

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA  
PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC



**CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA DIDÁCTICO QUE AYUDE A  
MEJORAR LA POCA CULTURA DE CONSERVACIÓN DEL AGUA EN  
ADOLESCENTES DE LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de Investigación para Obtener el Grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores:

**GLORIA KATHERIN PAZ RAMIREZ**

(<https://orcid.org/0009-0004-9860-1601>)

Trabajo de Investigación para Obtener el Grado de Bachiller en Diseño y Gestión de Moda:

**CARLA CAMILA PEREGO CAPITANICH**

(<https://orcid.org/0009-0000-6829-3549>)

Asesor

**LENY AMELIA PERCCA TREJO**

(<https://orcid.org/0000-0002-8363-8354>)

Lima-Perú

**Junio 2024**

## TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación.....	6
Abstract.....	7
1. Contextualización del problema.....	8
2. Justificación.....	9
2.1 Justificación Social.....	10
2.2 Justificación Practica.....	10
2.3 Justificación Metodológica.....	11
3. Reto de Innovación.....	11
3.1 Preguntas.....	12
3.1.1 Pregunta General.....	12
3.1.2 Preguntas Específicas.....	12
3.2 Objetivos.....	12
3.2.1 Objetivo General.....	12
3.2.2 Objetivos Específicos.....	12
4. Sustento teórico.....	13
4.1 Estudios previos.....	13
4.1.1 Antecedentes.....	13
4.2 Marco Teórico.....	16
4.2.1 Creación de Juego de Mesa Didáctico.....	16
4.2.2 Conceptualización del Juego de Mesa Didáctico .....	16
4.2.3 Características de un Juego de Mesa Didáctico.....	17
4.2.3.1 Facilidad de entendimiento y uso.....	17

4.2.3.2	Educativo.....	17
4.2.3.3	Ecofriendly.....	17
4.2.3.4	Accesible.....	18
4.2.3.5	Juego interactivo.....	18
4.2.3.6	Trabajo en equipo.....	18
4.2.4	Materiales para la elaboración de un Juego de Mesa Didáctico.....	18
4.2.5	Jugadores para la elaboración de un Juego de Mesa Didáctico.....	18
4.2.6	Medios de Comunicación para difundir un Juego de Mesa Didáctico...	18
4.2.6.1	Redes Sociales.....	18
4.2.6.2	Boca a boca.....	19
4.2.6.3	Medios Tradicionales.....	19
4.2.7	Importancia de crear un Juego de Mesa Didáctico.....	19
5.	Beneficiarios.....	20
5.1	Directos.....	20
5.2	Indirectos.....	20
5.2.1	Arquetipo del cliente.....	20
5.3	Cantidad de Beneficiarios.....	22
6.	Propuesta de valor.....	22
6.1	Propuesta de valor.....	22
6.2	Segmento de clientes.....	22
6.3	Canales.....	22
6.4	Relación con los clientes.....	22
6.5	Actividades clave.....	23
6.6	Recursos clave.....	23

6.7 Aliados clave.....	23
6.8 Fuentes de ingreso.....	23
6.9 Presupuesto.....	23
7. Resultados.....	26
8. Conclusiones.....	28
9. Bibliografía.....	29
10. Anexos.....	33

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. <i>Inversión Inicial</i> .....	23
Tabla 2. <i>Gastos Mensuales</i> .....	25
Tabla 3. <i>Ingresos</i> .....	25

## Resumen

El objetivo general de este proyecto de innovación, se basa en poder crear un juego de mesa didáctico, especialmente para los jóvenes de Lima Metropolitana, el cual ayudará a que puedan mejorar la poca cultura de conservación del agua y su buen uso. De esta manera, se estará inculcando a futuras generaciones acerca de esta problemática. La metodología utilizada para este proyecto fue la Metodología Toulouse Thinking, la cual, fue una herramienta importante a lo largo de este proceso, ya que ayudó a investigar, idear, desarrollar y transferir durante todo el proyecto. Además, sirvió como guía para crear soluciones de valor las cuales están reflejadas en el desarrollo del juego de mesa didáctico. Por otro lado, gracias a esta metodología se pudo aplicar las técnicas de investigación que ayudaron a tener una mejor preparación a lo largo de las entrevistas y talleres generativos realizados. El juego desarrollado beneficia especialmente a los jóvenes entre 11 y 18 años, los cuales no tienen conocimientos acerca del cuidado y buen uso del agua. De esta manera, podrán jugar y aprender al mismo tiempo. Después de las validaciones realizadas, el público determinó que el juego de mesa es un buen producto, ya que los ayuda a aprender acerca de esta problemática de una manera diferente e innovadora.

Palabras Clave: Juego de mesa didáctico, Poca cultura, Conservación del agua, Adolescentes, Educativo.

## **Abstract**

The general objective of this innovation project is based on being able to create a didactic board game, especially for the young people of Metropolitan Lima, which will help them to improve the little culture of water conservation and its good use. In this way, future generations will be cultured with this problem.

The methodology used for this project was the Toulouse Thinking Methodology, which was an important tool throughout this process, as it helped to research, ideate, develop and transfer while the project.

In addition, it served as a guide to create value solutions which are reflected in the development of the didactic board game.

