

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE
LAUTREC”



**LA REUTILIZACIÓN DE JUGUETES EN DESUSO MEDIANTE UNA PLATAFORMA
WEB DE CIRCULACIÓN RESPONSABLE “CICLOJUEGO” PARA LOS NIÑOS DE 3
A 5 AÑOS EN LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en publicidad y marketing digital

AUTORES:

RUY SEBASTIÁN HUERTAS PADILLA

(<https://orcid.org/0009-0006-3994-2160>)

JOSEPH ESTEBAN LÓPEZ ALIAGA NARIO

(<https://orcid.org/0009-0004-8425-2420>)

Asesor

Mgr. ABEL PONTE SANTOS

(<https://orcid.org/0000-0001-8313-3180>)

Lima - Perú

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

LA REUTILIZACIÓN DE JUGUETES EN DE SUSO MEDIANTE UNA PLATAFORMA W EB DE CIRCULACIÓN RESPONSABLE “CI CLO

RECUENTO DE PALABRAS

5795 Words

RECUENTO DE CARACTERES

32756 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

32 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.4MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 18, 2024 12:56 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 18, 2024 12:57 PM GMT-5

● 13% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

Resumen del Trabajo de Investigación

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal diseñar una plataforma web para facilitar la reutilización de juguetes infantiles. Por medio de encuestas y entrevistas a los padres de familia se pudo identificar la presencia del impacto ambiental que tiene desechar juguetes infantiles en buen estado, así mismo se pudo determinar una forma eficiente para poder reutilizar estos juguetes y que tengan una segunda vida con niños que en verdad los necesiten.

Una vez recolectada toda clase de información se propuso como propuesta de valor facilitar a los padres de familia de niños de 3 a 5 años a reutilizar responsablemente los juguetes usados por sus hijos, proporcionando una plataforma web con el fin de recolectar juguetes a través de un stand móvil que se ubicará en centros comerciales y donarlos a instituciones sociales.

Se generó dicha solución a través del taller generativo de co creación con los usuarios, quienes plantearon ideas demostrando interés por crear y participar con este. Esta solución permitirá que los padres de familia ayuden a reducir la contaminación de desechos de juguetes y a aliviar su sentimiento de frustración al tener tantos juguetes en desuso.

Palabras clave: niños, padres, juguetes, impacto ambiental, reutilización

Tabla de contenido

Resumen del trabajo de investigación.....	2
1. Contextualización del Problema	4
2. Justificación.....	6
3. Reto de innovación	8
4. Sustento Teórico	9
4.1. Estudios previos	9
4.2. Marco teórico.....	15
5. Beneficiarios.....	16
6. Propuesta de Valor	19
6.1. Propuesta de valor	19
6.2. Segmento de clientes.....	19
6.3. Canales	20
6.4. Relación con los clientes	20
6.5. Actividades clave.....	21
6.6. Recursos clave:.....	21
6.7. Aliados claves:.....	22
6.8. Fuentes de ingresos:	22
6.9. Presupuestos.....	22
7. Resultados.....	23
8. Conclusiones	25
9. Bibliografía	26
10. Anexos.....	28

1. Contextualización del Problema

Dentro de la contaminación ambiental por plásticos, se destaca la categoría de los juguetes, los cuales están diseñados para estimular la diversión y los intereses lúdicos de los niños. Estos juguetes no solo son parte integral del desarrollo infantil, sino que también contribuyen a la generación de residuos al llegar a un punto en el que dejan de ser utilizados y se convierten en desechos.

A nivel mundial se producen en promedio 430 millones de toneladas de plástico al año, entre las cuales dos tercios se utilizan por un breve período (ONU, 2023). A pesar de esto, este ciclo corto conlleva graves consecuencias: diariamente, más de 2000 camiones de basura llenos de plástico son arrojados a océanos, ríos y lagos. Si no se actúa, la contaminación por plásticos se triplicará para el 2060. Se han implementado medidas concretas a nivel internacional para abordar este problema, con un enfoque completo a lo largo del ciclo de vida del plástico. La reducción, el reciclaje y la reorientación en el uso del plástico podrían reducir la contaminación en un 80% y generar 700,000 empleos netos para el 2040.

Por otro lado, existe preocupación por parte del Ministerio de Ambiente del Perú ya que destaca la importancia de que los ciudadanos peruanos desempeñen un papel fundamental en promover el consumo consciente y disminuir la producción de desechos sólidos. En Perú, cada día se producen en promedio 21 mil toneladas de desechos municipales, generados por sus 30 millones de habitantes. (El Peruano, 2021).

Según (*Creando una Economía Circular Para los Juguetes - Circula el Plástico - Pacto Chileno de los Plásticos*, 2020), los juguetes son productos que representan e inspiran felicidad, lamentablemente estos juguetes se convierten en desechos a raíz del cambio en los intereses de

juego de un niño. En 2019, las ventas globales de juguetes superaron la marca de los USD 90 mil millones, sin embargo, alrededor del 80% de los juguetes terminan en vertederos, incineradoras o en el océano, lo que resulta en la pérdida de gran parte de su valor cuando se desechan, casi un tercio de los padres han confesado descartar juguetes en perfecto estado de funcionamiento porque sus hijos ya no los utilizan para jugar.

