

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC



**CREACIÓN DE UN MÓDULO DE EXPERIENCIA EDUCATIVA DIRIGIDA A
NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DE LIMA METROPOLITANA PARA CONCIENTIZAR
SOBRE LA CONTAMINACIÓN DE PLÁSTICOS EN LA PLAYA DE AGUA
DULCE, CHORRILLOS, EN EL AÑO 2022**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTORES:

GIANELLA PUMAPILLO GÓMEZ

(0000-0001-6853-6491)

THAIS PÉREZ CALDERÓN

(0000-0002-5638-1952)

ASESORA:

Giovanna Guzmán De Lama

(0000-0002-5641-8938)

Lima-Perú

Diciembre, 2022

PAPER NAME

Proyecto de Innovacion_Grupo 4.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

11882 Words

CHARACTER COUNT

72369 Characters

PAGE COUNT

74 Pages

FILE SIZE

2.3MB

SUBMISSION DATE

Dec 30, 2022 10:11 PM GMT-5

REPORT DATE

Dec 30, 2022 10:14 PM GMT-5**● 14% Overall Similarity**

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

- 13% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 9% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Resumen

El planteamiento de este estudio es a causa de la falta de conocimiento sobre la contaminación ambiental y sus efectos en la salud y el medio ambiente por parte de los niños de las escuelas primarias en el Perú, ello tiene como efecto la falta de conciencia ambiental en esta generación de peruanos que en teoría representan el futuro del país.

En tal sentido, el objetivo de la presente investigación es concientizar sobre la contaminación de plásticos mediante la creación de un módulo portable de experiencia educativa. Para ello, se aplicó la metodología Toulouse Thinking la cual consiste en investigar, idear, desarrollar y transferir; asimismo, se realizó un trabajo de campo en el distrito de Chorrillos, dónde se aplicó encuestas y entrevistas a profundidad.

Como resultado del presente trabajó se consiguió desarrollar un prototipo de la experiencia en la playa de Agua Dulce en el distrito de Chorrillos, de esta manera se comprobó la eficacia del proceso a desarrollar dentro del módulo portable.

Finalmente, con la aplicación de este proceso las organizaciones podrán obtener un mejor resultado en la educación ambiental en los niños que puedan participar en esta experiencia, generando un cambio positivo en la educación ambiental de nuestra sociedad.

Palabras clave: Portable, Eco amigable, Educación, Experiencia.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen

1.	Contextualización del Problema	8
2.	Justificación	10
	2.1 Justificación social	10
	2.2. Implicaciones prácticas	11
	2.3 Justificación Metodológica	15
3.	Reto de innovación	15
	3.1. Preguntas	16
	3.1.1. Pregunta general	16
	3.1.2. Preguntas específicas	16
	3.2. Objetivos	16
	3.2.1. Objetivo general	16
	3.2.2. Objetivos específicos	16
4.	Sustento Teórico	17
	4.1 Estudios previos	17
	4.1.1. Antecedentes Nacionales	17
	4.1.2. Antecedentes Internacionales	20
	4.2. Marco teórico	23
	4.2.1. Módulo	23
	4.2.2. Distribución de las zonas de experiencia dentro del módulo	24
	4.2.3. Antropometría de niños 6 a 11 años	27
	4.2.4. Zona de experiencia	27
	4.2.5. Actividades lúdico-educativas	29
5.	Beneficiarios	44
	5.1. Beneficiarios Directos	44
	5.2. Beneficiarios Indirectos	44
	5.3. Customer Journey Map	45
6.	Propuesta de Valor	46
	6.1. Propuesta de valor	46
	6.2. Segmento de clientes	47
	6.3. Canales	47
	6.4. Relación con los clientes	47
	6.5. Actividades clave	48
	6.6. Recursos clave	48
	6.7. Aliados clave	50
	6.8. Fuentes de ingreso	51

6.9. Presupuesto	51
7. Resultados	52
7.1 Entrevistas	53
7.2 Encuestas	53
7.3 Sesión virtual:	54
7.4 Prototipo “Salvarte”	54
8. Conclusiones	56
9. Bibliografía	57
10. Anexos	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultado de la Educación Ambiental: Dimensión situaciones ambientales (X1)	9
Tabla 2. Presupuesto por costo de fabricación	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Módulo prefabricado de OSB.....	24
Figura 2. Pieza Grafica.....	26
Figura 3. Alternativas en el color del Isologo “Salvarte”.....	26
Figura 4. Disposición del módulo.....	27
Figura 5. Antropometría de niños de 6 a 11 años.....	27
Figura 6. Zona de experiencia “Marina la tortuga de mar”.....	28
Figura 7. Zona de experiencia “Alejo el cangrejo”.....	29
Figura 8. Zona de experiencia “Violeta la Gaviota”.....	29
Figura 9. Rol de buzo.....	31
Figura 10. Rol de científico.....	32
Figura 11. Rol de biólogo.....	32
Figura 12. Caunter.....	33
Figura 13. Pulseras de papel.....	34
Figura 14. Folleto infográfico.....	34
Figura 15. Soga de yute.....	35
Figura 16. Tortura impresión 3D.....	35
Figura 17. Botellas plásticas.....	35
Figura 18. Red plástica.....	36
Figura 19. Perchero.....	36
Figura 20. Tanque de oxígeno.....	36
Figura 21. Tachos monstruosos.....	37
Figura 22. Taburete.....	37
Figura 23. Cangrejos en impresión 3D.....	38
Figura 24. Botellas plásticas.....	38
Figura 25. Hojas de colores.....	38
Figura 26. Cáscara de plátano de tela.....	39
Figura 27. Perchero.....	39
Figura 28. Bata de laboratorio para niño.....	39
Figura 29. Piezas gráficas de “Violeta de gaviota”.....	40
Figura 30. Scotch Magic.....	40
Figura 31. Piscina de arena.....	41
Figura 32. Perchero.....	41
Figura 33. Sombrero y chaleco de biólogo.....	41
Figura 34. Libro pop up de animales marinos.....	42
Figura 35. Alcancía de tortuga marina.....	42

Figura 36. Rompecabezas de animales marinos.....	43
Figura 37. Bolsa de tela para colorear.....	43
Figura 38. Estante metálico.....	43
Figura 39. Prototipo en playa Agua Dulce.....	55
Figura 40. Prototipo en playa Agua Dulce.....	55
Figura 41. Prototipo en playa Agua Dulce.....	56

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Encuestas a niños participantes - Chorrillos	63
Anexo 2. Encuestas a padres de familia - Chorrillos	67
Anexo 3. Resultados de encuestas a niños participantes - Chorrillos	71
Anexo 4. Resultados de encuestas a padres de familia - Chorrillos	73

1. Contextualización del Problema

Se define a la contaminación marítima por plásticos como un problema ambiental de alcance mundial, peligroso y complejo. Sucede cuando productos y/o materiales de plástico; de manera indirecta o directa, han sido desechados, depositados o abandonados en ambientes marinos y/o costeros.

Según la DPEJ (s.f.) mencionó que: La contaminación marítima produce riesgos para la salud humana, dichos efectos son muy perjudiciales, causando daños a los seres vivos y al ecosistema marino, incluida la pérdida de diversidad biológica causada por actividades humanas, esto se produce debido a la entrada directa o indirecta de sustancias contaminantes al medio marino, perjudicando las actividades marítimas, especialmente en la actividad pesquera, el rubro del turismo, las actividades recreativas y otros usos permitidos del mar.

Hoy en día el gobierno cuenta con diversas normas y políticas nacionales que aprueban el "Diseño Curricular Nacional para la Educación Básica Regular", estableciendo el desarrollo de la conciencia ambiental como uno de los principios educativos básicos, lo integra en los propósitos educativos y en la formulación de temas transversales.

Ante ello Rueda, R. (2017), indicó que: “La educación ambiental es una herramienta fundamental para que toda persona comprenda su entorno y sea capaz de cambiar sus valores, comportamiento y estilo de vida, ampliar sus conocimientos para facilitar el proceso de prevención y solución de los problemas ambientales actuales” (p.8).

En este contexto, en el Perú se realizó una investigación sobre La Educación Ambiental y Conservación al Medio Ambiente en el distrito de San Juan de Lurigancho, elaborada por Franco, V. (2017), donde se determinó que:

Los resultados del estudio de la investigación, el cual estuvo conformada por 120 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°032 Niño Jesús de Zárate, se evidenció que en lo que se refiere a educación ambiental el 73% de estudiantes presentan un conocimiento regular con respecto a las situaciones ambientales, mientras que un 27 % de los estudiantes desconocen sobre situaciones ambientales, ubicándose en el rango malo en cuanto se refiere a educación ambiental.

Tabla 1:

Resultado de la Educación Ambiental: Dimensión situaciones ambientales (X1)

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	0	0%
Regular	74	73%
Malo	27	27%
Total	101	100 %

Fuente: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14995/Franco_SVC-SD.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Nota: Resultados del conocimiento de los estudiantes sobre situaciones ambientales.

Ante esta problemática el Estado peruano enfrenta los retos más importantes de la educación ambiental en nuestro país, ante ello se hace presente el incluir temas ambientales en la currícula estudiantil, la necesidad de actualización en conocimiento de los maestros y la necesidad de la formación ético-ambiental en el hogar.

Es por ello, que desde la carrera de Diseño publicitario y Arquitectura de Interiores la creación de módulo de experiencia educativa, la cual busca contribuir con la concientización desde la educación ambiental a niños, los cuales se encuentran en etapa de formación escolar y tiene un rol fundamental para darle solución a la contaminación de plásticos en la playa.

De esta manera se decide implementar esta medida de solución en la playa Agua Dulce, brindando herramientas a los niños, que ayuden a contribuir en la erradicación de los

problemas socioambientales que se vienen presentando en este lugar y evitar que estos sigan aumentando.

Teniendo presente la recopilación de información se concluye que las metodologías de enseñanza en las escuelas y en el hogar son ineficientes, ya que no se ven reflejadas en el actuar de los niños y en su carente conocimiento del tema, ante ello se busca proponer nuevas metodologías, el cual se enfoque en ayudarlos a aprender de forma práctica y sencilla sobre la conservación de la playa, utilizando métodos dinámicos y divertidos, en buscas de poder captar su atención y sobre todo ver cambio de hábitos a corto y largo plazo.

2. Justificación

La presente investigación se enfoca en resolver una problemática socioambiental existente que afecta no solo a los seres humanos, sino que también al ecosistema marino. Para ello se busca desarrollar la creación de un módulo de experiencia educativa, que logre brindar herramientas a los niños en etapa escolar, los cuales carecen de conocimientos y poca concientización sobre contaminación de las playas por plásticos. De esta manera se ha conseguido una metodología de enseñanza eficaz que los instruya con buenas prácticas a favor de la conservación de las playas y la vida marina.