On the other hand, thanks to this methodology, it was possible to apply the research techniques that helped to have a better preparation throughout the interviews and generative workshops carried out. The game developed especially benefits for young people between 11 and 18 years old, who do not have knowledge about the care and good use of water. In doing so, they can play and learn at the same time.

After the validations carried out, the public determined that the board game is a good product, as it helps them learn about this problem in a different and innovative way.

**Keywords:** Didactic board game, Little culture, Water conservation, young people, knowledge.

## 1. Contextualización del Problema

En Perú, más de 6 millones de ciudadanos todavía no tienen la posibilidad de disfrutar del agua potable, un elemento indispensable para cubrir las necesidades esenciales de la población. Si bien es cierto de que el país cuenta con una gran riqueza en recursos hídricos, encontrándose así entre los 20 países más privilegiados en este aspecto, la distribución de este recurso no es equitativa, y no siempre coincide con las zonas de mayor necesidad, lo que genera que más del 30% de la población no cuente con acceso directo al agua por medio de las redes públicas (Congreso de la República 2022).

Así mismo, en nuestra capital se evidencia una marcada diferencia entre las zonas urbanas y periurbanas, la cual, más de 1 millón de habitantes carecen de acceso a agua potable. Estas personas se ven presionadas en depender de camiones cisterna para abastecerse de agua, lo que implica costos notablemente más elevados, incluso duplicados en comparación con aquellos que tienen conexión domiciliaria. Esta situación crea incomodidad, ya que se ven obligados a limitar el uso del agua, lo que afecta en actividades cotidianas como la higiene personal, la limpieza del hogar, el lavado de ropa y el consumo diario (Congreso de la República 2022).

La ausencia de conciencia y comportamientos inadecuados con relación al uso del agua, desempeñan un rol fundamental en esta problemática. Dos aspectos cruciales e indispensables son la concientización y la educación, por lo cual, se han implementado campañas con el objetivo de que la población tome reflexión y acción, contribuyendo a disminuir el desperdicio y promover las prácticas responsables en el uso cotidiano del agua (Infobae, 2023).

En cuanto a la educación de los niños y adolescentes sobre el uso del agua, se ha observado que más de 17 mil estudiantes han adquirido conocimientos acerca del uso

responsable y la importancia de los servicios de agua potable y saneamiento, gracias a la iniciativa “Agua Clases” impulsada por el Otass (Organismo Técnico de la Administración de los servicios de Saneamiento). Esta iniciativa ha ayudado a reducir el desperdicio y a preservar el recurso hídrico, especialmente en el contexto del Fenómeno de El Niño (Andina, 2024).

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras de Arquitectura de Interiores, Diseño y Gestión de Modas, Publicidad y Marketing digital y Dirección y Diseño Gráfico, se ha propuesto la creación de un juego de mesa didáctico para un máximo de 4 personas, en donde se tiene que trabajar en equipo para solucionar problemas dentro de una sala al estilo “scape room” , si bien es un trabajo en equipo, cada jugador contará con una cantidad limitada de recursos para resolver las situaciones que se van a presentar en la partida, al tirar los dados, los jugadores moverán sus fichas hacia las casillas donde se presentaran las situaciones a resolver y tendrán que gastar sus recursos, el jugador que logre escapar con más recursos en sus reservas, gana la partida.

Finalmente, se concluye que se diseñó este juego de mesa para ayudar de manera efectiva y asertiva a que los adolescentes de Lima tengan un correcto conocimiento y actúen de manera consciente y responsable ante la escasez del agua.

## **2. Justificación**

La presente investigación se enfoca en resolver una problemática actual que afecta a gran parte de la población de Lima Metropolitana, tomando como punto de partida a los jóvenes adolescentes quienes no reciben la educación necesaria sobre este tema. Por ello se propone realizar una experiencia educativa de forma lúdica e innovadora.

## **2.1 Justificación Social**

Es vital para las personas que quieran vivir de una manera sana y sostenible tener una buena mentalidad protectora del agua; sin embargo, a pesar de tanta información disponible hasta ahora, muy poca se considera, pues no forma parte del conocimiento ni de las ocupaciones diarias en el país mientras tampoco será preocupación en estos momentos. Además, este problema también afecta a muchos adolescentes, especialmente a las niñas, que tienen que faltar a la escuela debido a su período menstrual, ya que no hay instalaciones adecuadas de agua, saneamiento e higiene. De esta manera se limita sus oportunidades de crecer en su proceso educativo, algo que le puede impedir progresar en el sector personal y profesional en un mediano plazo (Perú21, 2023).

Por último, al jugar un juego de mesa creativo, ofrecerá oportunidades para aprender y para experimentar habilidades en toma de decisiones estratégicas sobre cómo manejar el agua de manera entretenida y dinámica, de tal manera que las personas se verán beneficiadas.

