personas	Un juego de un niño que hace videos en YouTube
No sé qué crear	Tendría muchos juegos divertidos dentro de un mismo juego como serían personajes animados y trataría de hacer diferentes actividades	No se
Un juego divertido y poder crear tu propio personaje	Sería un mini juego con estilos de colores mezclados y los personajes serían como hombres vestidos de animales	Sería un juego de armas con personajes
El juego sería de saltar muros y escoger monedas también las monedas cuando llenas el tablero te den premios y ganar	Sería de un personaje sobreviviendo en el bosque Y tiene que realizar diferentes actividades para ganar artículos	De armar
Un juego de batallas tendría armas súper exclusivas y los personajes de vestimenta de pantalones anchos y muchas otras cosas también tendría batallas con enemigos y muchas otras cosas como campamentos.	Mi juego sería de un personaje pequeño que tenga grandes poderes y pueda teletransportarse y con cinemáticas realistas	Tendría un mundo con animales cuadrados y el personaje cuadrado
Un juego de personas	Mi juego se trataría de un hombre que tiene animales y él tiene que protegerlos de unos monstruos	El mismo juego pero cambiaría el avión a un barco y a un campo con Islas
Un juego de ir a la escuela tendría muchos juegos y los	No lo sé	Un juego de guerra el escenario serían las calles

personajes serían animados		
Sería un juego de terror que puedas jugar donde sea, sería de una cabaña sola y abandonada en el medio del bosque que habitaba una peligrosa bruja y que tendría que el personaje tendría que escapar de la cabaña	Sería de guerra un soldado debe ganar batallas para poder liberar a su país en riesgo	Un juego de formas
Sería un juego de terror un personaje tiene que buscar a los fantasmas y completar todas las misiones para unir a los fantasmas	Comenzaría con un personaje divertido en un lugar y hay que poder escapar y otros juegos más difíciles	Sería un juego en línea para jugar con amigos
Si yo crearía un juego sería un poco difícil tendría un color negro y azul, el personaje sería un esqueleto algo realista trataría de que el esqueleto tuviera que saltar obstáculos.	Tendría aviones de guerra	Un juego de personas
Un juego muy divertido con muchos colores sobre misiones	Juegos de disparos para conquistar territorios y mejorar todas las armas jugando cada partida	Sería roblox universo se trataría de varios universos y otros universos llenos de magia Y por último el universo normal
Tendría muchas cosas como maquillaje cambio de ropa de cambiarse y cocinar	Sería como una ciudad tendría muchas casas con carros hoteles y sería de una forma cuadrada se trataría de una familia en la ciudad	Uno como Roblox
De un superhéroe o cualquier personaje de un animal favorito o verde como monstruos	Sería con controles bien cambiando a los jugadores y la música bien	No sé pero sería de unas frutas con personajes
Mi juego trataría de dibujar tendré accesorios cuentos dibujos animados y sería muy bonito	Juego sería con personajes hombres y mujeres y sería	Sería como Mario Bros el personaje sería un niño que debe llegar a la escuela para ver a sus compañeros y los niveles se pondrían un poco difíciles hasta llegar a ganar y al nivel 100
Me gustaría un juego de un personaje que tenga ropa azul y todo sea azul	El mismo juego es perfecto	De peleas y aventuras con una buena historia y diseño de personajes
Me sentía muy feliz si puedo crear un juego		

Anexo: Entrevistas sobre leyendas.