2.1 Justificación social

Esta investigación está enfocada en mejorar la problemática socioambiental existente sobre la falta de conocimientos y poca concientización sobre la contaminación de las playas por plásticos, en este caso, de los niños en etapa escolar de 6 a 11 años que se encuentran residiendo en Lima Metropolitana. Por esta razón, se busca desarrollar una metodología de enseñanza eficaz que los instruya con buenas prácticas a favor de la conservación de las playas y la vida marina.

Según se menciona en El Decreto Supremo N.º 016-2016-MINEDU (2016): El plan de Educación Ambiental en el Perú se sustenta en dos normas: Ley General de Educación, establece que la educación peruana se sustenta, entre otros, en el principio de la conciencia ambiental, el cual motiva el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el desenvolvimiento de la vida. Ley General del Ambiente, la educación ambiental se convierte en un proceso educativo integral, que se da en toda la vida del individuo, y que busca generar en éste los conocimientos, las actitudes, los valores y las prácticas, necesarias para desarrollar sus actividades en forma ambientalmente adecuada, con miras a contribuir al desarrollo sostenible del país.

A pesar de ser un gran factor de riesgo humano y ambiental, en nuestro país no se le ha dado la importancia necesaria para la elaboración y aplicación de metodologías de enseñanza que permitan captar la atención de los alumnos y como consecuencia lograr desarrollar conocimientos sobre herramientas para la conservación de las playas y el desarrollo prácticas ambientales.

Cabe destacar que, este proyecto tiene la finalidad que los niños de 6 a 11 años de Lima metropolitana desarrollen conocimientos sobre herramientas para la conservación de las playas y prácticas de cuidado ambiental. Además de fortalecer la educación ambiental con el objetivo de abordar el manejo de los residuos sólidos, los cuales tengan consecuencia a corto y mediano plazo promoviendo acciones que contribuyan a la formación de una nueva cultura verde, donde la participación activa y la conciencia signifique brindar herramientas reales para solucionar estos reconocidos problemas. Paso, A. y Sepúlveda, M. (2018).

2.2. Implicaciones prácticas

El siguiente trabajo de investigación se basa en la creación de un módulo de experiencia educativa llamada “Salvarte”, el cual estará instalado en la playa Agua Dulce, teniendo como

finalidad promover el desarrollo de conocimientos sobre herramientas para la conservación de las playas y prácticas de cuidado de las especies marina niños de 6 a 11 años.

Este módulo de experiencia educativa es una propuesta estratégica y de fácil instalación, reduciendo costes de implementación y operativos. La propuesta incluye la implementación de un módulo prefabricado de OSB como espacio para desarrollar las actividades lúdicas educativas, los cuales son de fácil adquisición y bajos costos, además de ser un material Eco amigable con el medio ambiente.

Esta propuesta es un recurso clave, ya que se busca brindar un espacio accesible, dinámico e interactivo para un mejor aprendizaje entre los niños. Se establece el uso de materiales para interiores y exteriores que sean resistentes a un clima variable y con bajo impacto ambiental, además la implementación de recursos lúdicos pedagógicos como piezas gráficas, tachos personalizados, cordones, canastas, taburetes, estantes, vestimenta para el juego de roles, etc.

En cuanto al recorrido se ingresará en grupos de 3 niños, en intervalos de 10 minutos por grupo, con el objetivo de evitar congestión y buscando la comodidad de los niños dentro del módulo. Este recorrido se desarrollará de la siguiente manera:

1. El padre deberá acercarse a la zona de caja, el cual estará instalado en el ingreso del módulo, deberá realizar la entrega de un envase plástico como entrada para ingresar a la experiencia “Salvarte” y finalmente se le entregará un folleto con el recorrido que hará el niño. Cabe recalcar que los envases plásticos serán destinados a ser donados a ONG sin fines de lucro, que buscan contribuir con el cuidado ambiental.
2. El niño inicia el recorrido ingresando al primer punto de parada que es la zona de experiencia de “Marina la tortuga de mar”, el cual estará ambientado con elementos del mar, plasmándolo tanto en las paredes, cielo raso y piso de esta temática. El uso del color en tonalidad de azules será predominante, así como la incorporación de piezas

gráficas adhesivas de animales marinos colocadas en las paredes. Se iniciará con la actividad contándole al niño una historia, creando una atmósfera en el cual él esté incluido en la historia y cumpla una misión. Para esta misión el niño tendrá que limpiar el mar y para ello tendrá que asumir el rol de un Buzo, que tendrá el objetivo de ayudar a los amigos de “Marina la tortuga de mar”, los cuales se encuentran en peligro debido a que se han enredado con redes y desechos plásticos dentro de su hábitat, para ello se le entregará una mochila que representa un tanque de oxígeno y una canasta donde colocará los desechos recolectados. Los plásticos se encuentran suspendidos en el ambiente con cordones, cada residuo recolectado y puestos en la canasta tendrá un puntaje de 10 puntos que el niño estará acumulando hasta el final del recorrido, para esta actividad contará con 2 minutos para realizarla. El mensaje que deja esta actividad es la conservación del océano libre de plásticos y la preservación de los marinos en peligro de extinción.

3. Siguiendo con el recorrido se encuentra la siguiente parada, la zona de experiencia de “Alejo el cangrejo”, el cual estará ambientado con la temática arena, utilizando textura de arena en el piso donde se desarrolle esta actividad, para las paredes y cielo raso de esta experiencia se utilizará piezas gráficas alusivas a la playa recreando una escena cotidiana dentro de ella. Se iniciará con la actividad siguiendo con la historia contada anteriormente donde los personajes logren integrarse, para ello tendrá que ayudar a “Alejo el cangrejo” a salvar a sus amigos que se encuentran aplastados por los desechos que las personas dejan en las orillas de la playa. El rol que el niño va a asumir en esta actividad es de un científico para lo cual se le dará una bata blanca con un diseño atractivo. Para desarrollar esta misión al niño se le enseñará sobre el adecuado manejo de residuos, clasificándolos en tres tipos de tachos diferentes: plásticos, residuos orgánicos y papel/cartón. En esta actividad se colocará los tres tipos de tachos con

diseño de monstruos del mar, además de tener varios residuos regados a su costado, el niño deberá coger el desecho y colocarse en el taburete correspondiente a los puntos que desee alcanzar, los cuales son de 20, 50 y 100 puntos, desde esa distancia deberá lanzarlo al tacho que corresponda. Para desarrollar esta actividad tendrá 5 minutos. El mensaje que se deja con esta actividad es el poder aprender el correcto manejo y clasificación de los residuos, además de poder enseñarle mediante este juego lúdico educativo la conservación de la playa y de vida marina, logrando que pueda replicarla en su vida cotidiana.

4. Continuando con el recorrido se encontrará la zona de experiencia “Violeta la Gaviota”, esta zona tendrá la temática de Sol, siendo escenificado a través de poder ambientar las paredes con piezas gráficas adhesivas que represente como si el niño estuviera en un cielo con sol y nubes rodeándolo. Se iniciará con la actividad siguiendo con la historia contada anteriormente donde los personajes logren integrarse, para ello tendrá que encontrar a “Violeta la gaviota” y poder ayudarla a regresar a su hábitat. Para ello el niño debe asumir el rol de un Biólogo y para ello se le dará un sombrero y un chaleco. La actividad consiste en meterse a una piscina de arena y buscar las piezas gráficas que se encuentran escondidas dentro de ella, las piezas serán colocadas en la pared de tal forma que juntas formen la figura de “Violeta de gaviota”, cada pieza tendrá un puntaje de 10 puntos, los que el niño estará acumulando hasta el final del recorrido, este juego tendrá una duración de 5 minutos. El mensaje que se deja con esta actividad es que el niño aprenderá sobre la vida, hábitat de las aves marinas y su importancia dentro del ecosistema.
5. Finalizando el recorrido de todas las zonas de experiencia, se culminará terminando la historia contada desde la primera actividad, reconociendo al niño como un héroe, ya que gracias a sus acciones logra contribuir con el cuidado de la playa y las especies que

habitan en ella. El niño se acercará a la zona de premiación, en la cual recibirá un premio conforme a los puntos obtenidos en todas las actividades.

2.3 Justificación Metodológica

La guía utilizada para la metodología realizada en esta investigación es “Toulouse Thinking”, el cual permite desarrollarla mediante la gestión de un proceso ágil, flexible e iterativo, con el fin de lograr resultados innovadores. La metodología Toulouse Thinking presenta un proceso circular iterativo que se gestiona identificando claramente cuatro etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir, además de que se debe de empatizar y comprender las particularidades de todas las etapas del proceso al igual que validar los resultados en cada una de ellas.

Otra herramienta clave fue el Canvas de modelo de negocio, que como su propio nombre menciona hace alusión a la organización usando una plantilla de gestión estratégica. Por otro lado, también se implementó el “Customer Journey Map” el cual consiste en un diagrama que predice el comportamiento del usuario al momento de usar el producto, en este caso el módulo de experiencia educativa “Salvarte”. Además, el “Mapa mental” que ayudó a conectar información y concluyendo con el arquetipo para definir el propósito.

3. Reto de innovación

Creación del módulo de experiencia educativa “Salvarte”, dirigida a niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana para concientizar sobre la contaminación de plásticos en la playa de Agua Dulce.

3.1. Preguntas

3.1.1. Pregunta general

¿Cómo se podría educar a niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce?

3.1.2. Preguntas específicas

P1: ¿Qué recursos y materiales se necesitan para crear un módulo de experiencia educativa que ayude a promover la concientización sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce?

P2: ¿Qué tipo de actividades y/o dinámicas educativas se requieren para concientizar a los niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce?

P3: ¿Qué tan efectivo será crear un módulo de experiencia educativa que ayude a promover la concientización sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce a niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana?

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Desarrollar el módulo de experiencia educativa “Salvarte”, dirigida a niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana para concientizar sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce.

3.2.2. Objetivos específicos

O1: Identificar los recursos y materiales que se necesitan para la creación de un módulo de experiencia educativa.

O2: Investigar cuales son las actividades y/o dinámicas educativas más efectivas para concientizar sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce a niños de 6 a 11 años.

O3: Determinar qué tan efectivo será crear un módulo de experiencia educativa para concientizar sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce a niños de 6 a 11 años.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

4.1.1. Antecedentes Nacionales

Vilcarromero, LL. (2020). *Estado del arte sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación ambiental en primaria en Iberoamérica*. Para optar por el grado de bachiller en educación. Universidad Cayetano Heredia.