## **2.2 Justificación Practica**

Esta investigación se realiza porque existe la urgencia de educar e informar a los adolescentes de Lima Metropolitana, debido a que tienen poco conocimiento acerca de la conservación del agua y de cómo esto afecta su rutina diaria. Es de suma importancia comprender el largo recorrido que el agua realiza hasta llegar a nuestros hogares, así como el gran trabajo que hay detrás de ello. Tal como menciona al abrir un grifo, debemos pensar en las comunidades rurales y en su dedicación para preservarlo en su estado más puro. Debemos meditar sobre los trabajadores en las plantas de tratamiento que aseguran la calidad y seguridad del agua que llega a nuestros hogares. Es muy importante sensibilizarnos con las diversas organizaciones que trabajan por proteger los ecosistemas hídricos, asegurando un futuro sostenible para todas las comunidades. Y también, apreciar el valor de la naturaleza,

que nos proporciona el agua como un regalo invaluable y fundamental para la vida (Aquafondo, 2023).

Por lo que la propuesta de negocio busca aligerar esta problemática con el fin de que los adolescentes logren tomar conciencia sobre los actos que toman diariamente y logren ser un agente de cambio positivo para la sociedad.

### **2.3 Justificación Metodológica**

Con el objetivo de proponer una solución innovadora para nuestra problemática se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, la cual permite realizar el trabajo de manera más objetiva, creativa, interactiva y dinámica con el usuario.

La primera herramienta de desarrollo del proyecto fue el Mapa de actores, el cual permite tener una mejor idea de las personas involucradas en la problemática, para llegar hacia el público objetivo. Como segunda herramienta se empleó el análisis de datos, el cual permite la interacción directa con el usuario y poder obtener información y estadísticas relevantes sobre la problemática. La tercera herramienta que se empleó fue el mapa mental el cual permite relacionar las categorías halladas en los pasos anteriores y poder explicar de manera más concisa la problemática en el contexto de cada persona. La cuarta herramienta que se desarrollo fue el Lienzo tema, el cual permite plasmar de manera más clara y concisa toda la información extraída a lo largo de la primera fase.

Finalmente, se empleó la herramienta llamada Problema – Reto para poder identificar el problema desde lo menos importante hasta lo más urgente de resolver y realizar la creación de soluciones enfocadas en las necesidades de las personas.

## **3. Reto de innovación**

Poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana.

### **3.1 Preguntas**

#### **3.1.1 *Pregunta General:***

¿De qué manera se podría ayudar a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima Metropolitana?

#### **3.1.2 *Preguntas Específicas:***

P1: ¿Qué materiales se necesitaría para crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de lima metropolitana?

P2: ¿Qué enfoques creativos se utilizaría para crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana?

P3: ¿Qué tan efectivo sería crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana?

### **3.2 Objetivos**

#### **3.2.1 *Objetivo General:***

Crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana.

#### **3.2.2 *Objetivos Específicos:***

O1: Determinar qué materiales se necesitaría para crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana.

O2: Identificar que enfoques creativos se utilizaría para crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana.

O3: Validar qué tan efectivo sería crear un juego de mesa didáctico que ayude a mejorar la poca cultura de conservación del agua en adolescentes de Lima metropolitana.

## 4. Sustento Teórico

### 4.1 Estudios Previos

#### 4.1.1 Antecedentes:

Carrera (2020) Desarrolló la tesis *ANTENA: Juego De Mesa Didáctico Para Desarrollar un Pensamiento Imaginativo*, para optar el Título profesional de Diseñadora Industrial, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo Departamento de Diseño de Chile.

Tuvo como objetivo Evaluar la viabilidad para la creación de un juego de mesa cooperativo que simula un encargo de diseño en el aspecto académico, utilizando la metodología de Design Thinking, que incentive a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo en un entorno libre de presiones, donde puedan intercambiar ideas y estrategias con sus compañeros, generando así una mejoría en su estado de ánimo creativo. Llegando a la conclusión de que esta creación de juego genera un impacto positivo en la creatividad, ya que está comprobado de que los alumnos al autoexigirse demasiado a la hora de que tienen que crear, los afecta negativamente por lo que pasan por momentos de bloqueos creativos o sequia de ideas, esta puede convertirse en una herramienta de vida para todo público que quieran entrenar su pensamiento creativo, logrando un buen desempeño laboral, académico y personal.

Se escogió esta investigación porque brinda algunos puntos que son relevantes y se asemeja al presente proyecto, ya que se creará un juego de mesa interactivo en el cual la desarrollaremos teniendo como base la metodología de Design Thinking.

Ortega (2023) Desarrolló la tesis *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado*, para optar el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Facultad de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca de Ecuador.

Tuvo como objetivo reforzar la enseñanza de las matemáticas en alumnos de segundo grado de la EGB en la UEAV, descubriendo los desafíos más significativos que afrontan los estudiantes y generando métodos didácticos a través de juegos de mesa para obtener mejoras en su aprendizaje en esta área.

Llegando a la conclusión de que los juegos de mesa se reconocen como valiosas estrategias didácticas que tienen la disposición de atrapar y mantener la atención de los estudiantes. Al lograr un atractivo particular, los juegos inspiran a los alumnos, permitiéndoles comprometerse activamente en su desarrollo educativo. Además, promueven la colaboración y la interrelación entre los estudiantes, aumentando así su aprendizaje de manera individual mientras participan en actividades grupales.

Se escogió esta investigación porque brinda muchos puntos interesantes y a la vez se asemeja al presente proyecto a desarrollar, ya que se diseñará un juego de mesa como herramienta de aprendizaje en la cual desarrollaremos una metodología interactiva y educativa logrando un impacto llamativo y motivador en los adolescentes.

