ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

JUEGO DE MESA MULTIFUNCIONAL, PARA CONCIENTIZAR DE MANERA LÚDICA EL TRÁFICO ILEGAL DE AVES SILVESTRES EN LIMA METROPOLITANA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual y Multimedia

AUTOR:

ALEJANDRA WEINBERG IBAÑEZ

https://orcid.org/0000-0003-4633-5001

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

AUTOR:

YESDELY ABIGAIL BENDEZU SOTO

https://orcid.org/0000-0001-9272-6201

Asesor

ALICIA ROXANA CHÁVEZ SOMOZA

https://orcid.org/0000-0002-62483779

Lima-Perú

LP-JUEGO DE MESA MULTIFUNCIONAL, PARA CONCIENTIZAR DE MANERA LÚDICA EL TRÁFICO ILEGAL DE...

ENVÍO 45 REPOSITORIO

ENVÍO 45 REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:464653688

Fecha de entrega
4 jun 2025, 7:45 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
4 jun 2025, 8:07 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
LP-JUEGO DE MESA MULTIFUNCIONAL, PARA CONCIENTIZAR DE MANERA LÚDICA EL TRÁFICO IL....docx

Tamaño de archivo
3.1 MB

27 Páginas

3891 Palabras

21.505 Caracteres

16% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 25 words)

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

15% Internet sources
1% Publications
12% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Resumen del Trabajo de Investigación

El proyecto de innovación Selva Viva se plantea en el contexto del Área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca disminuir el tráfico de aves silvestres en Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a todos los niños mayores de años y a la vez a los padres de familia.

La solución innovadora presenta en forma de propuesta de valor consiste en un juego de mesa multifuncional de clasificación familiar y ameritrash donde nos enfocaremos en usar la problemática como temática del juego; el juego estará hecho de materiales eco amigables y se complementará con realidad aumentada con el fin de pasar un rato de ocio en familia y a la vez educar de una manera didáctica a los más chicos del hogar.

Para la experimentación se diseñó el prototipo del juego de forma física complementándolo con la realidad aumentada mediante un código QR le dirige a la aplicación metaverse donde podrán experimentar el juego interactivo y así poder tener las primeras interacciones con los usuarios de forma virtual. Mediante la experimentación se pudo validar con alrededor de 40 personas entre niños y padres de familia que este juego les ayuda poder conocer y respetar a las aves más traficadas en el Perú, y les parece entretenido e innovador; los padres dicen una buena opción que sus hijos puedan aprender de manera lúdica y a la vez educativa ya que así podremos evitar futuras compras de aves silvestres.

Se concluye que la solución propuesta Selva Viva cumple con ayudar a disminuir la venta de aves silvestre y se recomienda seguir atentos a nuestras redes sociales que seguiremos trabajando en más extensiones del juego y lograr llegar a más países.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación

1. Contextualización del problema… 7

2. Justificación… 8

3. Reto de Innovación… 8

4. Sustento teórico… 10

    4.1 Estudios previos… 10

    4.2 Marco teórico… 12

5. Beneficiarios… 15

    5.1 Arquetipo de cliente… 15

6. Propuesta de valor… 15

    6.1 Propuesta de valor… 13

    6.2 Segmento de clientes… 14

    6.3 Canales… 15

    6.4 Relación con los clientes… 16

    6.5 Actividades Claves… 17

    6.6 Recursos clave… 17

6.7 Aliados clave… 17

6.8 Fuentes de ingreso… 17

6.9 Presupuesto… 18

7. Resultados… 19

8. Conclusiones… 20

9. Bibliografía… 21

10. Anexos… 22

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Ingreso de ventas anuales del juego de mesa "Selva Viva"* 18

Tabla 2. *Costos anuales de servicios básicos* 21

Tabla 3. *Inversiones* 23

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *¿Te gusta la idea de que tus hijos puedan aprender a respetar a los animales silvestres mediante un juego de mesa?* 9