La presente investigación tuvo como intención profundizar el análisis desarrollado en el centro educativo Iberoamérica, profundizando en la aplicación de las técnicas lúdicas escogidas estratégicamente, con el propósito de promover la educación ambiental en los escolares del nivel primaria. Dicha investigación se desarrolló a partir de la indagación de los antecedentes de publicaciones científicas realizadas. Se desarrolló una ficha bibliográfica con el objetivo de recolectar datos generales de la publicación, posteriormente se sistematizó la información conforme a los objetivos específicos trazados, los cuales fueron colocados en una ficha heurística, para finalmente ser evaluados en una ficha hermenéutica según los ejes de análisis.

Los resultados de este proyecto de investigación lograron comprobar la eficiencia en la aplicación de los juegos de reglas; del mismo modo, el uso de los recursos pedagógicos

cognoscitivo logró generar en los estudiantes conductas positivas a favor de la conservación del medio ambiente

En consecuencia, consideramos que este trabajo de investigación aporta a nuestra propuesta proporcionando la identificación estratégica de las actividades lúdicas que presentan el objetivo de aportar con el aprendizaje de los niños, desarrollando en ellos experiencias nuevas y divertidas, las cuales permitan relacionarse, concientizar y sensibilizar en cuanto a la conservación del medio ambiente.

Vázquez, L. (2019). *Influencia del taller didáctico de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes del IV ciclo de la I.E 6151 San Luís Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores*. Para obtener el grado de maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible. Universidad Enrique Guzmán y Valle.

La finalidad de este trabajo de investigación fue darle un enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño cuasi experimental, con la intención de determinar la trascendencia del taller de enfoque didáctico, esta estrategia fue desarrollada mediante actividades lúdicas que tuvieron la finalidad de concientizar a los alumnos del sexto año de primaria. Se ejecutó este proyecto con una muestra de 100 estudiantes. Se utilizaron guías de talleres lúdicos educativos y cuestionarios, los cuales tuvieron la finalidad de evaluar el entendimiento y los comportamientos ambientales que los estudiantes presentaban, finalmente se aplicó un test observacional que sirvió para valorar sus habilidades ambientales.

En relación con los resultados del presente trabajo de investigación, se logró poner en evidencia que en la prueba Z, específicamente en el posttest se hallaron diferencias con un grado alto de importancia, los cuales involucraban al grupo experimental y al grupo de control. Gracias a ello se ha logrado demostrar la hipótesis planteada el cual determinaba que el

taller didáctico de actividades lúdicas influye de manera significativa en la conciencia ambiental de los estudiantes.

En definitiva, este trabajo contribuye con nuestra propuesta evidenciando que con la ejecución de actividades lúdicas se logra beneficiar a los estudiantes permitiendo elevar su conciencia ambiental y de esta manera promover su activa participación en prácticas a favor del cuidado del medio ambiente.

Bolo, D. (2020). *Actividades recreativas para optimizar la conciencia ambiental en estudiantes de tercero de primaria I.E.P. Corazón de Oro. Arequipa-2020*. Para obtener el título de Profesional licenciada en Educación. Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa.

Esta investigación tuvo como finalidad demostrar la repercusión que presenta el desarrollo de las actividades lúdicas en la formación de la conciencia ambiental en los alumnos del tercero grado del nivel primaria. En relación con la investigación se pudo determinar que es de carácter descriptivo y exploratorio. Por consiguiente, se utilizó una rúbrica como instrumento de medición, el cual fue aplicado en una población de 25 estudiantes y tuvo la finalidad de medir el nivel de conciencia ambiental al comenzar y al finalizar las actividades lúdicas.

En torno a el resultado de este trabajo, se logró determina que con la ejecución de las Actividades lúdicas se pudo lograr promover en los estudiantes elevar su conciencia ambiental, además de evidenciar cambios positivos en su cultura medio ambiental desarrollándose en su vida cotidiana.

Para finalizar, consideramos que este proyecto aporta a nuestra propuesta dando a conocer que la aplicación de estrategias lúdicas se puede reforzar la participación activa de los

estudiantes en actividades ambientales, permitiendo que ellos puedan relacionarse mejor con su entorno, a través de la cultura ambiental, el cual permita generar hábitos en busca de la conservación ambiental. Además de poner en práctica nuevas metodologías de enseñanza donde los niños puedan aprender de forma didáctica.

Repuello, H. (2018). *Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica*. Para optar el grado académico de maestro en ciencias de la educación. Universidad Nacional de Huancavelica.

Esta investigación tuvo propósito demostrar la efectividad de la aplicación de la técnica lúdica, el cual consiste en el juego de rol, esta técnica buscó promover en los estudiantes cambios en sus actitudes ambientales. Este proyecto presentó una investigación de tipo cuantitativo, el cual fue ejecutado en una muestra de 27 estudiantes del quinto grado del nivel primaria.

Con respecto a el resultado de la investigación, se logró evidenciar que la aplicación de la técnica del juego de rol logra ser de gran importancia para propiciar el cambio de actitudes a favor del cuidado del medio ambiente en los estudiantes.

Este proyecto aporta a la propuesta permitiendo identificar qué actividad lúdica educativa sería la ideal para aplicarla en nuestra propuesta, teniendo como antecedente que esta actividad tiene una alta aceptación por los niños y puede permitir que ellos puedan desarrollar cambio de actitudes hacia la conservación de las playas.

4.1.2. Antecedentes Internacionales

Acevedo, A., Esparza, D. y Jaimes M. (2018). *Estrategias lúdicas enfocadas en el medio ambiente para la formación temprana en investigación en niños de 3 a 6 años en el*

jardín infantil y guardería Hogar Corazón de María (Floridablanca, Colombia). Para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar. Universidad autónoma de Bucaramanga.

El presente proyecto buscó integrar un modelo de investigativo de acción y pensamiento sistémico, utilizando una investigación de tipo cualitativa. Asimismo, se determinó una población que estuvo conformada por alumnos de género femenino y masculino, cuyas edades van de 3 y 6 años, los cuales son pertenecientes a los niveles de pre-jardín, jardín y transición de nivel preescolar de la Institución educativa.

Como consecuencia, se obtuvo como resultado la implementación de estrategias y actividades lúdico-pedagógicas que permitieron evidenciar la efectividad de las actividades, aportando en la formación de los valores y cultura ambiental de los niños. Asimismo, en cuanto a las actividades que lograron mayor repercusión, se pueden destacar a: (a) Actividad Focal Introdutoria, (b) Interacción con la realidad y (c) Preguntas Intercaladas.

Este trabajo aporta nuestra propuesta dando a conocer nuevas herramientas lúdicas que permiten integrarlas en una nueva propuesta de metodología de enseñanza, donde deben desarrollarse actividades centradas en el entorno e instrucción exploratoria temprana para fomentar el interés del niño en participar, hacer nuevas contribuciones y adquirir nuevos conocimientos para que pueda mantener relación con su entorno.

Sánchez, L. (2017). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del Aprendizaje basado en juegos para la Educación Ambiental en estudiantes del grado 5 de primaria.* Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación Ambiental. Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales.

El presente trabajo se desarrolló mediante un estudio de carácter cuasi experimental correlacional, en el cual se pudo obtener importantes datos cuantitativos, donde se logró

evaluar la repercusión de las actividades lúdicas en cuanto al desarrollo de las prácticas de pensamiento crítico, los cuales se presentan mediante el análisis, argumentación, solución de problemas y toma de decisiones. Este estudio se realizó en una población de 26 estudiantes del grado 5° del nivel primaria.

Los resultados evidenciaron que con la implementación de las actividades recreativas se permitió lograr mejorar en cuanto a las actitudes ambientales, además se fortaleció el trabajo en equipo, la autonomía del estudiante y logró promover su participación activa en la actividad desarrollada. Finalmente se determinó que el proceso de aprendizaje en el cual se incluyan actividades lúdicas logró generar un pensamiento crítico y promovió buenas prácticas ambientales.

En conclusión, consideramos que este trabajo aporta a nuestra propuesta dando a conocer que incluir actividades lúdicas en las metodologías de enseñanza logra desarrollar en los alumnos un pensamiento responsable con el medio ambiente, de tal forma promueva la implementación de buenas prácticas y valores ambientales.

Ruiz, C. (2017). *Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias naturales y educación ambiental del grado 5° b de la institución educativa Manuel Ruiz Álvarez de la ciudad de Montería-Córdoba*. Trabajo de investigación para optar al título de Licenciada en Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Universidad De Córdoba.

Esta investigación se ejecutó con el propósito de desarrollar juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de la Ciudad de Montería-Córdoba. En ese sentido, se atendió a las exigencias educativas del entorno, a la ausencia de interés por el aprendizaje de los niños y la carencia de estrategias de enseñanza por parte de la plana docente. Cabe destacar que el proyecto implementó juegos como estrategia didáctica,

basados en un enfoque metodológico de investigación, acción y participación en cuatro fases, las mismas que involucran: (a) identificación, (b) caracterización, (c) desarrollo y (e) evaluación.

En cuanto a los resultados, la investigación determinó que los estudiantes aprendieron a través de las sensaciones y acciones como la diversión, la colaboración entre ellos y se facilitó la comprensión de temas ambientales. Asimismo, se pudo corroborar a través de la observación que los discentes pudieron manifestar con total libertad su imaginación y creatividad, los mismos que potenciaron su desarrollo integral. Finalmente, su rendimiento académico prosperó y fortaleció los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental en la intervención realizada.

Por último, consideramos que este trabajo es relevante para nuestra propuesta porque el diseño y desarrollo de juegos educativos lograron generar entre los niños la motivación e interés por el desarrollo de prácticas ambientales. Así como también, proporcionó una visión diferente de aprendizaje por medio de actividades recreativas. Se debe resaltar el hecho que la propuesta metodológica no es clásica, sino que desafía, las acciones de los alumnos ante metas que deben alcanzar, lo que permitió la adquisición de hábitos de conservación y buenas prácticas ambientales de forma independiente.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Módulo

Para la elaboración de este proyecto se consigue definir el término módulo de experiencia educativa, desglosando el término módulo como un espacio que es de fácil instalación y traslado. Este proyecto utiliza un módulo prefabricado de OSB como espacio para llevar a cabo el proyecto, permitiendo ser un lugar diseñado especialmente para realizar las

actividades lúdicas educativas en la misma playa. Serrano, L. (2019), mencionó que: Una estructura modular se basa en el diseño y fabricación de elementos lineales en 2D o 3D, que es capaz de construir un espacio autosuficiente, duradero y funcional, siendo estos elementos diseñados y fabricados en un taller, utilizando equipo específico que permite el uso eficiente del 100% de los materiales, logrando característica de resistencia deseada y reduciendo el tiempo de construcción.

Vásquez, L., Elgueta, P., Hernández G., Campos, R., Catalán, J. y Reyes, C. (2017) definieron que:

“Un tablero de hojuelas orientadas (OSB: Oriented Strand Board) es un producto derivado de la madera, fabricado con hojuelas de madera que son unidas con adhesivo en un proceso que considera presión y temperatura” (p.1).