Linares (2022) Desarrolló la tesis *Aplicación de la biomiméisis en el diseño de un juego educativo acerca del aprovechamiento del agua*, para optar el Título de maestría en Diseño para la innovación de productos y servicios, en Pontificia Universidad Javeriana.

El objetivo principal fue estimar la posibilidad para la creación de un juego de mesa dirigido a las familias en Colombia, de esta manera enseñar de una forma más divertida la

importancia del cuidado del agua. Se llegó a la conclusión que el juego logró enseñar a las familias la importancia del agua y su cuidado, en donde además se pudo mejorar varios de sus hábitos.

Se escogió este estudio porque proporciona ciertos aspectos destacados que guardan similitud con el proyecto actual, ya que se fomentará el cuidado del agua mediante un juego de mesa interactivo para las familias. Por ende, habrá un mejor cuidado del agua en las familias.

Se escogió este estudio porque proporciona ciertos aspectos destacados que guardan similitud con el proyecto actual, ya que se fomentará el cuidado del agua mediante un juego de mesa interactivo para las familias. Por ende, habrá un mejor cuidado del agua en las familias.

Barrera (2022) Desarrolló la tesis *Aprendizaje del cuidado del agua en los estudiantes de primaria*, para optar por el Título profesional de Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales, en la Universidad Nacional de Colombia.

Se tuvo como prioridad la creación de un juego de mesa específicamente en el departamento de Tolima, en donde el principal objetivo fue brindar un mejor aprendizaje a los estudiantes de primaria acerca del cuidado del agua.

Logrando llegar a la conclusión que el juego pudo ayudar a los estudiantes a que comprendieran la importancia y el buen manejo del agua. Además, para la creación del juego estuvo se evidenció la buena participación activa de los estudiantes con respecto a campañas de sensibilización.

Se escogió este estudio porque proporciona ciertos aspectos destacados que guardan similitud con el proyecto actual, ya que se fomentará el cuidado del agua mediante un juego de mesa interactivo a jóvenes estudiantes.

Díaz (2020) Desarrolló la tesis *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del covid-19*, para obtener el título profesional de Licenciado en Arte y Diseño Empresarial en Universidad San Ignacio de Loyola.

Se desarrolló un juego de mesa educativo con el propósito de enseñar a los niños las operaciones matemáticas básicas. Este juego hace un énfasis a la mejora en los recursos educativos y en el método de enseñanza, especialmente en el contexto del Covid-19.

Llegando a la conclusión que los juegos de mesa con objetivos educativos son herramientas eficaces para facilitar un aprendizaje dinámico. Asimismo, generan la competencia de forma pacífica entre los grupos y promueven la colaboración, lo que contribuye significativamente al proceso educativo de los niños.

Se escogió este estudio porque brinda aspectos importantes los cuales comparten semejanza con el proyecto presente. Ya que, por medio de la gamificación, garantiza un aprendizaje más accesible por medio del juego.

## **4.2 Marco Teórico**

### ***4.2.1 Creación de Juego de Mesa Didáctico***

Un juego de mesa didáctico, es un método de aprendizaje enfocado a que el público, principalmente los jóvenes adolescentes aprendan de manera objetiva, creativa e interactiva. Abarca temas relacionados con los recursos básicos de la vida, principalmente el agua y la cultura que debemos tener como conocimiento para su conservación.

### ***4.2.2 Conceptualización del Juego de Mesa Didáctico***

Forma Infancia European School (2019) menciona que el Juego Didáctico es una herramienta de aprendizaje, el cual combina la educación con el entretenimiento. Su

propósito principal es facilitar el desarrollo de las capacidades cognitivas y sociales en los niños. Entre los diversos beneficios que ofrece, se destaca la mejora de la memoria, la preparación para enfrentar tanto el éxito como el fracaso, el fortalecimiento de las habilidades sociales, el estímulo del desarrollo motor, el aumento de la autoestima y el bienestar emocional, la promoción de la observación y la motivación, así como el impulso de la creatividad, la perseverancia y la responsabilidad.

De acuerdo con Colombia Aprende (2021), afirma que, los tipos de juegos de mesa para compartir en familia son, actividades recreativas que incluyen tableros y piezas, en donde se ordena según su dificultad en juegos de mesa para las personas. Por lo tanto, se implementan distintos tipos, según el rango de edades, entre ellas hay, Juego de azar, Juegos tradicionales, Juegos recreativos, y por último el Juego didáctico.

#### *4.2.3 Características de un Juego de Mesa Didáctico*

**4.2.3.1 Facilidad de Entendimiento y uso.** Basándose en la investigación realizada por la Academia Americana de Pediatría y en una revisión acerca de los beneficios tanto educativos como sociales de los juegos de mesa entre personas desde los 6 a los 18 años, rescata entre uno de los aspectos clave, el desarrollo cognitivo: mejorando la atención y concentración, estimulando su memoria, habilidades matemáticas, su pensamiento crítico, planificación, estrategia, aprendizaje de reglas y seguimiento de instrucciones (Camargo, 2024).