A medida que los niños crecen, muchos de los juguetes que poseen quedan en desuso al volverse grandes. A pesar de estar en buen estado la mención de poner en práctica desde la infancia, fue fomentar en los niños la capacidad de reutilizar y transformar objetos cotidianos en nuevos juguetes que estimulen su imaginación y creatividad. Permitiendo un espacio para explorar, descubrir y experimentar diferentes formas y materiales. Por lo tanto, la mejor opción es regalarlos a otros niños, familiares o conocidos que puedan darles una segunda vida en beneficio que obtienen les enseña el valor de la creatividad y la sostenibilidad como una herramienta poderosa para el crecimiento de los más pequeños. Este estudio nos permite que se genere el vínculo para establecer la responsabilidad ambiental en las nuevas generaciones. (Murillo, Revilla y Ramos, 2021).

Es por ello, que se busca desde esta investigación, un enfoque especial sobre la reutilización de juguetes para la reducción, reutilización y reciclaje (Las 3R). Mediante la creación de una plataforma web y aplicativo móvil llamada “Ciclo Juego” para facilitar la reutilización de juguetes de segunda mano en Lima Metropolitana, en el año 2024. La cual será una herramienta para aliviar el sentimiento de frustración, de los padres al no saber qué hacer con la cantidad de juguetes en desuso de sus hijos, ayudándolos a contribuir con el correcto ciclo responsable de los juguetes.

2. Justificación

La presente investigación está enfocada en solucionar un problema actual que afecta a un porcentaje de la población peruana. Para ello se propone desarrollar la propuesta creativa llamada “CICLO JUEGO”. Que ayude a facilitar la reutilización correcta de los juguetes infantiles para contribuir con la reducción de desechos generados por los juguetes utilizados por los niños de 3 a 5 años en Lima Metropolitana.

2.1. Justificación Social

Se sabe que, en el Perú, hay diferentes razones por la cual existe el desperdicio generado por juguetes infantiles, ya sea por el exceso de juguetes, pérdida de interés por el juguete, crecimiento del niño, cambio de intereses o material de baja calidad, debido que, en su mayoría, los plásticos para fabricar juguetes no reciclables, el 80% termina en vertederos, incineradoras o en los océanos. Sin embargo, algunas empresas, pensando en la salud pública, el medio ambiente y la responsabilidad social, han optimizado sus procesos para reconocer sustancias peligrosas y están trabajando en cómo producir juguetes de manera amigable con el medio ambiente, sin dejar de ser económicamente viables. Por eso, se encontró que algunos proyectos como “El Customizador Marvel”, entre otros, recomponen y adaptan con diferentes técnicas las partes de los juguetes, generando un acabado similar o mejor que el original (Collantes y Jerkovic, 2023).

2.2. Justificación Práctica

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la creación de una una plataforma web para poder de esta manera promover la conciencia ambiental y reducir el desperdicio de juguetes infantiles. Esta plataforma web será sencilla de adquirir y usar, ya que brindará a los usuarios información sobre cada detalle de implementación de las 3R en los juguetes infantiles.

Además, los usuarios podrán encontrar artículos de noticias sobre la reutilización y reciclaje de juguetes, zona y horarios del stand móvil para que puedan recolectar y circular los juguetes, mensajería para la comunicación, entre otras opciones. Ayudando a los padres a utilizar responsablemente los juguetes usados por sus hijos, reduciendo el desperdicio de juguetes e incrementando la durabilidad del producto. Este aspecto será crucial ya que se busca contribuir a la reducción de la contaminación por desechos y ofrece a los padres la posibilidad de aliviar su frustración al reducir el impacto ambiental mediante prácticas sostenibles y una orientación adecuada. Como resultado, esta plataforma web podrá obtenerse con el fin de la participación a la comunidad sobre cómo conducirá a que los beneficiarios tengan un aprendizaje más enriquecedor sobre los juguetes infantiles evitando que terminen en los vertederos. Buscando lograr un efecto positivo en la sociedad, abordando el problema de acumular de juguetes en desuso que afecta la seguridad del medio ambiente.

Teniendo como referencia la plataforma digital Kidalos en España que sobresale al fusionar la economía circular con la Navidad ofreciendo productos infantiles, promoviendo la sostenibilidad y la reutilización a través de la economía circular. (Innova Spain, 2021).

2.3. Justificación Metodológica

El enfoque metodológico será el Toulouse Thinking, este proceso facilitará el desarrollo de la investigación desde la investigación del tema, la prolongación de distintas alternativas de solución, logrando posibles resultados innovadores en base a un proceso ligero, comprensivo y reiterado, para nuestro público objetivo. Este método consiste en las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir. Cada fase tiene como propósito mejorar la idea desde lo más básico a lo más complejo. Otra herramienta utilizada fue el “Mapa de actores”, como su nombre indica, hace referencia a la observación de la relación que tienen con respecto al tema

(central, directos o indirectos). Por otro lado, también se implementó el “Arquetipo” el cual consiste en conocer más a profundidad el comportamiento, estilo de vida y necesidades del público objetivo. Finalmente, el “Reto de diseño” nos ayuda en la definición de todos los arquetipos, centrándonos en uno y la “Propuesta de valor” que ayudó a orientar la ideación para el proyecto.