Figura 2. *¿Sabías que la venta de animales es considerada como el tercer crimen organizado más grande del mundo?.* 9

Figura 3. *Facebook "Selva Viva"* 22

Figura 4. *Instagram "Selva Viva "y código QR* 23

Figura 5. *Tablero del juego* 23

Figura 6. *Cartillas del juego* 23

Figura 7. *Prototipo del juego de mesa "Selva Viva"* 24

1. Contextualización del Problema

Actualmente el tráfico de animales está considerado como el tercer comercio ilegal a nivel mundial. En estos últimos tiempos la venta ilegal de animales silvestres ha ido creciendo de una manera notable, a pesar de los esfuerzos que viene haciendo la CITES (Convención sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres) para disminuir el comercio. Como consecuencia, este negocio ilícito es atractivo para las personas por la disponibilidad de ganancias exorbitantes. En el año 2017, según la Organización Internacional de Policía Criminal (Interpol), este negocio de vida silvestre asciende a 20 mil millones de dólares al año. Debido a la alta demanda que existe por la adquisición de animales exóticos, la falta de educación y concientización del tráfico ilegal de animales silvestres en Lima, tiene como consecuencia que hoy en día las especies están amenazadas, en peligro de extinción o incluso extintas. El tráfico de animales silvestres es un lucrativo negocio, podemos observar que estos animales pasan todo tipo de maltrato para ser trasladados y llegar a las manos de los vendedores. Estos animales se encuentran en pésimas condiciones y son colocados en depósitos clandestinos a espera de un comprador. El estado en que se encuentran estos animales son insalubres y los exponen a poder contraer cualquier enfermedad. Según la Interpol se estima que solo se ha logrado identificar el 10% de este negocio, lo cual dificulta un mayor control sobre esta actividad ilícita (Nowak, 2016).

Esta problemática conlleva a darnos cuenta que carecemos de concientización y respeto hacia la vida animal pues es algo que no nos enseñan desde una edad temprana. Así se decidió enfocar el proyecto en educar a los niños para poder contribuir a la disminución del tráfico de aves silvestres.

2. Justificación

La presente investigación se enfocará en estudiar y descubrir una solución que pueda contribuir a disminuir el tráfico ilegal de aves silvestres en Lima, ya que en la actualidad muchas especies se encuentran en peligro de extinción, esto debido a la gran demanda en ventas que tienen, el cual es considerado uno de los negocios altamente lucrativos en el comercio no autorizado. Se sabe que los venden en lugares clandestinos, lo tienen en jaulas muy pequeñas y muchos de ellos pasan días sin comer esperando que sean vendidos. Este proyecto logrará beneficiar a muchas familias, puesto que nuestra finalidad es llegar a los niños que se encuentran en una etapa de formación para así poder lograr que tomen conciencia mediante un juego dinámico y sencillo, otro objetivo es enseñar por medio del juego a rescatar animales que se encuentran en situaciones de riesgo. Esto permitirá crear un antecedente en las familias para que los niños crezcan respetando la vida de estos animales y así evitar futuras compras.

3. Reto de innovación

Empezamos planteándonos la siguiente pregunta ¿Cómo podríamos concientizar a las futuras generaciones para disminuir el tráfico ilegal de aves silvestres en Lima Metropolitana? Para contestar esta pregunta decidimos analizar los diferentes perfiles de compradores de animales silvestres y por qué compraban; mediante encuestas anónimas nos dimos cuenta que en su mayoría compran por moda o lujo. También pudimos notar que es muy difícil cambiar la forma de pensar de una persona adulta respaldándonos acerca del refrán “árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza”. Otro perfil que observamos es de padres de familia que anteriormente tenían animales silvestres que era muy normal para ellos ya que no existía ningún tipo de información

que estos animales no podían criarlos en casa, pero ahora saben que eso está mal y no quieren que sus niños crezcan con ese pensamiento de que los animales silvestres son mascotas. Por eso nuestro objetivo general es que estos niños crezcan con una información correcta de que los animales silvestres no son mascotas ya que estos animales pueden llegar a un peligro de extinción y no saben todo el tipo de maltrato que ellos pasan para que puedan llegar a las manos de un comprador es por eso que queremos concientizar a los niños desde muy temprana edad y ellos aprendan a respetarlos, así poder evitar la compra de estos animales silvestres. El objetivo específico es que estos niños puedan concientizarse de una manera lúdica a través de un juego de mesa multifuncional para poder evitar el tráfico animal de aves silvestres.