Figura 1

Módulo prefabricado de OSB



Fuente: <https://www.casacomperu.com/proyectos/instalacion-de-ambientes-prefabricados-en-madera-osb/>

4.2.2. Branding del proyecto “Salvarte”

Para el desarrollo de este trabajo de investigación, se estableció que la estrategia de branding es de suma importancia para transmitir al público la filosofía de nuestro proyecto.

Según Pol, A. (2017), mencionó que:

“La identidad visual proyecta una determinada personalidad de la marca, a través de sus elementos gráficos, espaciales y cromáticos. Este es el punto de partida para la construcción de la imagen de marca por parte del público” (p.5).

En ese sentido, se creó el nombre “Salvarte”, haciendo referencia a las acciones que se busca promover a los usuarios, el cual consiste en contribuir en el cuidado de las playas y la conservación de la vida marina, mediante la creación del módulo de experiencia lúdica.

En cuanto al diseño de un isologo o diseño identificable, representativo y llamativo. Es por ello que se desarrolló un logotipo que transmita diversión y cautive la atención de los niños. Para ello, se planteó integrar en el isologo la situación de los tres personajes que intervienen en la secuencia del módulo, estos personajes son: “Marina la tortuga de mar”, “Alejo el cangrejo” y “Violeta la gaviota”. En cuanto al uso del color en la pieza grafica principal, se buscó que integre colores cálidos como el amarillo y naranja, además de un fondo en tonos celestes, el cual asemejen al mar, además de usar vectores caricaturizados de los personajes. Finalmente, el nombre del proyecto fue plasmado en color blanco para contrastarlo con el fondo y los demás elementos de la pieza grafica.

“Salvarte” también cuenta con alternativas de color en su isologo, los cuales podrán ser utilizados en sus redes sociales, publicidad y en donde sea requerido

Figura 2

Pieza Grafica



Fuente: Elaboración propia

Figura 3

Alternativas en el color del Isologo “Salvarte”



Fuente: Elaboración propia

4.2.3 Distribución de las zonas de experiencia dentro del módulo

La disposición de los módulos será en forma de L invertidas, buscando crear un circuito dinámico donde tenga un punto de inicio y final del recorrido de la experiencia “Salvarte”.

Figura 4

Disposición del módulo



Fuente: Creación propia

4.2.4. Antropometría de niños 6 a 11 años

Para definir este concepto Becerra, A. (2017), mencionó que: “Es la ciencia que estudia las dimensiones del cuerpo humano, los conocimientos y técnicas para llevar a cabo las mediciones, así como su tratamiento estadístico” (p.4).

El análisis antropométrico va a permitir poder adaptar eficientemente el interior del módulo según las dimensiones físicas de los niños, los cuales han sido planteados para realizar este proyecto.

Figura 5

Antropometría de niños de 6 a 11 años

ESTATURA

Estaturas infantiles, en pulgadas y centímetros, según edad, sexo y selección de percentiles

	6 años	7 años	8 años	9 años	10 años	11 años
	med. cm	med. cm	med. cm	med. cm	med. cm	med. cm
95	104.8	108.0	111.8	116.0	120.0	124.0
90	100.0	103.7	107.5	111.5	115.5	119.5
75	95.0	98.5	102.0	106.0	110.0	114.0
50	90.0	93.0	96.0	99.0	102.0	105.0
25	85.0	87.5	90.0	92.5	95.0	97.5
10	80.0	82.0	84.0	86.0	88.0	90.0
5	75.0	76.5	78.0	79.5	81.0	82.5

Fuente: <https://es.pdfdrive.com/las-dimensiones-humanas-en-los-espacios-interiores-e185154544.html>

4.2.5. Zona de experiencia

Este proyecto busca crear una experiencia educativa mediante la integración de espacios ambientados para realizar actividades lúdico-educativas con el fin de poder promover la concientización sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa a los niños. Es por ello que Medina, P. (2017), mencionó que:

“La experiencia, más que una palabra, implica un lugar, un espacio, una zona de expresión particular de los diferentes sentidos de lo humano y sus vínculos con el conocimiento y con los afectos/afecciones” (p.208).

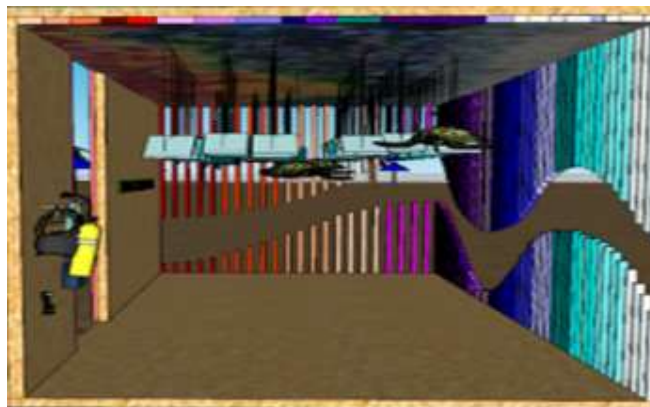
Nuestro proyecto está dividido en 3 zona de experiencia, las cuales son:

- **Zona de experiencia “Marina la tortuga de mar”**

Esta zona estará ambientada con elementos del mar, plasmándolo tanto en las paredes, cielo raso y piso de esta temática. El uso del color en tonalidad de azules será predominante, así como la incorporación de piezas gráficas adhesivas de animales marinos colocadas en las paredes.

Figura 6

Zona de experiencia “Marina la tortuga de mar”



Fuente: Creación propia

- **Zona de experiencia Alejo el cangrejo**

Esta zona estará ambientada con la temática arena, utilizando textura de arena en el piso donde se desarrolle esta actividad, para las paredes y cielo raso de esta experiencia se utilizará piezas gráficas alusivas a la playa recreando una escena cotidiana dentro de ella.

Figura 7

Zona de experiencia “Alejo el cangrejo”



Fuente: Creación propia

- Zona de experiencia Violeta la Gaviota

Esta zona tendrá la temática de Sol, siendo escenificado a través de poder ambientar las paredes con piezas gráficas adhesivas que represente como si el niño estuviera en un cielo con sol y nubes rodeándolo, además de gráficos de gaviotas volando.

Figura 8

Zona de experiencia “Violeta la Gaviota”



Fuente: Creación propia

4.2.6. Actividades lúdico-educativas

Las actividades que se desarrollaran en este módulo de experiencia tienen la finalidad de poder captar la atención de los niños, proponiéndoles juegos que les permitan desarrollar sus capacidades intelectuales, sensoriales y habilidades sociales, además de aplicar nuevas

metodologías de enseñanza que tengan repercusión a corto y largo plazo respecto al cuidado de las playas y la conservación de la vida marina.

En ese sentido Mallcco, A. (2019), mencionó que:

“La actividad lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio” (p.53).

- **Juego de roles**

Los juegos de roles aplicados en este proyecto permiten a los niños el poder interpretar a cada personaje dentro de la historia relatada, permitiéndole conocer su importancia y valor sobre la conservación de la playa y la vida marina. Es por ello que Repuello, H. (2018). Indicó que:

“Un juego de rol es una actividad lúdica que consiste en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección y está sometido a reglas, que serán particulares para cada juego de rol en concreto” (p.36).

Los roles interpretados en este proyecto serán: En la zona de Marina la tortuga de mar, el rol que el niño tendrá que interpretar es de un buzo, el cual tiene la misión de ayudar a la tortuga marina a poder liberarse de las redes plásticas tiradas por los pescadores ilegales, además de recolectar los envases plásticos que se encuentran en su hábitat, los implementos que se le dará para desarrollar la actividad será una mochila en forma de tanque de oxígeno y una canasta para colocar los residuos plásticos recolectados.

Figura 9

Rol de buzo



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/225743000046161492/>

En la zona Alejo el cangrejo, el rol que el niño asumirá es de un científico, quien analizará la contaminación en la orilla de la playa, además de poder ayudar a clasificar los residuos plásticos, papeles y orgánicos, con el fin de conservar la playa limpia. Se le entregará una bata blanca con un diseño atractivo para que se desenvuelva dentro del juego.

Figura 10

Rol de científico



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/solei2102/batas/>

En la zona Violeta la gaviota, el rol que se le dará al niño será de un biólogo marino quien tendrá la misión de ayudar a Violeta a volver a su hábitat, ya que debido a la contaminación de la playa tuvo que esconderse, se busca mostrar la importancia de las aves dentro del ecosistema marino.

Figura 11

Rol de biólogo



Fuentes: https://www.disfrazes.com/disfraz-de-explorador-para-ino_ref_47866.html

Este juego tiene el objetivo de ayudar a los niños a poner en práctica sus habilidades sociales y a reflexionar acerca de los mismos, además de desarrollar su empatía con los otros y tratar de concientizarlos sobre la problemática que se vive en las playas por contaminación marina.

- Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte poder tocar y sentir cada elemento que esté colocado en los juegos. Sintiendo la textura de los plásticos, papeles, desechos orgánicos, la arena, etc.

- Juegos Motores

Los juegos motores desarrollados en este proyecto son aquellos que permiten poner en práctica la coordinación de sus movimientos, en ese sentido se proponen actividades como saltar para recolectar los plásticos, además de lanzar y encestar los desechos.

- **Juegos Intelectuales**

Son las actividades que permitirán intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, en este caso será poder organizar la rompecabeza de gran escala para formar la figura de Violeta la gaviota.

4.2.7. Materiales/mobiliarios

Acevedo, A., Esparza, D., Jaimes, M. (2018), determinaron que:

Conocer el material y usarlo bien en los primeros grados les dará a los estudiantes la capacidad de manipular, investigar, descubrir, pero lo más importante observar el material específico proporcionado por el docente, los cuales deben ser: prácticos, atractivos, fácil de usar, seguro y útil para el trabajo en grupo e individual, correspondientes al interés y la edad de los alumnos.

- **Materiales zona de ingreso**

Para esta zona se requerirá un caunter para poder registrar el ingreso de cada niño y colocarle su pulsera, además de recoger la donación del envase plástico por el padre y entregarle el folleto del recorrido de la experiencia “Salvarte”.

Figura 12

Caunter



Fuentes: https://www.decorehogaryempresa.com/?attachment_id=3165

Figura 13

Pulseras de papel



Fuentes: <https://imagegraf.com/producto/pulsera-de-papel/>

Figura 14

Folleto infográfico



Fuentes: <https://www.pngwing.com/es/free-png-zrgbw>

- **Materiales zona “Marina la tortuga de mar”**

Para desarrollar las actividades de esta zona se necesitarán: saga de yute, tortuga marina en impresión 3D, botellas plásticas, red plástica, percheros y tanque de oxígeno.