3. Reto de innovación

Creación de una plataforma web para facilitar la reutilización de juguetes infantiles en Lima Metropolitana, en el año 2024.

3.1.Preguntas

3.1.1. Pregunta general

¿De qué manera a través de la creación de una plataforma web se puede facilitar la reutilización de juguetes infantiles en Lima Metropolitana, en el año 2024?

3.1.2. Preguntas específicas

P1: ¿Cuáles son las necesidades del usuario que contribuirán con la creación de la plataforma web?

P2: ¿De qué manera se podría designar una segunda oportunidad o función a los juguetes infantiles para su circulación responsable en Lima Metropolitana?

P3: ¿Cómo se podría identificar el impacto de los juguetes para generar mayor conciencia medioambiental en nuestra sociedad?

3.2.Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Diseñar una plataforma web para facilitar la reutilización de juguetes infantiles en Lima Metropolitana, en el año 2024.

3.2.2. Objetivos específicos

O1: Analizar las necesidades del usuario que contribuirán con la creación de la plataforma web.

O2: Designar una segunda oportunidad o función a los juguetes para su circulación responsable en Lima Metropolitana.

O3: Identificar el impacto que tienen los juguetes de segunda mano para generar mayor conciencia medioambiental en nuestra sociedad.

4. Sustento Teórico

4.1.Estudios previos

A continuación, se incluyen ocho estudios previos que han servido de referencia y sustento para esta investigación.

4.1.1. Antecedentes Nacionales

En el primer caso de antecedentes nacionales se encontró a Rojas, Saguma, Fuster y Villanueva (2022), con una tesis para obtener el grado de Magíster en Administración. La Universidad peruana privada ESAN (Graduate School of Business) “Plan de Negocio de una empresa de alquiler de juguetes a través de una plataforma digital de economía circular”.

El objetivo general consiste en proponer evaluar la factibilidad económica de un negocio de alquiler de juguetes a través de una plataforma digital que requiere un análisis exhaustivo de diversos factores clave, así como la elaboración de un plan de negocios sólido y bien estructurado que permita maximizar el potencial de éxito de la empresa.

Se llegó a la conclusión que, para abordar este desafío, fue fundamental fomentar la colaboración entre la comunidad y promover la creatividad en la búsqueda de soluciones. Ya que la opción innovadora es a través de una economía circular, donde puedes donar o intercambiar los juguetes usados. Estas iniciativas no solo ayudan a liberar espacio en los hogares, sino que también fomentaría la sostenibilidad y el consumo consciente.

Considerando sus resultados en que los niños son los que mueven el mundo, por ello es clave la importancia de reducir, reutilizar y reciclar los recursos naturales. Se tomaron en cuenta los rangos de edades de los niños para considerar segmentos más específicos comunicando al cliente para absolver las dudas y sugerencias. Finalmente, en cuanto a la utilidad de la investigación, guarda relación ya que demuestra, implementar una estrategia de atracción a través de redes sociales para dar a conocer la propuesta de valor a los padres de familia y motivarlos a contratar el servicio.

4.1.2. Antecedentes Internacionales

En el primer caso de antecedentes internacionales se encontró a Rubén D. Collantes y Maricsa Jerkovic (2023). Juguetes de plástico: contaminación ambiental y riesgos para la salud humana - Chiriquí, Panamá 2022 - 2023 (artículo con fines reflexivos ante los riesgos en la salud humana y la contaminación ambiental por la utilización de plástico en la industria de los juguetes). Revista Semilla del Este, Chiriquí, Panamá.

Buscan que se medite acerca de los riesgos hacia la salud humana a causa de la contaminación ambiental derivada al uso de plásticos utilizados en la industria del juguete, así como soluciones viables para aliviar estos problemas. Se llegó a la conclusión de que las industrias de juguetes se enfrentan a desafíos vinculados con la contaminación del medio ambiente y el bienestar humano. A pesar de ello, hay compañías dedicadas a llevar a cabo iniciativas en beneficio del medio ambiente y la salud, especialmente la de los niños.

En relación a los hallazgos de la investigación, se descubrió que se implementan 40 toneladas de plástico, metales pesados y sustancias perjudiciales para fabricar juguetes. Por ello, algunas empresas, pensando en la salud pública, el medio ambiente y la responsabilidad social, han optimizado sus procesos para reconocer sustancias peligrosas y están trabajando en cómo producir juguetes de forma respetuosa con el medio ambiente, sin dejar de ser económicamente viables.

Para concluir, se resalta que los plásticos para fabricar juguetes no son reciclables, y el 80% termina en vertederos, incineradoras o en los océanos. Sin embargo, la utilidad del artículo encontró que algunos proyectos como “El Customizador Marvel”, entre otros, recomponen y adaptan con diferentes técnicas las partes de los juguetes, generando un acabado similar o mejor que el original.