Figura 1. *¿Te gusta la idea de que tus hijos puedan aprender a respetar a los animales silvestres mediante un juego de mesa?*

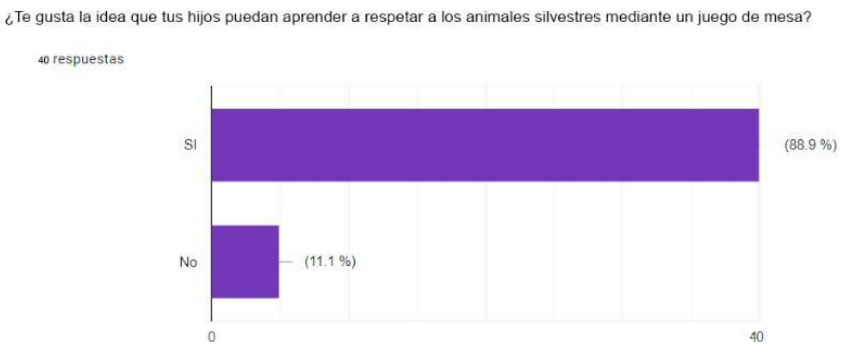
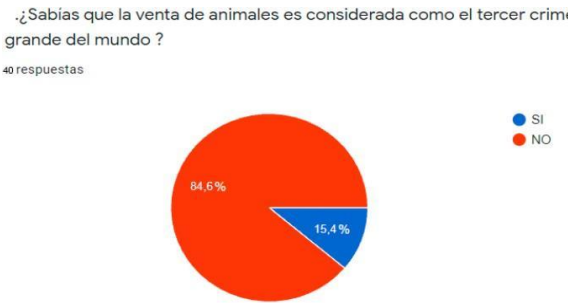


Figura 2. *¿Sabías que la venta de animales es considerada como el tercer crimen organizado más grande del mundo?*



4. Sustento teórico

4.1. Estudios previos

- Burga (2019) con su trabajo ***"Percepción de la población sobre la ilegalidad del tráfico, tenencia y uso de subproductos de los animales silvestres en Chiclayo"*** dio a conocer una investigación que se encargó de determinar la apreciación de la población con respecto al tráfico ilegal. El resultado fue que un sector considerable de la comunidad percibe que el mercado es el principal lugar donde se pueden adquirir animales silvestres con mayor facilidad y pese a que una gran parte de los entrevistados percibe que el tráfico de animales silvestres propiciaría la extinción de los mismos; ignoran en altas proporciones las leyes que amparan a estos animales. Se escogió este estudio porque nos brinda una muestra de la realidad peruana y su falta de concientización a un nivel metodológico.

- Carreño (2020) desarrolló la investigación ***"Delito de tráfico ilícito de animales silvestres en la realidad jurídica Peruana"***, con el objetivo de obtener una modificación del artículo 308 del código penal peruano para incrementar la pena en el delito del tráfico ilegal de animales silvestres hizo

una evaluación de las distintas leyes que se han creado hasta la actualidad, así llegando a una conclusión. El delito de tráfico ilegal de fauna y flora silvestre tiene como bien jurídico protegido el ambiente y los recursos naturales. Y las actividades sancionadas en el tráfico ilegal de especies silvestres son la caza, captura, recolección, extracción y la comercialización. Se escogió esta investigación porque nos brinda materia jurídica, que en casos sociales complejos como este, son necesarias para un adecuado desarrollo y manejo de leyes.