**4.2.3.2 Educativo.** Afirma que Educativo, es todo lo que tiene relación con la educación, la fase que, a través de la difusión de

conocimientos, permite tener una relación entre las personas (Pérez y Merino, 2022).

**4.2.3.3 Ecofriendly.** Afirma que Ecofriendly es definido como una manera de actuar siendo responsable con nuestro medio ambiente y promoviendo un estilo de vida más beneficioso para todas las personas. Estos puntos están muy vinculados, porque tener una salud óptima, también depende del ambiente en el que vivimos, así como la condición del aire, el agua limpia y el poco uso de químicos contaminantes (Álvarez, 2022).

Cuidar el medio ambiente es una idea que abarca el saber preservar la biodiversidad, disminuir la contaminación, disminuir las emisiones y a la vez impulsar el poder mantener limpio el medio ambiente en el que vivimos.

**4.2.3.4 Accesible.** Nos comenta que los juegos de mesa pasan por diferentes fases de desarrollo, desde la fase de producción donde se eligen los elementos que van a formar parte del juego, pero la labor del diseñador en esta fase es fundamental para determinar el grado de accesibilidad del juego, desde aspectos estéticos como el diseño de las fichas, hasta redactar los textos y la proyección del tablero (Junco, 2020).

**4.2.3.5 Juego interactivo.** Comenta que, el Juego interactivo es definido como un mecanismo trascendental, ya que es una vía para la resolución de problemas de aprendizaje, el mejoramiento de habilidades motoras e intelectual, el impulso de la creatividad, entre otras (Ruiz y Vélez, 2022).

**4.2.3.6 Trabajo en equipo.** Afirma que, es un grupo de principios, virtudes, conductas, prácticas de trabajo y creencias compartidas por los participantes de un equipo para lograr su propósito o meta (Budon, 2023).

#### ***4.2.4 Materiales para la Elaboración de un Juego de Mesa Didáctico***

Se implementan materiales “ecofriendly” como el polietileno, cono de papel, corchos.

#### ***4.2.5 Jugadores para la Elaboración de un Juego de Mesa Didáctico***

Para esta actividad se necesitan cuatro jugadores, en el cual, cada participante juega individualmente y debe terminar el juego con la mayor cantidad de agua para ganar.

#### ***4.2.6 Medios de Comunicación para Difundir un Juego de Mesa Didáctico***

**4.2.6.1 Redes Sociales.** Nos comenta que las redes sociales son plataformas digitales creadas por comunidades de individuos. Además, las redes sociales permiten la interacción entre las personas y nos sirven como herramienta para la comunicación y el intercambio de datos. (Concepto, 2023).

**4.2.6.2 Boca a Boca.** Nos habla que el Marketing Boca a Boca es una estrategia en la que las personas hablan de los productos, servicios y negocios de una marca de una manera positiva para poder realizar la compra final (Salesforce Latam, 2022).

**4.2.6.3 Medios Tradicionales.** Nos afirma que, el marketing tradicional hace referencia al conjunto de técnicas y estrategias de marketing anteriores al uso de la era digital. Los medios tradicionales incluyen medios como televisión, radio, periódicos, revistas (Universidad Galileo, 2023).

#### ***4.2.7 Importancia de Crear un Juego de Mesa Didáctico***

La importancia de este Juego de Mesa Didáctico es poder concientizar a los jóvenes adolescentes principalmente, acerca de la escasez del agua y de cómo esta puede afectar gravemente no solo a las personas, sino también a nuestro ambiente. Ya que existe un porcentaje alto de adolescentes que, si bien conocen del tema, no presentan gran interés por conservar del todo este recurso hídrico de manera asertiva y empática.

Este Juego ayudará a las siguientes generaciones a estar preparadas por el futuro que tendrán.

### **5. Beneficiarios**

#### **5.1 Directos**

El Juego de Mesa Interactivo está enfocado en jóvenes adolescentes de instituciones educativas particulares de un nivel socioeconómico A - B - C de edades entre 12 a 17 años de edad, que buscan aprender sobre las mejores soluciones que se puede dar para generar el buen uso del agua, de lo que se sentirán que forman parte del gran giro que le están dando al ambiente, al ver que sus acciones brindan un gran beneficio positivo para todos, con el fin de educar y culturizar a los demás para que haya el menor impacto desfavorable a nivel socioambiental. Autor

## 5.2 Indirectos

Los beneficiarios indirectos del Juego de Mesa Interactivo son el ministerio Público y de Salud, y el gobierno, quienes también se encargan del bienestar de la población, en el cual, si se presenta un problema, ellos intervienen para garantizar que se cumplan las normativas de dichos actores, previamente mencionados. La ONU y las municipalidades también podrían ser incluidos dentro de este segmento, ya que tienen la capacidad de contar con un rol fundamental en la educación y sensibilización pública acerca de la importancia del agua potable y las prácticas de uso responsable que pueden desempeñar estos jóvenes adolescentes. Autor