Respecto al segundo caso hallamos a Víctor Murillo Ligorred, Alfonso Revilla Carrasco, Nora Ramos Vallecillo (2020). ¿Qué hago con los juguetes rotos? El arte de reciclar y el trabajo con los ODS en la Educación Primaria - España - 2020 (artículo de revista que presenta una

conceptualización teórica sobre los proyectos de educación artística con fines de concientización medioambiental).

La intención del artículo es crear conciencia ecológica a temprana edad mediante la metodología de taller. Esta metodología busca poner en práctica a que los niños conecten con su parte artística, emprendedora y desarrollen su psicomotricidad mediante la reutilización o nuevas creaciones desde los juguetes rotos o en desuso. La solución que se planteó fue fomentar en los niños la capacidad de reutilizar y transformar objetos cotidianos en nuevos juguetes que estimulen su imaginación y creatividad. Permitiendo un espacio para explorar, descubrir y experimentar diferentes formas y materiales. El beneficio que obtienen les enseña el valor de la creatividad y la sostenibilidad como una herramienta poderosa para el crecimiento de los más pequeños.

Referente a los efectos del artículo, se menciona como resultado más significativo del trabajo la oportunidad de explorar e ir descubriendo sus habilidades expresando sus propias ideas de forma autónoma. Se resalta que esto brinda la confianza necesaria con el apoyo de un adulto para llevar a cabo sus proyectos de manera exitosa.

Finalmente, en cuanto a la utilidad de la investigación, se halló el cuestionamiento que se hace al comportamiento consumista en la sociedad, y la mención de poner en práctica desde la infancia el hábito de brindarle una segunda oportunidad a los diferentes objetos para fomentar la conciencia ecológica. Este estudio nos permite que se genere el vínculo para establecer la responsabilidad ambiental en las nuevas generaciones.

En relación al tercer caso de antecedentes internacionales tenemos a Mariana Restrepo-Hincapié y a Juan M. Cogollo-Flórez (2021). *El Problema de la Recogida de Productos Defectuosos en el Mercado: Enfoques Académicos y Legales* - Medellín, Colombia - 2021 - (tesis de la facultad de ingeniería para la Universidad de La Salle)

El objetivo del proyecto es reconocer los principales enfoques académicos y legales empleados tanto a nivel nacional como internacional para planificar y llevar a cabo estrategias de retirada de productos. Se utilizó un enfoque de investigación exploratoria mediante una revisión de literatura y análisis bibliométrico con Vosviewer. Se evidenció un crecimiento en el número de recalls en los últimos 20 años, especialmente en la industria de juguetes (161 %). Las principales metodologías para el estudio de los recalls son de naturaleza cualitativa.

Los resultados obtenidos nos comentan que se requieren nuevas contribuciones académicas dirigidas al avance de modelos y enfoques metodológicos que posibiliten la participación de todos los actores de la cadena de suministro en la planificación y aplicación de estrategias coordinadas para reducir los riesgos de aparición de productos defectuosos o peligrosos en el mercado.

Para concluir, respecto a la utilidad del artículo podemos resaltar el dato que los juguetes han tenido un crecimiento sostenido del 161 % en la recogida de productos defectuosos. Estos productos pueden ser reparados o desechados por las grandes empresas.

Finalmente, en el cuarto antecedente internacional se tiene a Vigueras y a Diego Ivan (2023)

El objetivo del estudio es disminuir el impacto ambiental que tiene el residuo plástico y ser capaces de reciclarlo, solucionando el problema mediante el diseño y desarrollo de un juguete empleando plástico PETG (Polietileno tereftalato glicolizado) mediante la impresión 3D.

Como resultados el consumidor puede cambiar al mercado de juguetes actual: alterando los hábitos de compra, presionando a las empresas nacionales por productos sustentables y prohibiendo la comercialización de productos que causen daño al medio ambiente o que utilicen materiales no renovables. Sin embargo, como diseñadores, podemos promover e impulsar iniciativas con conciencia ambiental. Los investigadores sostienen que un simple juguete tiene el potencial de despertar la curiosidad en los niños.

Finalmente, en cuanto a la utilidad de la investigación, se halló que el juguete resultante fue un éxito instantáneo entre los niños de esa edad. Con su diseño colorido y atractivo, logró captar la atención de los pequeños de manera inmediata. Además, al estar elaborado con materiales sustentables, no solo fomenta la diversión, sino también inculca valores de cuidado del medio ambiente y sostenibilidad. La creatividad del autor en la creación de este juguete demostró que es posible combinar la diversión con la responsabilidad ambiental, inspirando a otros a seguir su ejemplo y crear productos innovadores y amigables con el planeta.

4.2.Marco teórico

Para lograr el éxito en los objetivos establecidos en este estudio, es fundamental considerar ciertos conceptos que enmarcan la problemática y la solución de manera efectiva. Estos conceptos también son clave para desarrollar herramientas de medición y pruebas para el servicio. Estos conceptos son: Contaminación ambiental por juguetes, desecho generado por juguetes y circulación responsable y reutilización de los juguetes.