- Joao, F (2019) desarrolló la tesis ***"el comercio internacional de fauna silvestre en Loreto, Perú"***, la cual tuvo como objetivo realizar un diagnóstico de la comercialización internacional de fauna silvestre entre el 2001 y 2017, en el cual se evaluó la cadena actual de principales especies comercializadas, modalidades de exportación, oferta y demanda, también las principales especies comercializadas. Llegando a la conclusión que la cadena de valor del comercio internacional de fauna silvestre en Loreto reportó fallas desde el origen de la información y la falta de coordinación que existe con diferentes instituciones. Se escogió este estudio ya que nos muestra la falta de control entre las instituciones puesto no coinciden en la base de datos que tiene el CITES para un mayor control.

- Vanessa-Germán y Diana-Ríos (2018) desarrollaron la Revista ECIPerú: ***Un análisis del tráfico ilegal de animales silvestres en Iquitos*** el cual se incrementó de la misma forma como los factores por los cuales se

practicaban. De este modo los estados en los que se encuentran las especies endémicas y no endémicas son totalmente vulnerables. Sabiendo que la presencia de animales influye en el entorno que se encuentran, esto ocasiona impactos ambientales, por la que se asegura tener una pérdida de hábitat y perjudican a la diversidad genética de un ecosistema por desaparecer las especies.

- Padilla y Meza (2021) el objetivo principal de esta investigación es determinar en qué medida el delito de tráfico ilegal de especies de flora, fauna silvestre se relaciona con la eficacia de la ley ambiental. Para la elaboración de la investigación se basa en la metodología experimental donde sus estudios son de tipo correlacional descriptivo y diseño correlacional. Se escogió ya que sus datos son validados y representan parte de la sustentación.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Fuentes primarias

4.2.1.1. Enfoque laboral

El Servicio Nacional Forestal y de Fauna Silvestre (SERFOR) es el órgano adscrito al Ministerio de Desarrollo Agrario y Riego. Es el ente rector del *Sistema Nacional de Gestión Forestal y de Fauna Silvestre* (SINAFOR). Fue creado a través de la Ley N° 29763, Ley Forestal y de Fauna Silvestre e inició funciones el

26 de julio de 2014. Encargados de ejercer la rectoría técnica y normativa para gestionar y promover la sostenibilidad y competitividad del sector forestal y de fauna silvestre en beneficio de la población y el ambiente, de manera articulada y eficaz.

4.2.1.2. Enfoque social

La UICN es una *Unión de Miembros* compuesta por organizaciones gubernamentales y organizaciones de la sociedad civil. La UICN cuenta con la experiencia, los recursos y el alcance de sus más de 1400 organizaciones miembro y los aportes de más de 18.000 expertos. Esta diversidad y extensa experiencia convierte a la UICN en la autoridad mundial sobre el estado del mundo natural y las medidas necesarias para salvaguardarlo.

4.2.2. Fuentes secundarias

4.2.2.1. Tráfico ilegal

El tráfico ilegal de vida silvestre se constituye como una infracción o delito en la legislación ambiental, e involucra la extracción, acopio, transporte, comercialización y posesión de especies de flora y/o fauna silvestre, mediante la captura caza y colecta, en contravención de las leyes y tratados nacionales e internacionales. Comprende ejemplares vivos, así como productos y subproductos derivados de éstos, considerando productos a las partes no transformadas y subproductos a aquellas que han sufrido algún proceso de transformación (Zimmerman, 2003).

4.2.2.2. Fauna silvestre

Según **SERFOR (El Servicio Nacional Forestal y de Fauna Silvestre) 2020** entiéndase como fauna silvestres a las especies animales no domesticadas, nativas o exóticas, incluyendo su diversidad genética, que viven libremente en el territorio nacional, así como a los ejemplares de especies domesticadas que, por abandono u otras causas, se asimilen en sus hábitos a la vida silvestre, excepto las especies diferentes a los anfibios que nacen en las aguas marinas y continentales, las cuales se rigen por sus propias leyes. Se incluyen en los alcances del Reglamento, los especímenes de fauna silvestre (ejemplares vivos o muertos, huevos y cualquier parte o derivado), los individuos mantenidos en cautiverio, así como sus productos y servicios.