Figura 15

Soga de yute



Fuentes: https://es.made-in-china.com/co_hlrope0576/product_High-Quality-3-4-Strand-Twisted-Linen-Rope-Jute-Rope-Hemp-Rope-Manila-Rope-Sisal-Rope_regnuygng.html

Figura 16

Tortura impresión 3D



Fuentes: <https://cults3d.com/es/impresion-3d/foldable-sea-turtle>

Figura 17

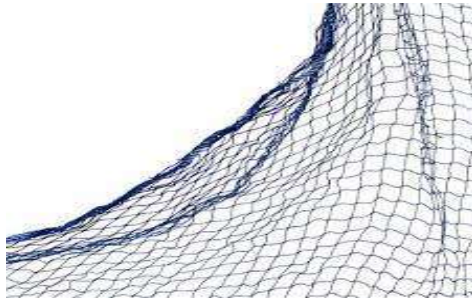
Botellas plásticas



Fuentes: <https://es.dreamstime.com/botellas-de-plástico-color-aisladas-sobre-fondo-blanco-image214379661>

Figura 18

Red plástica



Fuente: <https://shop8.onlinestoresoutlet.ru/category?name=red%20pesca>

Figura 19

Perchero



Fuente: <https://www.linio.com.pe/p/perchero-de-montaje-en-pared-perchero-de-acero-inoxidable-percheros-con-6-ganchos-de-suspension-vaimqz>

Figura 20

Tanque de oxígeno



Fuente: <https://www.disfracesycarnaval.es/disfraces-ninos/como-hacer-un-disfraz-de-buzo-casero-o-submarinista/>

- **Materiales zona “Alejo el cangrejo”**

Para desarrollar las actividades de esta zona se necesitarán: tachos monstruosos, taburetes, cangrejos en impresión 3D, botellas de colores, hojas de colores, cáscara de plátano de tela, perchero y bata de laboratorio para niños.

Figura 21

Tachos monstruosos



Fuente: https://youtu.be/xNW_EcRa9Lc

Figura 22

Taburete



Fuente: <https://www.bricookoficinas.com/es/asientos-de-taburetes/282-asiento-taburete-redondo-de-poliuretano.html>

Figura 23

Cangrejos en impresión 3D



Fuente: <https://cults3d.com/es/modelo-3d/casa/crab-magnet>

Figura 24

Botellas plásticas



Fuente: <https://es.dreamstime.com/botellas-de-plástico-color-aisladas-sobre-fondo-blanco-image214379661>

Figura 25

Hojas de colores



Fuente: <https://www.linio.com.pe/p/pack-hojas-de-colores-a4-paquete-10-diferentes-colores-oq2k5t>

Figura 26

Cáscara de plátano de tela



Fuente: <https://es.aliexpress.com/item/1005002085485336.html>

Figura 27

Perchero



Fuente: <https://www.linio.com.pe/p/perchero-de-montaje-en-pared-perchero-de-aceroinoxidable-percheros-con-6-ganchos-de-suspension-vaimqz>

Figura 28

Bata de laboratorio para niño



Fuente: <https://co.pinterest.com/mbaciencias/batas-de-laboratorio/>

- **Materiales zona “Violeta la gaviota”**

Para desarrollar las actividades de esta zona se necesitarán: Piezas gráficas de “Violeta de gaviota”, Scotch Magic, piscina de arena, perchero, sombrero y chaleco de biólogo.

Figura 29

Piezas gráficas de “Violeta de gaviota”



Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/personaje-dibujos-animados-gaviota_14485986.htm

Figura 30

Scotch Magic



Fuente: <https://www.linio.com.pe/p/scotch-magic-cinta-adhesiva-de-doble-cara-3-m-cinta-antideslizante-impermeable-reutilizable-para-pared-hogar-1-mes--x1guoc>

Figura 31

Piscina de arena



Fuente: <https://www.recreamos.com/areneros-infantiles/>

Figura 32

Perchero



Fuente: <https://www.linio.com.pe/p/perchero-de-montaje-en-pared-perchero-de-acero-inoxidable-percheros-con-6-ganchos-de-suspension-vaimqz>

Figura 33

Sombrero y chaleco de biólogo



Fuente: <https://www.amazon.com.mx/Kidz-Xplore-aventura-libre-pequeños/dp/B09FFW1XZV>

- **Materiales zona de premiación**

En esta zona se realizará la entrega de premios a los niños según el puntaje acumulado a lo largo de la experiencia “Salvarte”. Los premios serán entregados por puntos acumulados: Por 200 puntos se llevarán un libro pop up de animales marinos, 100 puntos una alcancía de tortuga marina, 60 puntos un rompecabezas de animales marinos y por 30 puntos una bolsa de tela con animales marinos para colorear, además se utilizará un estante metálico para colocar los premios.

Figura 34

Libro pop up de animales marinos



Fuente: <https://www.abebooks.com/Animales-Fascinantes-Mar-Libro-Pop-National/30655498748/bd>

Figura 35

Alcancía de tortuga marina



Fuente: https://spanish.alibaba.com/promotion/promotion_shell%20turtles-promotion-list.html

Figura 36

Rompecabezas de animales marinos



Fuente: <https://educalove.com/product/juegos-de-pescar-para-ninos-tabla-encajable-y-enhebrar/>

Figura 37

Bolsa de tela para colorear



Fuente: <https://es.aliexpress.com/item/32898108634.html>

Figura 38

Estante metálico



Fuente: https://www.plazavea.com.pe/estante-metal-madera-192x120x60cm-1500kg-99963081/p?gclid=CjwKCAiA68ebBhB-EiwALVC-Nm7n4ZYFJvGtV25HL-9tbFjmasEB6QtRqSIOUE2NyT9mXnPADt_VEhoCmnMQAvD_BwE

5. Beneficiarios

5.1. Beneficiarios Directos

El proyecto de esta investigación está enfocado directamente hacia niños en etapa escolar de nivel primaria, residentes de los distritos de Lima Metropolitana, que buscan crear conciencia sobre la contaminación de plásticos en la playa de Agua Dulce, además se encuentra en un perfil demográfico de nivel socioeconómico B. El arquetipo de usuario tiene entre 6 a 11 años de edad. La mayoría de ellos estudia de lunes a viernes, pero durante la época de vacaciones acude frecuentemente a la playa, les gusta mucho ir y disfrutar de compartir momentos en familia. A pesar de ser un lugar donde acuden muchas familias a pasar un buen rato y de poder realizar actividades al aire libre, el arquetipo se siente limitado a poder jugar libremente en la playa, ya que encuentra plásticos tirados y le causa miedo poder lastimarse con alguno de estos objetos. En su escuela no realizan actividades que permitan aprender sobre consecuencias o acciones de conservación de las playas, ya que se limitan a ser una enseñanza sólo teórica. Por último, estos siguen valores de cuidado ambiental inculcados en casa, por lo que muchos de ellos tienen un escaso conocimiento de cuidado y valores ambientales.

5.2. Beneficiarios Indirectos

Los beneficiarios indirectos del proyecto de esta investigación son personas que se ven involucradas en la educación de los niños, tales como la madre, el padre y los profesores, ya que el proyecto “Salvarte” brindará una experiencia de aprendizaje a los niños para que mediante actividades lúdico-educativas puedan crear conciencia sobre la contaminación de plásticos en la playa

Los padres asumen un rol importante dentro de la educación de los niños, ya que van a ayudar a incorporar los valores de cuidado ambiental, lo cual guarda complejidad ya que se debe crear un hábito de buenas conductas ambientales, las cuales logren tener repercusión en la vida del niño hasta su adultez. Otra persona que desarrolla un papel fundamental en la formación del niño son los profesores de Ciencias Sociales y CTA, los cuales van a brindar herramientas de aprendizaje para que ellos puedan desarrollarlos en su vida cotidiana, además buscan que los padres acompañen en el proceso de aprendizaje del niño, para no tener un retroceso en lo que estaba aprendiendo.

5.3. Customer Journey Map

El Customer Journey Map de “Salvarte” consiste en 3 fases, las cuales cuentan con puntos de contacto, interacciones y objetivos. Existe el primer punto de contacto a la hora que el niño acude a la playa y ve un módulo instalado, el cual le llama la atención. Junto a su padre/madre se acercan y preguntan qué actividad se está desarrollando en el lugar.

En la primera fase el niño entrará al módulo a registrarse para ingresar a la experiencia lúdico-educativa “Salvarte”, se le entregará una pulsera y podrá comenzar con el recorrido.

En la siguiente fase el niño ingresará al recorrido de las 3 zonas de experiencia, iniciando por la zona de experiencia “Marina la tortuga de mar”. Se iniciará con la actividad contándole al niño una historia, creando una atmósfera en el cual él esté incluido en el relato y

cumpla una misión, se dará un rol a desempeñar, en este caso asumirá el rol de buzo, seguido de realizar la actividad planteada para este punto, el cual es de recolección de residuos plásticos, además vaya acumulando puntaje para recibir un premio al final del recorrido. La finalidad de esta actividad es que el niño aprenda la importancia de poder mantener una playa libre de plásticos, preservando el hábitat de los animales marinos que se encuentran en peligro de extinción. En el siguiente punto se encuentra la zona de experiencia “Alejo el cangrejo”. Se continuará relatando la historia, se le dará el rol de un científico para realizar la actividad, el juego propuesto para este punto es poder clasificar los residuos que han sido colocados en el lugar y poder insertarlos en el contenedor de basura que corresponde a cada residuo. Además de seguir acumulando puntaje. La finalidad de esta actividad es que el niño aprenda a clasificar correctamente, según el color que corresponda a cada contenedor, ubicando los residuos plásticos, residuos orgánicos, papeles y cartón donde corresponda. En el siguiente punto se encuentra la zona de experiencia “Violeta la gaviota”. Se culminará la historia, se le dará el rol de biólogo para realizar la actividad, el juego consiste en poder encontrar piezas gráficas escondidas en una piscina de arena y ordenarlas hasta formar la figura de “Violeta la gaviota”, obteniendo los puntajes dados para esta actividad. La finalidad de esta actividad es que el niño aprenda sobre el hábitat, características e importancia de las aves dentro del ecosistema marino.

Finalmente, el niño se acercará a la zona de premiación donde podrá canjear los premios destinados según la cantidad de puntaje que ha acumulado a lo largo de todos los puntos de experiencia. Con esta experiencia de usuario, se busca concientizar a los niños, mediante actividades lúdico-educativas que les permitan crear conciencia, para erradicar la contaminación de plásticos en la playa.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

La educación con valores de conservación del medio ambiente en especial de las playas, es un tema de suma importancia, el cual se debe inculcar en las escuelas y ser reforzado en casa, es por ello se busca priorizar la educación de valores ambientales en la etapa de formación de un niño, los cuales tienen de 6 a 11 años y se encuentren cursando el nivel primario. Brindando un módulo de experiencia lúdico educativa para promover la conservación de la playa y de las especies marinas, otorgando desde las actividades lúdicas herramientas que permitan al niño replicarlas en su vida cotidiana.