4.2.1. Plataforma digital

Estas plataformas permiten compartir información, conectarse con personas de intereses similares y promocionar productos o servicios. Otra herramienta importante son los servicios de mensajería instantánea, como WhatsApp, Messenger y Telegram, que facilitan la comunicación directa y en tiempo real. Además, no podemos olvidar las plataformas de videoconferencia, como Zoom y Skype, que nos permiten realizar reuniones virtuales e intercambiar ideas de manera efectiva. Con estas herramientas a nuestro alcance, la comunicación en línea se ha convertido en una parte fundamental de nuestra vida cotidiana y laboral. (Fernández y Benavides, 2020).

4.2.2. Contaminación ambiental por juguetes

De acuerdo a Collantes y Jerkovic (2023), la industria del juguete es globalmente relevante y rentable, con efectos socioeconómicos positivos en las naciones con fábricas principales. No obstante, también representa una fuente de contaminación ambiental y amenazas a la salud por el uso de plásticos y otros materiales. A pesar de los esfuerzos por reducir, reutilizar y reciclar, cerca del 90 % de todos los juguetes producidos son completamente de plástico.

4.2.3. Desecho generado por juguetes

Estos productos desechados, que no necesariamente están dañados, son transportados a diferentes partes del mundo. Se comercializan de nuevo para luego terminar en vertederos, contaminando áreas que, debido a la falta de gestión, tendrán una recuperación incierta. (Murillo, Carrasco y Ramos, 2021).

4.2.4. Circulación responsable y reutilización de los juguetes

Se menciona en (Circula el Plástico - Pacto Chileno de los *Plásticos*, 2020) que es fundamental reutilizar y compartir los numerosos juguetes existentes para evitar que se conviertan en residuos ofreciendo una economía circular responsable con personas que desean darles una segunda oportunidad a los juguetes. Es un sistema simple y mutuamente beneficioso que mantiene los juguetes en circulación, llevando alegría y evitando que terminen en los vertederos.

El enfoque es reducir desechos para que las personas puedan entender lo importante que es reducir, reutilizar y reciclar. Al reutilizar un juguete, no solo se evita la necesidad de fabricar uno nuevo, sino que también se contribuye de manera significativa a la reducción del impacto ambiental.

5. Beneficiarios

Según las encuestas y entrevistas que realizamos para el proyecto de innovación, los beneficiarios corresponden tanto a padres de familia y familiares apoderados con un perfil demográfico de nivel socioeconómico “A - B”.

5.1.Arquetipo del cliente

El arquetipo está conformado por padres de familia cuyos hijos tienen la edad de 3 a 5 años, residentes en Lima Metropolitana, donde aprenden hábitos de reutilización responsable y la importancia del cuidado del ambiente. Siendo nuestro arquetipo de cliente como padre de familia

5.2.Mapa de Actores

5.2.1. Madres y padres de familia tradicionales

Los padres de esta generación son más tradicionales sobre los cambios sociales actuales. Existe un espíritu de ensalzamiento de la familia tradicional que alienta un fundamento principal de enfrentamiento contra las adversidades (De Martino, 2022). Con edades entre los 40 y 35 años, no siempre son conscientes de los estereotipos de género arraigados en sus familias. Es importante que comprendan que están transmitiendo estos estereotipos a sus hijos.

5.2.2. Madres y padres solteros

Ser madre o padre soltero no es una tarea fácil. En muchas ocasiones, la ausencia de apoyo de la otra pareja puede complicar las cosas, llevando a asumir tanto el rol de padre como el de madre para criar al niño. Esto puede influir en su perspectiva de la vida, sus comportamientos y valores.

5.2.3. Madres y padres jóvenes

Jóvenes padres y madres son familias entre 22 y 34 años, quienes se inspiran en la sabiduría de generaciones anteriores al tomar ciertas acciones, pero al mismo tiempo reinterpretan las prácticas de crianza recibidas. Introducen nuevos enfoques de la maternidad y

paternidad que involucran una conexión mutua con sus hijos y relaciones duraderas que les permiten disfrutar de su compañía.

5.2.4. Apoderados

Las familias acogedoras profesionalizadas son aquellas que ofrecen protección temporal y cuidado diario a menores con necesidades especiales y en situación de desprotección familiar.

5.2.5. Casa hogares

Centros de asistencia social que serán beneficiados, estos brindan alojamiento, alimentación y otros servicios a menores huérfanos, desamparados o abandonados. Por lo general, no hay restricciones de edad, género u otras características, ni se realiza una separación de la población basada en ninguna de estas.

5.3. Público

5.3.1. Directos

El público directo de la plataforma web informativa están enfocados en los padres y familiares de niños de 3 a 5 años de edad, que buscan responsablemente que sus hijos puedan ayudar a brindar un uso respetuoso para aumentar la durabilidad de los juguetes.

Abordando el inconveniente del desperdicio generado por los juguetes infantiles con una idea innovadora de la reutilización correcta y responsable de los juguetes usados por sus hijos beneficiando así al medio ambiente y a la comunidad.