4.2.2.3. Especie

Entidad biológica caracterizada por poseer una carga genética capaz de ser intercambiada entre sus componentes a través de la reproducción natural.

4.2.2.4. Especie exótica

Toda especie cuyas poblaciones silvestres no se distribuyen en forma natural en el ámbito geográfico del territorio nacional, que ha sido introducido por factores antropogénicos, en forma intencional o fortuita.

4.2.2.5. Especie protegida

Especie de la flora o fauna silvestre clasificada en alguna de las categorías de protección que establece la legislación.

4.2.2.6. Peligro de extinción

Una *especie en peligro* es un organismo en peligro de desaparecer de la faz de la Tierra si no mejora su situación. Cuando no se ha observado en ambientes naturales a miembros de una especie durante más de cincuenta (50) años, se dice que esa especie está extinta.

5. Beneficiarios

5.1. Arquetipo cliente

El arquetipo está construido en base a los diferentes tipos de consumidores con los que contamos, entre ellos podemos encontrar: Al joven amante de las aves, a la señora que desea una mascota para sus hijos, al niño que le ilusiona tener un animal, etc. Básicamente están conformados por familias del NSE A y NSE B que cuentan con niños y/o adolescentes mayores a 10 años dentro del hogar, ya que la investigación pudo determinar que es una edad adecuada para recibir y adquirir información que contribuya a la formación del individuo con sus ideales.

Hemos podido evidenciar que nuestros individuos son afines a la tecnología, por ello se decidió implementar la realidad virtual en el producto para poder agilizar el proceso de concientización mediante el juego.

6. Propuesta de valor

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor consiste en crear un juego de mesa para niños de 10 a más de clasificación familiar 'ameritrash' pues nos enfocaremos en usar nuestra problemática como temática del juego. El juego estará hecho con

materiales eco amigables y se complementará con realidad aumentada. El fin será pasar un rato de ocio en familia y a la vez educar de una manera didáctica a los más grandes y chicos del hogar. Este juego de mesa lo venderemos en centros educativos, ferias familiares, editoriales independientes, Tiendas de juegos (Día-D, Cuy games, etc) y lograremos llegar a más personas a concientizar en lo principal nuestro público objetivo qué son los niños que por medio de un juego aprenderán a respetar a los animales.

6.2. Segmento de clientes

Nuestros clientes directos son: Familias conformadas por padre, madre e hijos (niños y adolescentes mayores de 10 años) de NSE A y B, que poseen un tiempo y momento de la semana destinado al ocio.

6.3. Canales

La comunicación será mediante nuestra cuenta de Instagram https://www.instagram.com/selvavivaof/ y la App Metaverse.

6.4. Relación con clientes

Ofrecemos una alternativa de juego de mesa sustentable para así crear un vínculo emocional con el cliente, puesto que nuestra finalidad como proyecto es educar a los más jóvenes del hogar mediante una opción dinámica.

6.5. Actividades clave

Se creará una realidad virtual paralela al juego, la cual complementará la agilidad del mismo al igual que la división equitativa de información. Mediante nuestras redes sociales conoceremos la opinión de nuestros usuarios

mediante diversos recursos (encuestas, post, historias, etc), esto servirá para la etapa de validación y a su vez, para promocionar nuestro proyecto.

6.6. Recursos clave

Recursos humanos: Trabajaremos con un equipo de diseñadores gráficos, de producto y publicitario para la creación de la identidad visual, piezas gráficas y funcionalidad del artículo.

Recursos físicos: Equipo de maquinaria (cortadora, herramientas, etc.) y computadoras (visual).

6.7. Aliados clave

Tiendas de juegos que busquen lanzar productos novedosos cada temporada.