### 5.2.1 *Arquetipo del Cliente*

Los beneficiarios son adolescentes de 12 a 17 años que se encuentran estudiando en el colegio y residen en Lima Metropolitana. Son adolescentes que les gusta mucho compartir tiempo en familia, ayudar en las tareas de la casa y realizar diferentes actividades con sus amigos. Son conscientes que el agua es muy importante para poder realizar todas estas actividades y que el mal uso de ella puede conllevar a problemas graves con respecto a la salud y la vida diaria. Sin embargo, algunos no cuentan con este recurso básico de manera permanente en su hogar. Finalmente, ellos esperan que las personas puedan tomar conciencia y aprender a darle un mejor uso al agua que les llega a sus hogares. Autor

Mateo es un adolescente de 16 años de edad, estudiante de secundaria. Es una persona responsable, consciente y que se preocupa mucho por los demás; tiene un círculo de amigos amplio ya que es muy sociable y respetuoso. Tiene un conocimiento medio sobre la buena conservación que se le debería dar al agua y el uso responsable que esta necesita. Él piensa que cada gota cuenta y por ello trata de no desperdiciar ni una sola; algunas veces suele sentirse triste al ver que hay personas que no valoran el agua como deberían y que a la vez sea muy notoria la falta de educación de este tema en el colegio y comunidad; ya que esto

dificulta el poder crear hábitos responsables por parte de todos. Finalmente, a él le gustaría que se implemente la educación sobre este tema tan crucial, pero de una manera llamativa para que se pueda lograr captar la atención de todos y así puedan tener el interés de aprender y sobre todo actuar de manera adecuada. Autor

Los arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia toda la información obtenida de los lienzos de investigación, además de las entrevistas, encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son los adolescentes de 12 a 17 años de edad, los más afectados por la problemática establecida previamente, poca cultura de conservación del agua. Además, ellos serán los beneficiarios de la solución que se plantea.

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las empresas de servicio público y los medios de comunicación.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones públicas y privadas, como las municipalidades, el Ministerio Público, Ministerio de Salud, Gobierno y la ONU.

### **5.3 Cantidad de Beneficiarios**

El presente proyecto va enfocado a adolescentes de 12 a 17 años de Lima Metropolitana (aproximadamente 1000 adolescentes), quienes fueron elegidos según la investigación que desarrollamos; con el fin de se conviertan en agentes multiplicadores y que a través del juego de mesa puedan tener una mejor educación sobre el tema y empiecen a actuar de manera consciente y responsable. Autor

## **6. Propuesta de Valor**

### **6.1 Propuesta de Valor**

Como propuesta de valor brindamos, educar de manera lúdica y llamativa a los jóvenes adolescentes, donde les mostraremos diferentes situaciones, el cual, el agua es un recurso fundamental, permitiéndoles tener un mejor pensamiento crítico y consciente sobre el uso diario que le dan a este recurso básico.

### **6.2 Segmento de Clientes**

Nos dirigimos a un público de jóvenes adolescentes entre 11 a 16 años de edad, que usen medios de comunicación convencionales, para informarse sobre el ambiente y educación del país, pero que también tengan influencia en redes sociales.

### **6.3 Canales**

Nuestros medios de comunicación que utilizaremos son a través de la televisión, radio, redes sociales, revistas y el boca a boca para poder llegar a las personas de manera sencilla y eficaz.

### **6.4 Relación con los Clientes**

Como relación que tendremos con los clientes, estableceremos una conexión e interacción con ellos mediante las redes sociales, charlas y talleres, de esta manera, fomentaremos así un vínculo sólido y un intercambio significativo.

### **6.5 Actividades Clave**

Contaremos con la participación en ferias con temática lúdica o donde se puedan exponer juegos de mesa y la gente pueda probar el juego, a su vez aprende sobre la importancia de la conservación del agua. Asimismo, estableceremos publicidad mediante redes sociales, un canal donde no solo se expone el juego, sino también los aspectos importantes con la problemática de los escasos de agua.

## 6.6 Recursos Clave

Dentro del factor de recursos clave, destacamos el diseño gráfico, los proveedores confiables, un equipo de marketing sólido, una eficiente red de distribución y grandes ilustradores, todos indispensables para promover nuestro proyecto hacia un buen camino.

## 6.7 Aliados Clave

Como aliados clave, contamos con diseñadores de juegos, fabricantes especializados, expertos en el tema, así como ilustradores y diseñadores gráficos colaborativos, todos los mencionados previamente son esenciales para fortalecer nuestra red de colaboradores y lograr nuestro objetivo con éxito.

## 6.8 Fuentes de Ingresos

Para poder realizar la fuente de ingresos, consideramos la monetización por redes sociales, la web, librerías y ferias, maximizando de esta forma, nuestra presencia y alcance para nuestro público, en diversos canales, creando ingresos de manera asertiva.