5.3.2. Indirectos

El público indirecto serán los niños de 3 a 5 años de edad que residan en Lima Metropolitana, que busquen querer darles la segunda oportunidad a sus juguetes infantiles así

tomando en consideración el ciclo de vida responsable de los juguetes aprendiéndolo en su etapa de desarrollo.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Facilitar a los padres de familia de niños de 3 a 5 años a reutilizar responsablemente los juguetes usados por sus hijos, proporcionando una plataforma web con el fin de recolectar juguetes en centros comerciales y donarlos a instituciones sociales.

Así mismo, reducir el desperdicio generado por los juguetes infantiles y contribuir a prolongar su ciclo de vida, beneficiando así al medio ambiente y a la comunidad.

6.2. Segmento de clientes

Es esencial tener en cuenta la identidad de los clientes, ya que el servicio se desarrolla en función de sus características y necesidades. Tras una exhaustiva investigación y un detallado proceso de diseño centrado en satisfacer las necesidades de todos los arquetipos, se pueden identificar los siguientes segmentos de clientes:

6.2.1. Segmento directo:

El grupo principal está conformado por padres de familia o apoderados de niños entre 3 y 5 años que opten por la reutilización responsable por el desperdicio de los juguetes infantiles en Lima Metropolitana.

6.2.2. Segmento indirecto:

Niños de 3 a 5 años que se encuentran en etapa de desarrollo infantil.

6.3. Canales

6.3.1. Comunicación

Redes sociales: Se utilizarán redes como Facebook, Instagram, TikTok y Whatsapp. Mediante estas, la comunicación será fácil y rápida con el público objetivo.

Página web: Se encontrará información más completa sobre el proyecto, el equipo realizador, puntos y horarios de recolección de juguetes, etc.

Boca a boca: Todas las personas que se enteren de este proyecto lo conversarán con sus familiares y amigos. Así muchas más personas se enterarán de esta iniciativa.

6.3.2. Entrega

Recolector presencial: Habrá una persona encargada de la atención al cliente en el stand movable.

Distribuidor presencial: Es la persona encargada de la comunicación y transporte de los juguetes a las instituciones sociales.

6.4. Relación con los clientes

Habrá muchos tipos de comunicación con los clientes; se realizará una comunicación directa y con un vínculo sentimental al tener comunicación por teléfono celular o cuando se converse cara a cara sobre la iniciativa. Se realizará una comunicación a distancia cuando se use la mensajería e-mail para enviar las últimas actualizaciones sobre el proyecto y noticias. También se tendrá comunicación a través de terceros ya que habrá colaboradores en el stand presencial.

6.5.Actividades clave

6.5.1. Creación de identidad de marca:

Nacerá una nueva empresa a partir de la representación visual de un diseño de logotipo, valores, paleta de colores y objetivos.

6.5.2. Creación de la página web:

Será el eje principal de la iniciativa junto con el stand móvil; contará con un conteo en tiempo real de los juguetes que están teniendo una segunda vida con otro niño, se publicarán artículos y noticias sobre la reutilización y reciclaje de juguetes, se mostrará la zona y horarios del stand móvil para que puedan entregar sus juguetes.

6.5.3. Redes sociales:

Ganar relación e interacción con el usuario mediante contenido para redireccionarlo a la página web. Instagram: Publicidad pagada sobre la web, evidencias del servicio y contenido orgánico. Facebook: Publicidad pagada, contenido orgánico. TikTok: Se realizará contenido orgánico y atractivo.

6.5.4. Desarrollo físico:

La creación del stand físico móvil que se desplazará por distintos centros comerciales.

6.6. Recursos clave:

Se trabajará con programadores web con experiencia en soporte técnico web para que se encarguen de mantener óptimamente la página web. También se trabajará con un diseñador, este realizará la identidad visual de la marca y los contenidos gráficos y audiovisuales para las redes sociales. Se contará con personal de administración para mantener el inventario de juguetes bien

organizado. Contaremos con un diseñador para elaborar el stand móvil físico. Se usarán laptops y celulares como recursos tecnológicos para mantener conectada la marca con el uso del internet.

6.7. Aliados claves:

Ciclo Juego formará alianzas estratégicas con municipios, casas hogares y centros comerciales para llevar a cabo el proyecto.

6.7.1. Municipios:

Municipalidad de Miraflores, Santiago de Surco y San Miguel

6.7.2. Casa Hogares:

Nuestros aliados que saldrían beneficiados con esta iniciativa serían Casa Hogar Juan Pablo II y Casa Hogar Madres Solteras.

6.7.3. Centros Comerciales:

Centros Comerciales Larcomar, Jockey Plaza y Plaza San Miguel.

6.8. Fuentes de ingresos:

Ciclo Juego va a generar ingresos mediante anunciantes que quieran mostrar publicidad en su página web, también se aceptarán donaciones voluntarias de los usuarios para que la iniciativa se siga realizando y manteniéndose de una manera eficiente.

6.9. Presupuestos

6.9.1. Mano de obra:

Se tendrá en cuenta los programadores de la página web y de todo el equipo de decoración y armado del stand móvil que se usará.