Ferias familiares, dedicadas al comercio y diversidad de productos situadas en diversos distritos de Lima Metropolitana.

Institutos de educación primaria y secundaria que tengan en su currícula espacios de aprendizaje didácticos y originales para sus alumnos.

6.8. Fuente de ingresos

Nuestra fuente de ingreso será mediante la compra y/o reserva del juego por parte de nuestros usuarios.

VENTAS

Productos:												
Juego Selva viva	14280	16380	18900	21700	24920	28700	33040	37940	43680	50260	57820	66500
Unidades vendidas	102	117	135	155	178	205	236	271	312	359	413	475
Precio unitario	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140
Juego Virtual Vida Salva												
Mejoras:												
Selva Viva	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Costa	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Sierra	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Europa	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Asia	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Sudamérica	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Ingresos Totales	**22603,2**	**25968**	**29916**	**34348**	**39404**	**45428**	**52216**	**59972**	**68976**	**79432**	**91276**	**105056**

Tabla 1. *Ingreso de ventas anuales del juego de mesa "Selva Viva"*

Plantilla Costos - Ingresos (2).xlsx

6.9. Presupuestos

- ➔ Diseñador Gráfico (fijo)
- ➔ Diseñador de Producto (fijo)
- ➔ Ebanista (fijo)
- ➔ Herramientas Digitales (fijo)
- ➔ Publicista (fijo)
- ➔ Laptops/PC (fijo)
- ➔ Servicios Básicos (fijo)
- ➔ Materiales para el diseño del juego (variable)
- ➔ Herramientas para la producción (variable)

➔ Publicidad en Redes Sociales (variable)

7. Resultados

Nuestro juego inicia mediante la publicidad en redes sociales (como Instagram, Facebook y WhatsApp) gracias a cada publicidad pagada, teniendo un alcance a nuestro público objetivo. Podrán enterarse de nuestro juego mediante la publicidad que puede ser afiches o videos explicando el objetivo y la manera en que se debe jugar.

La forma en la que puedes obtener el juego es escribiendo al chat de Instagram o Messenger donde inmediatamente tendrás el número de WhatsApp para que nos puedan contactar. Una vez ingresen al WhatsApp te responde un bot el cual te indica las características del juego, el costo y tendrás el número de cuenta por si desean adquirir el juego y costos de envió.

Una vez que nuestro público obtenga el juego tendrá que descargarse la aplicación de metaverse, para poder interactuar con el juego, mediante el código Qr, que les facilita el aprendizaje de una manera más dinámica sobre que aves son traficadas en nuestro país, también qué tipo de aves existen en nuestra fauna, como poder cuidar a estos animales de una manera tan entendible y didáctica que se queda grabada en la memoria de cada jugador y de este modo ellos reconocen la finalidad del juego que es cuidar y dejar en libertad a las aves silvestres.

Para validar el juego encuestamos a 40 personas entre adultos y niños sobre que opinaban del juego, si cumplía con el objetivo o no.

De las 40 personas entrevistadas 30 personas nos dijeron que el juego era sumamente entretenido e innovador que tan solo ver el prototipo les llamo mucha la atención y deseaban jugarlo, las otras 10 personas dijeron que les gusta mucho más los juegos en PC y que los juegos de mesa no era una opción.

Después de obtener este resultado de los encuestados ponemos en marcha el proyecto ya que a más de la mitad les gusta la idea. (20 niños entre 10 a 15 años) juegan Selva Viva de manera presencial, es decir de una manera real siguiendo cada instrucción.

Bajarse Metaverse es uno de los principales pasos, seguido por escanear el código QR, luego sacar el tablero, las fichas, marcadores, reloj de arena etc. Empezando la partida deberán cumplir cada reto que propone el juego, mediante acertijos, adivinanzas, que les facilita el aprendizaje de una manera más dinámica sobre qué aves son traficadas en nuestro país, también qué tipo de aves existen en nuestra fauna, explicando el cómo poder parar y no ser partícipes del tráfico de aves silvestres. De los 20 niños 17 dijeron que era una manera interesante y poco aburrida de aprender del tema, que es mucho más fácil saber qué aves existen en nuestro país y los otros 3 informan que no les interesa las aves pero que no está mal el juego.