## 6.9 Presupuestos

**Tabla 1.** *Inversión inicial*

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Papel fotográfico de 300gr tamaño A2.	700	UND	S/1,900.00	S/1,900.00
2	Impresión y recorte de papel para crear el tablero y las cartas	700	UND	S/20.00	S/20.00
3	Cajas de cartón para el juego	700	UND	S/2,500.00	S/2,500.00

4	Ilustrador y diseñador gráfico para el proyecto	1	UND	S/1.000.00	S/1.000.00
5	Campaña en redes	1	UND	S/1,500.00	S/1,500.00
6	Transporte para tienda (entrega a puntos de ventas)	1	UND	S/80.00	S/80.00
7	Delivery (entrega directa a casa)	1	UND	S/50.00	S/50.00
8	Préstamo bancario con un interés del 10% y pago mensual de S/669.05 por 16 meses	1	UND	S/10,000.00	S/10,000.00
<b>TOTAL</b>					<b>S/17,050.00</b>

**Tabla 2.** *Gastos mensuales*

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Transporte para tienda (entrega a puntos de ventas)	1	UND	S/200.00	S/200.00
2	Préstamo	1	UND	S/669,05.00	S/669,05.00
3	Community manager	1	UND	S/500.00	S/500.00
4	Materiales promocionales variados y promoción	3	UND	S/400.00	S/400.00

en ferias, (espacios  
prestados)

<b>TOTAL</b>	<b>S/1,769.05</b>
--------------	-------------------

**Tabla 3. Ingresos**

<b>Ítem</b>	<b>Descripción de recursos</b>	<b>Costo unitario</b>	<b>Estimado total de unidades ventas por mes</b>	<b>Ingreso estimado mensual</b>	<b>Ingreso estimado trimestral</b>
1	Precio del producto	S/45.00	70	S/3,400.00	S/10,200.00
2	Costo de envío	S/12.00	30	S/360.00	S/1,080.00
<b>TOTAL</b>				<b>S/11,280.00</b>	

## 7. Resultados

Se llegó a cumplir satisfactoriamente con el reto de innovación, debido a que se pudo resolver la problemática de la poca cultura de la conservación del agua en adolescentes de Lima Metropolitana mediante AQUAE juego de mesa interactivo que fomenta la concientización y educación partiendo inicialmente desde los jóvenes adolescentes, brindando un método de aprendizaje dinámico y de fácil entendimiento, cuyo objetivo principal es que ellos puedan desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales, donde más allá

de que podamos estimular su memoria, fomentar sus capacidades motoras, potenciar su creatividad, entre otros, estamos impulsando al mismo tiempo, a que tengan otra perspectiva y tomen hábitos positivos y conscientes respecto al uso del agua y a la gran valoración que deben tener con ella.

Los resultados fueron positivos, ya que participaron adolescentes reales del público objetivo elegido, en este caso jóvenes de 11 a 16 años de edad, que residen en Lima Metropolitana, mediante en un taller generativo, en el cual, nos compartieron sus perspectivas, opiniones y críticas constructivas con respecto a AQUAE. En su totalidad las observaciones fueron positivas y expresaron su cálida y sólida confianza con respecto a la propuesta de solución presentada, demostraron gran interés por saber más acerca del proyecto, ya que les parece muy atractiva la idea de que este juego pueda ser una mezcla de lo tradicional fusionado con tecnología, por lo que, en su mayoría, prefieren aprender de manera lúdica. Asimismo, añadieron que les gustaría obtener el producto mediante en ferias que tenga que ver con su temática. Por ello, mostraron disposición a compartir esta información con más jóvenes de su entorno social y familiar.

Los resultados fueron posibles gracias al taller generativo que se llevó a cabo junto a un grupo de jóvenes adolescentes de público objetivo antes mencionado. Donde se expuso a detalle de qué se trata el proyecto y en el cuál pudieron responder diversas preguntas planteadas para recolectar datos útiles para la investigación, también, se otorgó información general sobre la poca cultura de conservación del agua, en la cual, actualmente este recurso hídrico está en estado de alerta por lo mismo de que las personas no son conscientes de que sus acciones pueden ser considerablemente perjudiciales a nivel del bienestar social y ambiental.

## **8. Conclusiones**

Como primera conclusión, se pudo definir que para el desarrollo del juego de mesa se utilizará como material principal cartón biodegradable; ya que también se dirigió el proyecto hacia el cuidado del medio ambiente y a la fomentación del desarrollo del upcycling. Se generó las diversas cartas de retos con papel de ilustración de 300 gr y se trabajó bajo el diseño de un tablero con colores que se adecuan al tema tocado.

Como segunda conclusión, se identificó como enfoque creativo a utilizar, la técnica de la gamificación; la cual se basa en el aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al

ámbito educativo, con la finalidad de conseguir mejores resultados, adquirir mayores conocimientos y potenciar en mayor porcentaje sus habilidades motoras, mentales y sensoriales, buscando obtener recompensas en acciones concretas y en otros objetivos planteados.

Como tercera conclusión, la investigación realizada a los usuarios (público objetivo) ha demostrado la efectividad de que la creación de un juego de mesa didáctico educativo será una herramienta de aprendizaje muy útil para poder aumentar la cultura de conservación del agua en los adolescentes.

Finalmente se concluye que la propuesta de solución logró cumplir con los objetivos esperados, motivando a los jóvenes adolescentes a poder adquirir mayor conocimiento acerca de la importancia de este recurso que es vital para la vida de todos los seres vivos.

## **9. Bibliografía**

Barrera, C. (2022). *Aprendizaje del cuidado del agua en los estudiantes de primaria*

[Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/81491/25233932.2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Budon, A. (2023). *¿Qué es la cultura de equipo en el trabajo? 7 secretos para construir un equipo fuerte*, Britix24.