6.9.2. Gastos administrativos:

Abarca el sueldo fijo del personal (colaboradores y diseñadores gráficos). También se tendrá en cuenta los montos de movilidad con el stand móvil y con los juguetes,

6.9.3. Gastos de ventas:

Serán los costos del dominio web para la página Ciclojuego y logística.

6.9.4. Gastos financieros:

Capital propio de la organización

6.9.5. Publicidad:

Entran los anuncios en redes sociales (Facebook e Instagram)

7. Resultados

A través de la creación de una plataforma web de circulación responsable para reutilizar juguetes en desuso. Se logró de manera efectiva, cumplir con el reto de innovación, ya que nuestro proyecto "Ciclo Juego" ha demostrado que es una buena iniciativa que ayuda a promover la circulación responsable de juguetes en desuso, reduciendo así el impacto medioambiental asociado con la disposición inadecuada de estos objetos en Lima, Perú. La creación del prototipo de la página web homónima, recibió buena aceptación por parte de los usuarios que la testearon y validaron, demostrando ser una herramienta accesible y efectiva para facilitar la donación y reutilización de juguetes.

Una de las principales fortalezas de la plataforma es su capacidad para permitir a los usuarios cargar archivos multimedia de los juguetes que desean donar. Esta función nos ayudó a mejorar la experiencia del usuario al proporcionar una visualización detallada de los artículos

disponibles para su donación, aumentando la participación y el compromiso de la comunidad con nuestra causa.

Además, dentro de nuestra propuesta, está la implementación de puntos de recolección de juguetes en centros comerciales estratégicos, facilitando aún más el proceso de donación, asegurando la conveniencia y accesibilidad para aquellos que desean contribuir al proyecto. La integración de esta información en la plataforma web ha permitido a los usuarios ubicar fácilmente los puntos de recolección más cercanos, lo que ha impulsado aún más la participación y la adopción del proyecto.

En resumen, nuestro proyecto "Ciclo Juego" ha demostrado ser una iniciativa innovadora en la promoción de la circulación responsable de juguetes en desuso en Lima, Perú.

8. Conclusiones

En el contexto global de una creciente preocupación por la contaminación ambiental, particularmente por los desechos de plástico, los juguetes representan una categoría destacada debido a su naturaleza efímera y su contribución significativa a la generación de residuos.

En este contexto, nuestro proyecto 'Ciclo Juego' emerge como una iniciativa innovadora y oportuna que busca abordar el problema de los juguetes en desuso mediante la creación de una plataforma web intuitiva que busca no solo facilitar la donación y reutilización de juguetes, sino también fomentar una comunidad comprometida con la causa ambiental. La capacidad de los usuarios para cargar archivos multimedia de los juguetes a donar ha mejorado significativamente la experiencia del usuario, mientras que la integración de información sobre puntos de recolección ha garantizado una participación más amplia y diversa. Además, comprobamos que 'Ciclo Juego' sirve como una solución valiosa y efectiva, gracias al buen feedback recibido por parte de algunos padres que testearon la web, quienes expresaron su apoyo y satisfacción con la iniciativa. En última instancia, 'Ciclo Juego' no solo ha demostrado ser una solución eficaz para reducir el impacto ambiental asociado con la disposición de juguetes, sino que también ha sentado un precedente para futuras iniciativas de economía circular en Lima, Perú, y más allá, logrando un paso significativo hacia la construcción de un futuro más sostenible y consciente del medio ambiente.

9. Bibliografía

Circula el Plástico - Pacto Chileno de los Plásticos. (2020). Creando una Economía Circular para los juguetes. <https://circulaelplastico.cl/noticias/creando-una-economia-circular-para-los-juguetes/>

Collantes, R., y Jerkovic, M. (2023). Juguetes de plástico: Contaminación ambiental y riesgos para la salud humana. *Revista Semilla del Este*, 3, 89-98.

https://www.researchgate.net/publication/370375242_JUGUETES_DE_PLASTICO_CO NTAMINACION_AMBIENTAL_Y_RIESGOS_PARA_LA_SALUD_HUMANA

De Martino, M. (2022). Notas sobre Familias y Pandemia. La restauración conservadora de la familia tradicional. *Trabajo Social* 24 (1): 123-141. Bogotá: Departamento de Trabajo Social, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia.

<https://doi.org/10.15446/ts.v24n1.90377>

Diario Oficial El Peruano. (2021). Peruanos generamos 21 mil toneladas diarias de basura.

<https://elperuano.pe/noticia/120825-peruanos-generamos-21-mil-toneladas-diarias-debasura#>

Innova Spain. (2021) Juguetes por suscripción para inculcar la economía circular en la infancia.