8. Conclusiones

Después de indagar en el tema y analizando tanto las encuestas como las pruebas realizadas podemos decir que el 80% de nuestros encuestados son concientizados tanto niños como niñas que están en etapa de crecimiento y desarrollo sobre el tráfico de aves silvestres que existe en nuestro país. De este modo validamos nuestro proyecto con la

certeza y convicción que estamos cumpliendo con el objetivo de concientizar de una manera dinámica y lúdica sobre el tráfico de aves silvestres a los más pequeños del hogar, a través de Selva Vida el juego de mesa con realidad aumentada, creado con el objetivo de cuidar y respetar a las aves silvestres, mostrando las aves que están en peligro de extinción mediante adivinanzas y acertijos, enseñando la importancia que es cuidar a estos animales, por el bienestar de las mismas y para proteger la riqueza de nuestra fauna.

Llegando a la conclusión de nuestro proyecto es un herramienta de alto nivel para poder concientizar a niños sobre el tráfico de aves silvestres ya que son el futuro de nuestro país, como resultado tendiendo formando mentes más humana y menos egoísta con el objetivo que las aves puedan ser libres sin ser sacadas de su hábitat natural y que ningún animal tiene precio.

9. Bibliografía

Burga, J (2019). *Percepción de la población sobre la ilegalidad del tráfico, tenencia y uso de subproductos de los animales silvestres en Chiclayo* (Tesis para optar al título profesional de Médico Veterinario). Universidad Pedro Ruiz Gallo, Chiclayo- Perú. Recuperado de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8403/BC-4806% 20BURGA%20PASAPERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carreño, P (2020). *Delito de tráfico ilícito de animales silvestres en la realidad jurídica Peruana* (Tesis para optar el título profesional de Abogado). Universidad Tecnológica del Perú, Lima-Perú. Recuperado de

https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3282/Pedro%20Carre%c3%b1o_Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional_Titulo%20Profesion al_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Germán, V y Ríos, D (2018). *Impacto ambiental del tráfico ilegal de animales silvestres en Iquitos. Revista ECIPeru. Volumen 15, número 1.*Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Diana-Rios-Valle/publication/328415659_Impacto_ambiental_del_trafico_ilegal_de_animales_silvestres_en_Iquitos_Peru/links/5eae16e792851cb2676f9d71/Impacto-ambiental-del-trafico-ilegal-de-animales-silvestres-en-Iquitos-Peru.pdf

Padilla, R. (2021). *El delito de tráfico ilegal de especies de flora, fauna silvestre y la eficacia de la ley ambiental en la provincia de Coronel Portillo 2020* (Tesis para optar al título profesional de Médico Veterinario). Universidad Privada de Pucallpa, Pucallpa-Perú. Recuperado de http://repositorio.upp.edu.pe/bitstream/UPP/236/1/tesis_rosa_alicia.pdf

10. Anexos

Plantilla de costos

Costos:

https://drive.google.com/drive/folders/10JmwbP_BjcyHpHWHVQwe7cNif1fSLXuT?us p=sharing

Ítem \ Año	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Mantenimiento												
Facturacion de servicios al año	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00
Telefono												
Costo	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00	S/69,00
Gasolina												
Costo	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00	S/250,00
Gasto servicios basicos	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**	**S/469,00**

Tabla 2.*Costos anuales de servicios básicos*

Ventas:

https://drive.google.com/drive/folders/10NMIAQrNBeP0sujHxGV5Q-kHHdL52YUe?us p=sharing