6.2. Segmento de clientes

Se cuenta con dos tipos de clientes, en este caso directos e indirectos: En primer lugar, el público objetivo que vendrían a ser instituciones del estado como Municipalidades distritales, Ministerio de educación, Ministerio del ambiente, Empresas privadas y ONGs. Debido a que el usuario, que son los niños suele recurrir en temporada de verano y en compañía de su familia a las playas de su distrito o distritos aledaños.

6.3. Canales

Los canales por los cuales se difundirá el producto serán en primera instancia por los medios digitales como Facebook, Instagram y Tiktok por los cuales a través de publicaciones e historias los niños y padres podrán conocer sobre el módulo de experiencia educativa (producto, actividades, características, etc.). Además de poder presentar el prototipo de la propuesta de manera presencial y por medio de correo electrónico, a las organizaciones como Municipalidades distritales, Ministerio de educación, Ministerio del ambiente, Empresas privadas y ONG.

6.4. Relación con los clientes

El Módulo de experiencia lúdico educativa es capaz de adaptarse al espacio y/o necesidades establecidas por el cliente, este proyecto podría ser utilizado como un medio educativo para entidades públicas y/o del estado que quieran promover la educación ambiental o realizar alguna campaña en beneficio de ello.

6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades principales que se realizarán están:

- Infraestructura:

Respecto al uso del módulo prefabricado de OSB, se tendrá que decidir los materiales que se emplearán para la elaboración de este módulo. También acondicionar las zonas de experiencia para garantizar el aprendizaje de los niños, generando un beneficio al ser acondicionado a un espacio/clima determinado.

- Actividades:

Las actividades lúdico educativas propuestas garantizan que el niño pueda adquirir valores a través de la conciencia sobre los daños que provocan la contaminación de las playas y poder conocer de qué manera puede contribuir con la conservación de las especies marinas en peligro de extinción, brindándole herramientas de aprendizaje para que pueda replicarlo en su vida cotidiana.

-Materiales/Mobiliario:

Este recurso nos permite que el niño pueda aprender de manera dinámica e interactiva, con materiales de aprendizaje que llame su atención y garantice su aprendizaje.

-Marketing:

Con la creación principalmente de las cuentas de Instagram y Tiktok, se generará un contenido constante, para que el módulo de experiencia sea conocido por más personas, además de contener información de ubicación, actividades, etc.

6.6. Recursos clave

-Materiales para el diseño interior del módulo prefabricado:

Para la creación del módulo de experiencia lúdico educativa, es fundamental el uso de un espacio prefabricado como se detalló anteriormente. Sin embargo, este no será el único material a utilizar, ya que es necesario emplear diversos materiales que van acorde al diseño propuesto, el cual permita que el módulo sea óptimo para su uso.

-Materiales lúdicos / mobiliario

Considerando la funcionalidad del proyecto, se busca implementar un espacio acondicionado con todas las herramientas de aprendizaje. Además, dentro del módulo se debe considerar el mobiliario óptimo para desarrollar las diversas actividades propuestas, como el uso de estantes, percheros, materiales lúdicos, caunter, etc.

-Gestión financiera general

Debido a la gestión económica sobre la inversión del módulo de experiencia se necesitará contadores, que puedan llevar a cabo el proceso de gastos y ganancias con la finalidad de tener todo debidamente gestionado. Así también personal de finanzas que puedan crear estrategias en caso de ocurrir algún inconveniente con la implementación del proyecto.

-Gestión de marketing y publicidad

Considerando parte de métodos de difusión las redes sociales, se contará con comunicadores que realizarán la estructura de manejo de las redes sociales y línea visual a usar en las diversas plataformas.

- Profesionales del diseño interior

Para garantizar la correcta implementación y diseño del espacio se deberá contar con un arquitecto especialista en diseño interior, el cual dispondrá del espacio para garantizar que esté óptimo para su uso.

-Personal de trabajo

Para realizar las modificaciones y creación del módulo, se necesitará de personas que puedan realizar los trabajos, de la mano de obra para la implementación interior y exterior de este proyecto.

- Personal para el desarrollo de actividades lúdicas

Para realizar las diversas actividades lúdico educativas se requerirá de un profesor(a) de áreas como ciencias de ambiente, ciencias sociales o biología, que brinde de sus conocimientos para garantizar un correcto aprendizaje de temas de cuidado ambiental.

-Transporte

Como beneficio de la portabilidad del módulo, es necesario contar con un medio que pueda transportar el módulo prefabricado hacia los lugares donde el usuario lo necesite.

6.7. Aliados clave

De acuerdo a la propuesta de valor, los aliados claves serían:

-Ministerio de educación

Considerando que este proyecto es realizado en beneficio de la educación a los niños, siendo principalmente el encargado de esta área el Ministerio de Educación, el cual se busca que pueda contribuir con ello gracias a la implementación de este proyecto dentro de sus planes educativos.

-Ministerio del ambiente / ONG

El tema abordado en este proyecto es de carácter ambiental, en busca de promover la conservación de las playas y de la vida marina, es por ello que tener de aliados a entidades que tengan el mismo objetivo va a permitir que este proyecto pueda lograr concientizar a nuestro público objetivo.

-Municipalidades de Lima Metropolitana

Las municipalidades deben garantizar el cuidado y conservación de las playas, brindando a la población un lugar óptimo para su uso. Este proyecto ayudará a las municipalidades a promover la educación a través de la implementación del módulo de experiencia educativa, el cual brinde herramientas para desarrollar valores/buenas prácticas ambientales para el cuidado y conservación de las playas y la vida marina.

6.8. Fuentes de ingreso

La forma de generar ingresos económicos se dará por medio de la venta y alquiler del proyecto, después de la presentación del prototipo a los clientes, se espera que con la venta y/o alquiler del proyecto se pueda recuperar la inversión realizada en la adquisición y diseño del módulo prefabricado, partiendo de la necesidad requerida del cliente.

6.9. Presupuesto

Tabla 2:

Presupuesto por costo de fabricación y ejecución del proyecto

PRESUPUESTO POR FABRICACIÓN Y EJECUCION DEL PROYECTO				
ITEM	UNIDAD	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD	PRECIO PARCIAL
1. Obras preliminares				
Revisión de superficie a intervenir	Persona	S/250.00	2	S/500.00
Visita a espacio	Persona	S/120.00	2	S/240.00
Toma de datos del espacio a intervenir	Persona	S/150.00	2	S/300.00
Afirmamiento de terreno	m2	S/250.00	43.18	S/10,795.00
2. Transporte				
Transporte de materiales	x trayecto	S/450.00	1	S/450.00
Transporte del personal	x persona	S/35.00	10	S/350.00
3. Arquitectura - Acabados				
OSB	Planchas	S/124.00	45	S/5,580.00
Listones de madera	Listones	S/9.00	100	S/900.00
Pintura Ecológica color rojo	Galón	S/95.80	1	S/95.80
Pintura Ecológica color amarillo	Galón	S/95.80	1	S/95.80
Pintura Ecológica color blanco	Galón	S/95.80	1	S/95.80
Pintura Ecológica color azul	Galón	S/95.80	1	S/95.80
Tornillo turbo 4.0x50" - Mamut	Bolsa	S/69.90	2	S/139.80

4. Instalación				
Mano de obra por día de trabajo- Maestro	Persona	S/100.00	2	S/200.00
Mano de obra por día de trabajo- Ayudante	Persona	S/70.00	3	S/210.00
Mano de obra por día de trabajo- Pintor	Persona	S/90.00	1	S/90.00
5. Profesionales				
Diseñador publicitario	Persona	S/1,200.00	1	S/1,200.00
Diseñador de interiores	Persona	S/1,200.00	2	S/2,400.00
Diseñador web	Persona	S/1,200.00	1	S/1,200.00
Administrador	Persona	S/1,200.00	1	S/1,200.00
Personal para el desarrollo de actividades lúdicas	Persona	S/1,200.00	4	S/4,800.00
6. Servicios extras				
Servicio de internet portátil	Modem	S/78.00	1	S/78.00
Publicidad en redes sociales	x	S/210.00	x	S/210.00
Uniformes para el personal	Persona	S/30.00	4	S/120.00
Limpieza del modulo por día	Día	S/40.00	12	S/480.00
7. Materiales de Actividades lúdicas e implementos				
Counter	unidades	S/280.00	1	S/280.00
Percheros	unidades	S/18.00	3	S/54.00
Cordones	Metro L.	S/7.60	12	S/91.20
Tablillas de madera	unidades	S/2.50	96	S/240.00
Estante metalico	unidades	S/100.00	1	S/100.00
Tortuga marina en impresión 3D	unidades	S/45.00	3	S/135.00
Traje de buzo	unidades	S/25.00	2	S/50.00
Bolsas de tela	unidades	S/2.50	2	S/5.00
Letra de Zona en alto relieve	unidades	S/58.00	3	S/174.00
Gigantografias	unidades	S/250.00	2	S/500.00
Flayers	Millar	S/28.50	1	S/28.50
Pulseras de ingreso	Millar	S/25.00	1	S/25.00
Cangrejo en impresión 3D	unidades	S/45.00	3	S/135.00
Contenedores de desechos personalizado	unidades	S/30.00	3	S/90.00
Taburete	unidades	S/18.50	9	166.5
Gaviota en impresión 3D	unidades	S/45.00	2	S/90.00
Bata de científico personalizada	unidades	S/25.00	2	S/50.00
Traje de biologo	unidades	S/35.00	2	S/70.00
Piezas graficas para rompecabeza	unidades	S/15.00	3	S/45.00
Premios- Libros pop up	Medio Millar	S/250.00	1	S/250.00
Premios- Alcancías de tortuga	Medio Millar	S/100.00	1	S/100.00
Premios-Bolsa de tela personalizada	Medio Millar	S/45.00	1	S/45.00
Premios-Rompecabeza	Medio Millar	S/65.00	1	S/65.00
Total Inversión				S/34,615.20

Fuente: Creación propia

Nota: En la tabla se presenta el presupuesto por costo de fabricación del módulo de experiencia lúdica.

7. Resultados

Se logró satisfactoriamente validar y cumplir con el reto de innovación, debido a dos procesos empleados:

Al comenzar el estudio contábamos con antecedentes que respaldaban la deficiente educación en los niños sobre la contaminación de los plásticos en las playas de Lima. Esto no solo se basaba en un tema central en los colegios, sino como parte del seguimiento de los padres por seguir concientizando esta problemática.

Para esto se planteó una solución mediante la realización de un módulo de experiencia educativa dirigida a niños de 6 y 11 años de edad de Lima Metropolitana en la playa de Agua Dulce del distrito de Chorrillos. Esta experiencia se desarrollaría en base a 3 juegos diferentes distribuidos en 3 contenedores de material de madera reciclable.

Se nombró al proyecto como “Salvarte” dando referencia a la creatividad para poder salvar a los animales que se encontraban en cada módulo educativo.