<https://www.innovaspain.com/nace-kidalos-economia-circular-juguetes/>

Murillo, V., Ramos, N., y Revilla, A. (2020). ¿Qué Hago Con Los Juguetes Rotos? El arte de reciclar y el trabajo con los ODS en la Educación Primaria. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 39.

https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2021n39/dim_a2021n39a39.pdf

Organización de las Naciones Unidas, (2023). ¿Qué es la contaminación por plásticos? *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/wp-content/uploads/sites/3/2023/09/Que_es_la_contaminacion_por_plasticos.pdf

Restrepo, M., y Cogollo, J. (2021). El Problema de la Recogida de Productos Defectuosos en el Mercado: Enfoques Académicos y Legales. *Revista Lasallista de Investigación*, Volumen 18, 1. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v18n1/1794-4449-rlsi-18-01-114.pdf>

Rojas, V., Saguma, T., Fuster, T., y Villanueva, S. (2022). Plan de Negocio de una empresa de alquiler de juguetes a través de una plataforma digital de economía circular [Tesis de maestría, Esan Graduate School Of Business]. Repositorio institucional de la universidad ESAN. <https://repositorio.esan.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7783262d-3982-4ae0-ab81-6eb65fa99e3f/content>

Salazar, D., y Jasso, D. (2023). Aplicación de Materiales Sustentables para Juguetes [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de Morelos]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/4061>

10. Anexos

10.1. Identidad Visual Ciclojuego



Ciclo Juego

10.2. Otras propuestas de logo



10.3. Prototipo web

Ciclo JUEGO NOSOTROS ¿A QUIÉNES AYUDAMOS? ¿DÓNDE ENCONTRARNOS? **DONAR**

¡DALE UN NUEVO GIRO AL JUEGO!
PARA QUE SEAN LA PRÓXIMA AVENTURA DE
OTRO NIÑO

CONTÁCTANOS

Ciclo JUEGO

LLEVA AL INFINITO Y MÁS ALLÁ LA INFANCIA DE OTROS
NIÑOS DONANDO JUGUETES QUE YA NO USAS

SOBRE NOSOTROS

Ofrecemos un servicio dirigido a los padres de familias de niños que simplifica y concientiza sobre la reutilización consiente de juguetes usados, a través de la recolección y posterior donación a instituciones sociales.
Buscamos alargar el ciclo de vida de los juguetes infantiles para beneficiar al medio ambiente y a la comunidad.

AQUÍ LLEGA LA DIVERSIÓN QUE DONAS



HOGAR PAPA FRANCISCO

Hogar de carácter privado administrado por la diócesis del Callao, que **acoge a niñas retiradas de sus hogares por motivos graves de 0 a 11 años**, dándoles formación cristiana integral hasta que logren ser reinseradas en un núcleo familiar.



CASA HOGAR JUAN PABLO II

La Asociación Juan Pablo Magno es un **albergue en Lurín, Perú donde viven 64 niños. Cada niño en el hogar es parte de una de las ocho familias que viven allí.** En cada familia hay dos Maestros de Familia que cuidan a los niños como padres sustitutos.



Proa

Proa es la primera **plataforma peruana que conecta personas y empresas que quieren hacer voluntariado y/o realizar donaciones** con organización solidarias que necesitan su ayuda.

¿DÓNDE NOS ENCONTRAMOS?

UBICA NUESTROS PUESTOS UBICADOS EN ZONAS ESTRATÉGICAS DE ESTOS C.C ACÉRCATE CON LOS JUGUETES QUE DESEES DONAR ¡TE ESPERAMOS!



Ciclo Juego



QUIERO DONAR

Nombre Apellido

Teléfono

Email

SUBE AQUÍ UNA FOTO O VIDEO DE LOS JUGUETES QUE DESEAS DONAR



10.4. Diseño del stand móvil



10.5. Otras propuestas de diseño de stand móvil



10.6. Tabla de presupuesto

PRESUPUESTO DE COSTO					
		UNIDAD	P. UNITARIO	CANTIDAD	PARCIAL
1 MATERIALES					
1.1	Planchas de OSB de 6mm	Unidad	27,00	5	135,00
1.2	Tablero HDF Nordex Liso 3mm	Unidad	34,9	1	34,90
1.3	Listones de madera pino 1"x2"x10.5'	Unidad	8,50	8	68,00
1.4	Pinturas Ecológica Mate Ecocolor	gl	38,00	2	76,00
1.5	Tela lona acrílica	Unidad	25,00	1	25,00
1.6	Triciclo de carga	Unidad	300,00	1	300,00
1.7	Tornillo Steel Frame Cabeza Plana Placa OSB	Caja	3,90	5	19,50
2 PERSONAL DE TRABAJO					
2.1	Encargado de programación de plataforma digital	Persona	600,00	2	1200,00
2.2	Encargado de diseño y armado del stand móvil	Persona	1000,00	1	1000,00
3 SERVICIOS					
3.1	Agua	Mensual	50,00	1	50,00
3.2	Luz	Mensual	70,00	1	70,00
3.3	Dominio Web	Mensual	130,00	1	130,00
4 PLATAFORMA Y REDES					
4.1	Servicio de Publicidad y Marketing Digital	Empresa	700,00	1	700,00
4.2	Servicio de Arquitectura de Interiores	Empresa	400,00	1	400,00
5 TRANSPORTE					
5.1	Encargado de transporte	Día	150,00	1	150,00
		Costo total por materiales y complementos			4921,7
				Costo total	7927,7