[https://www.bitrix24.es/articles/que-es-la-cultura-de-equipo-en-el-trabajo-7-secretos-para-construir-un-equipo-fuerte.php?sphrase\\_id=34130354](https://www.bitrix24.es/articles/que-es-la-cultura-de-equipo-en-el-trabajo-7-secretos-para-construir-un-equipo-fuerte.php?sphrase_id=34130354)

Burillo, M. (2018). *Diseño de juego de mesa como herramienta para dar a conocer las consecuencias del insomnio tecnológico por el excesivo uso de las redes sociales* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/15b52e8d-eefd-4087-ab1e-e751b3f48e82/content>

Care (2021). *9 formas de promover un uso responsable y eficiente del agua en casa*.

<https://care.org.pe/9-formas-de-promover-un-uso-responsable-y-eficiente-del-agua-en-casa>

Carrera A. (2020). *ANTENA: Juego De Mesa Didáctico Para Desarrollar un*

*Pensamiento Imaginativo* [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile.

<https://repositorio.uchile.cl/xmlui/bitstream/handle/2250/176781/antena-juego-de-mesa.pdf?sequence=1>

Carrera A. (2020). *ANTENA: Juego De Mesa Didáctico Para Desarrollar un*

*Pensamiento Imaginativo* [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile.

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176781>

- Chavarry, M. (2022). *Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de educación secundaria* [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86696/Chavarry\\_CMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86696/Chavarry_CMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chile Agrícola. (2021). *Yo cuido el agua: juego de mesa para tus alumnos*.  
[https://www.chileagricola.cl/wp-content/uploads/2021/02/ficha\\_0010\\_profesores.pdf](https://www.chileagricola.cl/wp-content/uploads/2021/02/ficha_0010_profesores.pdf)
- Dimora (2021). *Tipos de juegos de mesa para compartir en familia*. Colombia Aprende.  
<http://www.colombiaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/tipos-de-juegos-de-mesa>
- Diaz, M. (2018). *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del covid-19* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e7b9f970-87a9-44d6-81e9-7069bffb66d4/content>
- Forma Infancia. (2019). *Juego didáctico: cómo aprender jugando*.  
<https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Garrido, S. (2022) *Diseño de material lúdico para el desarrollo de una conciencia ecológica durante la educación primaria de niños entre 9 a 11 años* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica de Ecuador] Repositorio Nacional PUCE.

<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/6e1efef0-6320-4d20-8316-c51c06f3be32/content>

Instituto Peruano de Economía [IPE]. (2023). *Más de 13 millones de personas carecen de agua o desagüe en el país.*

<https://www.ipe.org.pe/portal/mas-de-13-millones-de-personas-carecen-de-agua-o-desague-en-el-pais/>

Linares, M. (2022). *Aplicación de la biomimesis en el diseño de un juego educativo acerca del aprovechamiento del agua* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana Bogotá]. Bibliotecas Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/60510>

Molina, J. (2020). *Los juegos de mesa como herramientas de comunicación* [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Biblioteca Central.

[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16\\_1902.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1902.pdf)

Montalvo S. (2022). *Proyecto de ley que propone aplicar el sistema meritocrático en las empresas prestadoras de servicios de saneamiento, con el propósito de elevar el nivel técnico y profesional del personal que presta servicios en ellas.* Archivo Digital de la Legislación del Perú, Congreso de la Republica.

[https://wb2server.congreso.gob.pe/spley-portal-service/archivo/NjEwMTE=/pdf/PL\\_3655#:~:text=En%20Per%C3%BA%2C%20entre%207%20y,llueve%209%20mil%C3%ADmetros%20al%20a%C3%B1o](https://wb2server.congreso.gob.pe/spley-portal-service/archivo/NjEwMTE=/pdf/PL_3655#:~:text=En%20Per%C3%BA%2C%20entre%207%20y,llueve%209%20mil%C3%ADmetros%20al%20a%C3%B1o)

Neyra, F. (2023). *Desafíos del desabastecimiento de agua en Lima: un llamado a la acción*, Infobae

<https://www.infobae.com/peru/2023/08/23/desafios-del-desabastecimiento-de-agua-en-lima-un-llamado-a-la-accion/>

Perez, J. y Gardey, A. (2022). *Definición de simple*. Definición.de.

<https://definicion.de/simple/>

Perez, J. y Merino, M. (2022) *Definición de sistema educativo*. Definición.de.

<https://definicion.de/sistema-educativo/>

Perú 21. (2023). *Falta de agua potable y su impacto en la educación peruana*.

<https://peru21.pe/lima/agua-potable-acceso-colegios-falta-de-agua-potable-y-su-impacto-en-la-educacion-peruana-noticia/>

Rodriguez, M. (2021). *Toatli: cuidemos el agua* [Trabajo de pregrado, Universidad Iberoamericana Puebla]. Ibero Puebla.

<https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/4855>

Ruiz, F. y Velez, J. (2022). *Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años*. Revista educare.

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1694>

Villegas, A. (2023). *20 posibilidades de gamificación educativa mediante juegos de mesa caseros para todos los niveles educativos*. Adrianvillegasd.com.

<https://adrianvillegasd.com/20-posibilidades-de-gamificacion-educativa-mediante-juegos-de-mesa-caseros-para-todos-los-niveles-educativos/>

## 10. Anexos (imágenes del prototipo opcional)