El proceso para recopilar información y desarrollar el proyecto fue en tres partes. La primera realizando encuestas a niños en edad de 5 a 12 años y a padres de familia de ambos sexos, con respecto a las encuestas para los niños se creó con un lenguaje simple, además de utilizar imágenes para reforzar y que puedan comprender con mayor claridad y las entrevistas de profundidad se dieron a profesores de colegios de nivel primaria. La segunda parte se realizó una sesión virtual con 3 niños con edades de 11, 6 y 9 años mostrando bocetos del módulo de experiencia como el nombre del proyecto. Por último, se llevó a cabo el prototipo del módulo de experiencia educativa en la playa de Agua Dulce del distrito de Chorrillos de los cuales obtuvimos la siguiente información.

7.1 Entrevistas

Se validó que los colegios dan la información necesaria para que los alumnos entiendan la problemática sobre la contaminación de los plásticos en las playas de Lima, no había un seguimiento de los padres para reforzar los conocimientos. Esto generaba que los niños no tomaran en serio lo que se había aprendido.

El poco interés por parte de los familiares del usuario y la falta de consecuencia en sus acciones se debía a nulos resultados de diferentes campañas de concientización sobre la contaminación ya se de ONG o por parte del gobierno. Su forma de pensar es que es una pérdida de tiempo.

También se obtuvo que las municipalidades no auspician y/o realizan buenos proyectos y dan más respaldo a las entidades privadas para poder establecerse en las playas usando espacios públicos.

7.2 Encuestas

Los niños entienden bien el tema de contaminación de los plásticos, saben que es perjudicial y puede generar un daño a lo largo del tiempo.

Hay una molestia por parte de los niños al no tener las playas limpias, no se sienten libres ya que sus padres suelen estar pendientes de que algo les pueda pasar.

No están muy familiarizados con los colores de los contenedores y los símbolos del reciclaje, se confundían fácilmente.

Los niños menores a 6 años se distraían con mayor frecuencia, su retención era más por temas de los juegos y no discernían si tirar botellas de plástico a las playas era bueno o malo.

Los niños de mayores en edad de 9 y 10 años opinaban del tema, sabían que acciones eran buenas o malas y mostraban interés sobre la preservación marítima.

7.3 Sesión virtual:

Luego de la presentación del proyecto y en qué consistía mediante diferentes bocetos, se validó la aceptación de los usuarios, mostrando interés por el tema a desarrollar además de realizar preguntas sobre los juegos. El nombre propuesto fue aceptado, sugirieron que tuviera animales marinos para que sea más llamativo.

Comentaron que sobre la importancia de tener más proyectos y que si este módulo de experiencia educativo también estaría en otras playas.

7.4 Prototipo “Salvarte”

Se realizó el prototipo “Salvarte” en la playa de Agua Dulce, teniendo una muestra de 22 niños incluyendo a 2 en edades menores del rango establecido. Esto se desarrolló en un promedio de dos horas.

Figura 39

Prototipo en playa Agua Dulce



Fuente: Creación propia

Figura 40

Prototipo en playa Agua Dulce



Fuente: Creación propia
Figura 41

Prototipo en playa Agua Dulce



Fuente: Creación propia

Sé validó que los niños menores de 6 años, si bien muestran un interés en los juegos no siguen las reglas establecidas por el guía del recorrido. Se distraen fácilmente y al final no retienen una la enseñanza que se trabaja en los módulos.

Los niños mayores, además de mostrar interés por los juegos y entender fácilmente las reglas, se ayudan entre sí para poder acabar con los desafíos mostrando compañerismo y trabajo en equipo.

Los padres de familia que acompañaban a los niños se mostraban satisfechos y complacidos por los juegos propuestos, preguntaban sobre el proyecto y alentaban a sus hijos a culminar.

8. Conclusiones

- Se desarrolló el módulo educativo donde los niños van a lograr aprender de forma interactiva y dinámica sobre la contaminación de las playas, con la utilización de nuevas metodologías de enseñanza, lo cual se comprobó con la ejecución de un prototipo en las playas de agua dulce.

- Se pudo validar que el proyecto tiene la aceptación de los niños y padres, así como las actividades lúdicas educativas lograron promover que ellos adquieran herramientas que les va a permitir tener conciencia sobre la contaminación de plásticos, así como la conservación de la vida marina.
- Este proyecto busca tener apoyo y aceptación por parte de las entidades públicas para poder desarrollarse, para lo cual se desarrolló un presupuesto detallado y con ello se logró determinar qué tan eficiente sería crear un módulo de experiencia educativa para concientizar sobre la contaminación de plásticos y la conservación de la vida marina en la playa Agua Dulce a niños de 6 a 11 años, realizando un análisis costo beneficio de dicha actividad.

9. Bibliografía

- Acevedo, A., Esparza, D. y Jaimes M. (2018). *Estrategias lúdicas enfocadas en el medio ambiente para la formación temprana en investigación en niños de 3 a 6 años en el jardín infantil y guardería Hogar Corazón de María (Floridablanca, Colombia)*. (Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar). Universidad autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga - Colombia. Recuperado de:
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/961/2018_Tesis_Angie_Juliana_Acevedo_Niño.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Becerra, A. (2017). *Antropometría. Universidad Tecnológica de la Habana, José Antonio Echeverría. La Habana- Cuba*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/312614958_Antropometria
- Bolo, D. (2020). *Actividades recreativas para optimizar la conciencia ambiental en estudiantes de tercero de primaria I.E.P. Corazón de Oro. Arequipa-2020*. (Tesis para obtener el título de Profesional licenciada en Educación). Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa. Arequipa - Perú. Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13670/EDbotadm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DPEJ (s.f.). *Definición de contaminación marina*. Recuperado el 2 de septiembre del 2022, del Diccionario hispánico del español jurídico. de website:
<https://dpej.rae.es/lema/contaminación-marina>
- El Decreto Supremo N.º 016-2016-MINEDU (2016). *Aprueban Plan Nacional de Educación Ambiental 2017 - 2022 (PLANEA)*. Recuperado de:
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/105082/_016-2016-MINEDU_-_03-01-2017_10_51_14_-DS_N__016-2016-MINEDU__NL_%2B_dispositivo_legal_.pdf?v=1586905310

- Franco, V. (2017). *Educación ambiental y Conservación al medio ambiente en la Institución Educativa Inicial N.º 032 Niño Jesús de Zárate - San Juan de Lurigancho, 2017*. (Tesis para optar el grado académico de maestra en educación). Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú. Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14995/Franco_SVC-SD.pdf?sequence=6&isAllowed=y

- Mallcco, A. (2019). *Influencia del taller didáctico de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes del IV ciclo de la I.E 6151 San Luis Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores*. (Tesis para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima - Perú. Recuperado de:

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2856/TM%20CE-Ed%204340%20M1%20-%20Mallcco%20Ccahuana%20Ananias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Medina, P. (2017). *Zonas de experiencia*. TRAMAS. Subjetividad Y Procesos Sociales, 2(46), 207-241. Recuperado de:

<https://tramas.xoc.uam.mx/index.php/tramas/article/view/793>

- Paso, A. y Sepúlveda, M. (2018). *Educación ambiental para generar una cultura ecológica en la institución educativa distrital Inedter Santa Marta*. (Tesis para optar a la maestría en desarrollo integral). Universidad Cooperativa de Colombia, Santa Marta - Colombia. Recuperado de:

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7020/3/2018_educacion_ambienta_l_generar.pdf

- Pol, A. (2017). *Branding y personalidad de la marca visual*. Revista de comunicación y diseño. Recuperado de: <https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v1n1/2448-8437-zinco-1-01-5.pdf>

- Repuello, H. (2018). *Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica*. (Tesis para optar el grado académico de maestro en ciencias de la educación). Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica - Perú. Recuperado de: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/b3eb09b9-9051-49fe-9bb9-d50489ed771f>

- Rueda, R. (2017). *Programa en educación ambiental para fomentar la conciencia ambiental*. (Tesis para obtener el grado académico de doctora en ciencias de la educación). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque - Perú. Recuperado de: <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/2176/BC-TESTMP-1049.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ruiz, C. (2017). *Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias naturales y educación ambiental del grado 5° b de la institución educativa Manuel Ruiz Álvarez de la ciudad de Montería-Córdoba*. (Trabajo de investigación para optar al título de Licenciada en Ciencias Naturales y Educación Ambiental). Universidad De Córdoba. Córdoba - Argentina. Recuperado de: <https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/929/LOS%20JUEGOS%20DIDÁCTICOS%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20ENSEÑANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20ÁREA%20DE%20CIENCIAS%20NATURALES%20Y%20EDUCACIÓN%20AMBIENTAL%20DEL%20GRADO%205%20B%20DE%20LA%20INSTITUCIÓN%20EDUCATIVA%20MANUEL%20RUIZ%20ÁLVAREZ%20DE%20LA%20CIUDAD%20DE%20MONTERIA-CÓRDOBA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sánchez, L. (2017). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del Aprendizaje basado en juegos para la Educación Ambiental en estudiantes del grado 5 de primaria*. (Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación Ambiental). Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales. Bogotá - Colombia. Recuperado de:

<https://repository.udca.edu.co/bitstream/handle/11158/890/Desarrollo%20de%20habilidades%20de%20pensamiento%20crítico%20a%20través%20del%20aprendizaje%20basado%20en%20juegospara%20la%20EA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Serrano, L. (2019). *Diseño de módulo prefabricado de uso múltiple para casos de emergencia*. (Tesis para optar al grado en Ingeniería Civil). Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Caminos, Canales y Puertos de la Universidad Politécnica de Madrid. Madrid - España. Recuperado de:

https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/123718/01_Memoria%20General.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vázquez, L. (2019). *Influencia del taller didáctico de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes del IV ciclo de la I.E 6151 San Luís Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores*. (Tesis para obtener el grado de maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible). Universidad Enrique Guzmán y Valle. Lima - Perú. Recuperado de: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2856/TM%20CE-Ed%204340%20M1%20-%20Mallcco%20Cahuana%20Ananias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vásquez, L., Elgueta, P., Hernández G., Campos, R., Catalán, J. y Reyes, C. (2017). *Determinación de las propiedades físicas y mecánicas de tableros OSB fabricados en Chile*. Instituto Forestal. Recuperado de:

<https://bibliotecadigital.infor.cl/bitstream/handle/20.500.12220/21573/32106.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Vilcarromero, LL. (2020). *Estado del arte sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación ambiental en primaria en Iberoamérica*. (Tesis para optar por el grado de bachiller en educación). Universidad Cayetano Heredia. Lima - Perú. Recuperado de:


https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9301/Estado_VilcarromeroTafur_Llasmin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

10. Anexos

Anexo 1. Encuestas a niños participantes - Chorrillos

Encuesta

A continuación agradecemos se sirva a responder la siguiente información, con el objetivo de recopilar información acerca de "La educación a los niños 9 a 11 años de Lima Metropolitana sobre la contaminación de plásticos en la playa de Agua Dulce"

 minerva.tpc@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)



¿Cuál es tu edad?