Título de la entrevista: leyendas pertenecientes a Otavalo
Lugar: Ciudad de Otavalo
Entrevistador/a: (a) Entrevistado: (b)
Entrevista 1
<p>(a): Buenas tardes, nosotros somos David sevillano y Jhoselin Zumbana, somos estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi de Latacunga.</p> <p>(b): Buenas tardes jovencitos, ¿en qué les ayudo?</p> <p>(a): Nosotros le vamos hacer algunas preguntas por favor.</p> <p>(b): si dígame nomás.</p> <p>(a): la primera pregunta es: ¿Usted conoce de leyendas representativas de Otavalo?, podría mencionar cuales son.</p> <p>(b): sí algunas, una es la chificha, la cascada de peguche y del taita Imbabura, que se escucha mucho.</p> <p>(a): podría mencionar de qué trata cada leyenda que menciono?</p> <p>(b): del taita imbabura es algo más romántico (risas), así algo corto trata de taita Imbabura que representa a ese cerro, el se enamora de la mama Cotacachi, que es otro cerro, entonces ellos se conocen y forman una familia, aunque aquí hay una duda porque dicen que de ese amor nace el guagua pichincha, y otros dicen que es el monte yanaurcu.</p> <p>(a): aaaaa, y las otras?</p> <p>(b): el de la chificha es algo que me contó mi padre hace años, que existía una mujer que se comía a los niños, porque la mujer tenía una boca detrás del cuello, pero ella vivía en la basura, no les podría decir de donde surgió ella se podría decir, pero si me decía que vivía en el basurero, más mis papás nos decían para revisarnos la cabeza por los piojos, y si no nos dejábamos, nos decía que nos va a llevar la chificha.</p> <p>(a): entonces, más que todo era para asustar a los niños (risas).</p> <p>(b): si así nos hacían asustar, el último, ya de la cascada de Peguche se dice que detrás de la cascada hay una paila llena de oro pero está cuidada por lo que conocemos como el diablo.</p> <p>(a): aaaaa bueno, eso es todo muchas gracias.</p>
Entrevista 2
<p>(a): Buenas tardes, como ya le habíamos mencionado antes nosotros queremos hacerle una entrevista sobre leyendas del sector, por favor.</p> <p>(b): Si, empiece nomas para no demorarnos.</p> <p>(a): Si, solo son dos preguntas nomas.</p> <p>(b): si ha sido muy poco (risas)</p> <p>(a): si (risas), la primera es: ¿Usted conoce de leyendas representativas de Otavalo? y mencione alguno de ellos.</p> <p>(b): Si, pero para mi el más conocido es el de la Cascada de peguche, algunos tienen diferentes versiones, pero la que yo se y lo escuchado por algunas personas, eeh, es que antes había atrás había oro pero también como toda riqueza que es ciudadana, aquí también estaba un diablo cuidándola, pero él posaba a un lado con una olla de arena, entonces era como un prestamista, porque el daba el oro a las personas, pero empezaba el tiempo, y botaba así poco poco la arena hasta que se acabe y si no lograban llegar a pagarle, él se apoderaba de su alma, eso nomas.</p> <p>(a): aaaaaaa, si esta diferente, algo porque anteriormente nos dijeron otra cosa.</p> <p>(b): si, por eso digo, que sí hay algunas versiones, continuemos nomas.</p> <p>(a): No ya acabamos (risas), la otra era de que trataba las leyendas, pero ya me respondió (risas), mejor muchas gracias a usted.</p> <p>(b): De nada, sigan nomás trabajando.</p>
Entrevista 3
<p>(a): Buena tarde, ¿cómo esta?, nosotros somos estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi, somos Zumbana Jhoselin y David Sevillano, y estamos elaborando un proyecto de titulación, para poder graduarnos</p>

y necesitamos saber sobre leyendas de Otavalo.

(b): Enserio ¿ya se van a graduar?

(a):s, si ahí vamos (risas)

(b): y que nomas necesitan saber?

(a): necesitamos saber sobre las leyendas de aquí y ver de qué trata?

(b): y de ahí?

(a):no ya nada más.

(b): Claro, empiezo nomas.

(a):si, por favor, si sería muy amable.

(b): a ver, lo que yo sé, que es el más tradicional, es el de la chificha.

(a): si ya habíamos escuchado de eso algo, nos podría mencionar de qué trata?

(b): Hace mucho tiempo, un hombre viudo tenía dos hijos, la parejita como quien diría, después de un tiempo conoció a otra mujer con la que se volvió a casar, pero la muchacha no quería a los hijos del señor y le puso a elegir entre sí se quedó con los hijos o con ella. entonces el jovencito enamorado, decide abandonar a sus hijos en un lugar bien oculto, el les deja ahí botados, pero al llegar la noche aparece una mujer que quería comérselos, pero aunque intentaron escapar no lo lograron, después la gente se enteró y buscar la forma de matarla y le echaron fuego.

(a): eso si no sabíamos, muchas gracias.

(b): cualquier cosa que le pueda ayudar.

Entrevista 4

(a): Buenas noches señorito, nosotros somos estudiantes de la universidad Técnica de Cotopaxi, somos Zumbana Jhoselin y David Sevillano, y estamos buscando saber sobre leyendas de Otavalo.

(b):si?

(a):si, por favor si usted sabe de alguno?

(b): cualquiera?

(a): si por favor

(b): yo les puedo contar el de la chificha.

(a): y nos puede relatar de qué trata? por favor.

(b): Decían que un hombre quedó viudo quedando con dos hijos el no sabia que hacer con dos niños, ni cómo criarlos, y decide abandonarlos en una casa abandonada, pero sin saber que dentro de esa casa estaba otra mujer, que a ella le llamaban la chificha, el hombre se va y la mujer aprovecha que no hay nadie para alimentarse, y de lo hacía, de esos niños, porque ella tenía una boca enorme en el cuello, eso jóvenes.

(a): listo, muchas gracias.

Entrevista 5

(a): Buenas noches, ¿cómo esta?, nosotros somos estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi, Zumbana Jhoselin y David Sevillano le saluda, y estamos elaborando un proyecto de titulación, por lo cual necesitamos investigar sobre leyendas de Otavalo.

(b): y en qué les puedo ayudar o que necesitan saber?

(a): Por favor si nos puede contar sobre alguna leyenda de Otavalo.

(b): A ver si bien recuerdo una de los mitos o leyendas más conocidas, es el de la cascada de Peguche, este relato cuenta cómo la ambición era atraída, cuenta que hace mucho tiempo atrás, los hombres escuchaban que detrás de la cascada brillaba algo, y obviamente como la curiosidad es grande, las personas iban a ver qué es lo que era, y se encontraban con un traste lleno de oro, pero cualquier persona que se acercaba veía ahí al diablo cuidándola, de ahí que pasaba después, no se sabe, solo decían que le veían y por el miedo salían corriendo y así.

(a): muy amable muchas gracias.

(b): no hay de que.