9 años

10 años

11 años

Género

Femenino

Masculino

¿Te gusta ir a la playa?

Si

No

¿Sabes qué daña las playas?

- Botar plásticos
- Desborde de petróleo
- No saber reciclar
- Todas las anteriores

¿Te molesta ver basura en la playa?

- Sí
- No

¿Crees que la contaminación en las playas es malo tu salud?

- Sí
- No

¿Sabes a quién más les afecta la contaminación de la playa?

- Animales marinos
- Familias
- Pescadores
- Turistas

¿Sabes cuál es el ícono de reciclaje del plástico?



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

¿Lo has visto en algún tacho de basura en la playa?

Sí

No

¿En tu colegio te enseñan el cuidado de las playas?

Sí

No

¿Qué actividades haz hecho con tu colegio/casa para cuidar las playas?

- Ninguna
- Limpiar las playas en grupo
- Marchar en la calle con carteles
- Ir a ferias sobre el cuidado de playas


¿Te gustaría hacer más actividades con tu colegio o familia para cuidar las playas?

- Sí
- No
- Tal vez

Anexo 2. Encuestas a padres de familia - Chorrillos

Encuesta

A continuación agradecemos se sirva a responder la siguiente información, con el objetivo de recopilar información acerca de "La educación a los niños 9 a 11 años de Lima Metropolitana sobre la contaminación de plásticos en la playa de Agua Dulce"

 minerva.tpc@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)



¿Cuál es tu edad?

- Menos de 25 años
 - 25 a 30 años
 - 30 a mas años
-

Género

- Femenino
 - Masculino
-

¿Tienes hijos en el colegio?

- Sí
- No

¿Su familia realiza alguna práctica sobre reciclaje de la basura?

- Sí
 - No
 - A veces
-
-

¿Sabías que el no reciclar los plásticos contribuye a la contaminación de las playas?

- Sí
 - No
-
-

¿Crees que es necesario la educación sobre la contaminación de las playas en los colegios?

- Sí
 - No
 - Tal vez
-
-

¿De dónde crees tú que debe iniciar a inculcarse los valores del cuidado de las playas ?

- Hogar
- Colegio
- Comunidad
- Municipio

¿Qué acciones ayudarían a la no contaminación de plásticos en las playas?

- Reducir consumo de plástico
 - Reciclar los plásticos
 - Reutilizar los plásticos
-
-

¿Si ves plástico en la playa lo recogerías y lo depositarías en un tacho de basura?

- Sí
 - No
 - Tal vez
-
-

¿Estaría dispuesto a reducir tu consumo de plásticos progresivamente a favor de no contaminar las playas?

- Sí
 - No
 - Tal vez
-
-

¿Qué has hecho con los plásticos que has utilizado?

- Reutilizar el envase
 - Botarlo a la basura
 - Dárselo a un reciclador
-
-

¿Te gustaría conocer más actividades para evitar la contaminación de la playa?

- Sí
- No
- Tal vez

Anexo 3. Resultados de encuestas a niños participantes - Chorrillos

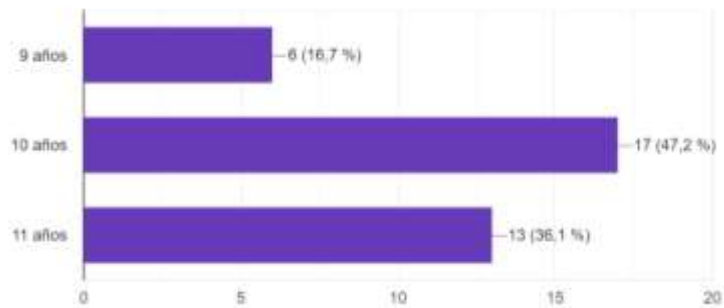
Género

36 respuestas



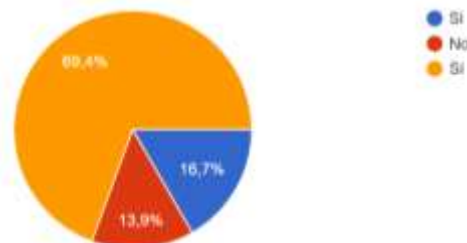
¿Cuál es tu edad?

36 respuestas



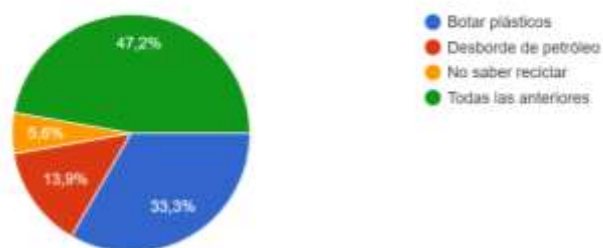
¿Te gusta ir a la playa?

36 respuestas



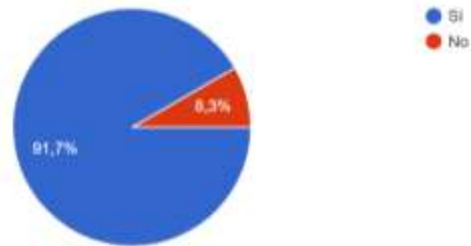
¿Sabes qué daña las playas?

36 respuestas



¿Te molesta ver basura en la playa?

36 respuestas



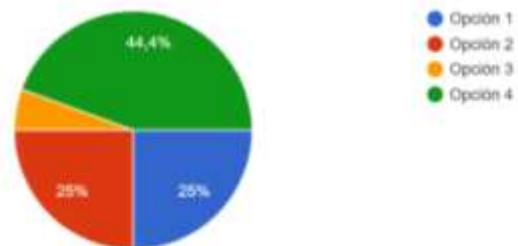
¿Sabes a quién más les afecta la contaminación de la playa?

36 respuestas



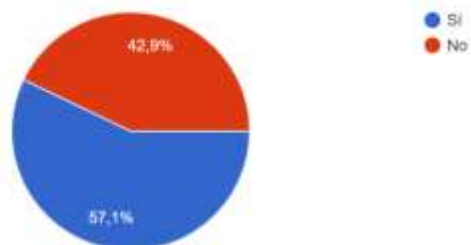
¿Sabes cuál es el icono de reciclaje del plástico?

36 respuestas



¿Lo has visto en algún tacho de basura en la playa?

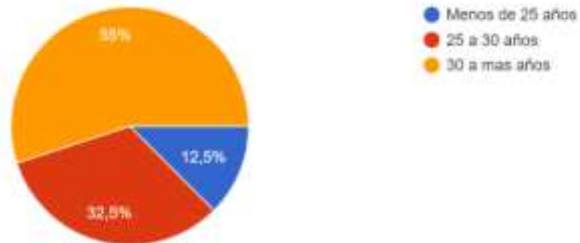
35 respuestas



Anexo 4. Resultados de encuestas a padres de familia - Chorrillos

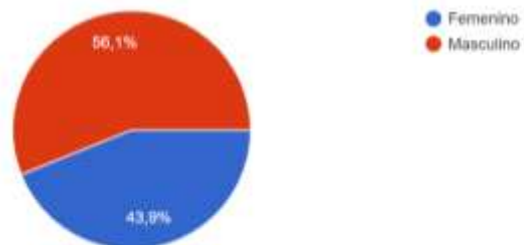
¿Cuál es tu edad?

40 respuestas



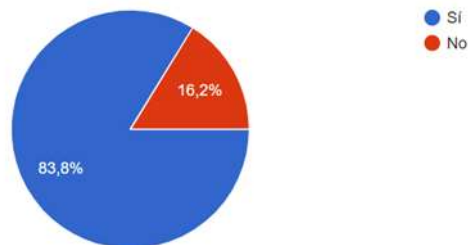
Género

41 respuestas



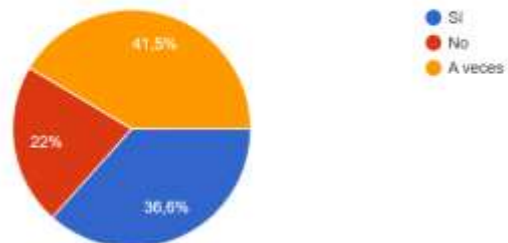
¿Tienes hijos en el colegio?

37 respuestas



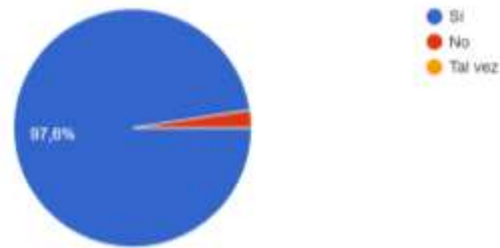
¿Su familia realiza alguna práctica sobre reciclaje de la basura?

41 respuestas



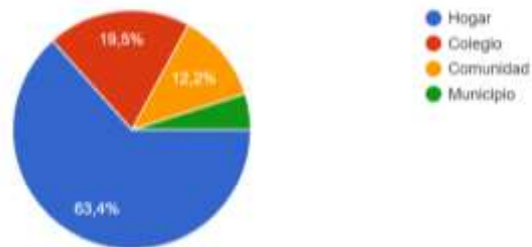
¿Crees que es necesario la educación sobre la contaminación de las playas en los colegios?

41 respuestas



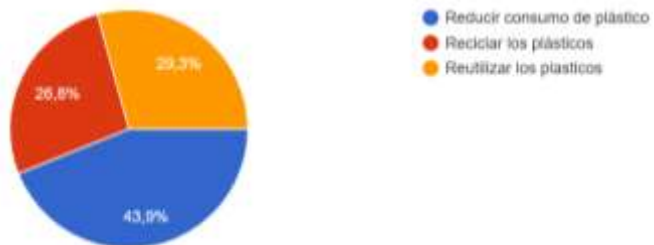
¿De dónde crees tú que debe iniciar a inculcarse los valores del cuidado de las playas ?

41 respuestas



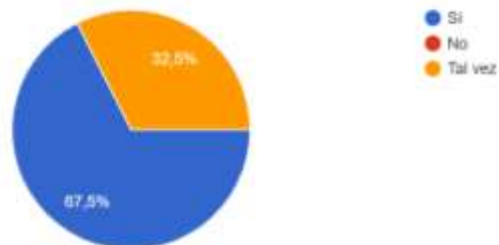
¿Qué acciones ayudarían a la no contaminación de plásticos en las playas?

41 respuestas



¿Si ves plástico en la playa lo recogerías y lo depositarías en un tacho de basura?

40 respuestas



¿Estaría dispuesto a reducir tu consumo de plásticos progresivamente a favor de no contaminar las playas?

41 respuestas