VENTAS

Productos:												
Juego Selva viva	14280	16380	18900	21700	24920	28700	33040	37940	43680	50260	57820	66500
Unidades vendidas	102	117	135	155	178	205	236	271	312	359	413	475
Precio unitario	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140
Juego Virtual Vida Salva												
Mejoras:												
Selva Viva	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Costa	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Sierra	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Europa	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Asia	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
selva viva - Sudamérica	1387,2	1598	1836	2108	2414	2788	3196	3672	4216	4862	5576	6426
Unidades vendidas	40,8	47	54	62	71	82	94	108	124	143	164	189
Precio unitario	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Ingresos Totales	**22603,2**	**25968**	**29916**	**34348**	**39404**	**45428**	**52216**	**59972**	**68976**	**79432**	**91276**	**105056**

Tabla 1.*Venta anuales del juego de mesa "Selva Viva"*

Inversiones:

https://drive.google.com/drive/folders/1zNurFGnEfmYS8EY5LkfMjMkXur0YKWd6?u sp=sharing

Materiales	Cantidad	Precio	Total
Escritorios	4	250	1.000
Sillones de escritorio	4	159	636
Sillas de visita	2	149	298
Archivadores	4	6	24
Laptops	4	2.500	10.000
Impresora	1	699	699
Telefono fijo	1	139	139
Engranpadoras	1	9	9
Papel (Paquete de 500 hojas)	1	12	12
Perforadores	1	7	7
Lapiceros (10 unidades)	1	15	15
Corrector	4	2	8
Auto	1	22.000	22.000
Lapices(6 unidades)	1	11	11
Borrador(4 unidades)	1	6	6
Resaltadores (4 Unidades)	1	6	6
Reglas	2	3	6
Sobres (De 50 unidades)	1	16	16
Programas ADOBE paquete corporativo	1	1.100	1.100
TOTAL			S/. 34.892

Tabla 3.*Inversiones*

Sueldos :

https://drive.google.com/drive/folders/1I_wYEP-avhlgLAuoFdLh4rOGDAREyJmT?us p=sharing

Resultados:

https://drive.google.com/file/d/19zbXgyzb97gmgkrAH4eob7KrgdonwYAx/view?usp=sh aring

Alquiler:

https://drive.google.com/drive/folders/1mNN4mA4YhIJyHq9i9jB-MonSfqNrxztl?usp=s haring

Redes

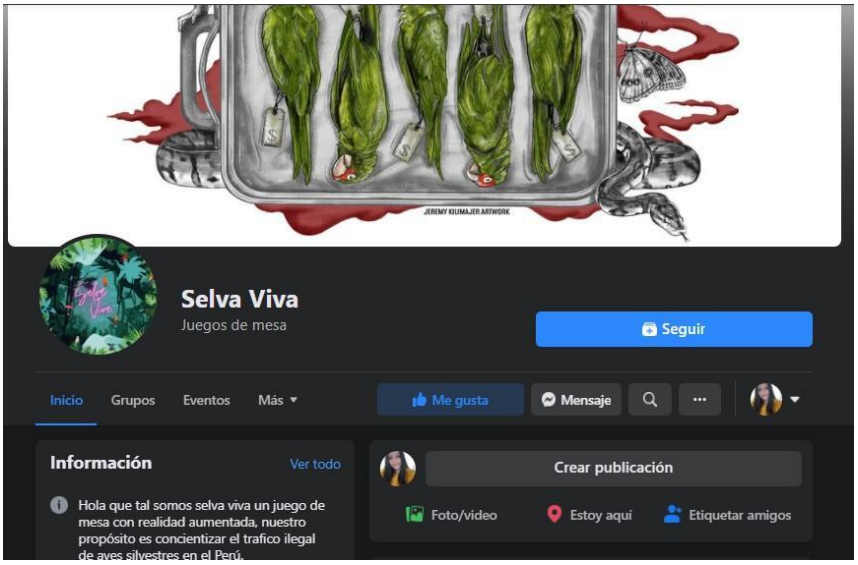


Figura 3.*Facebook "Selva Viva"*

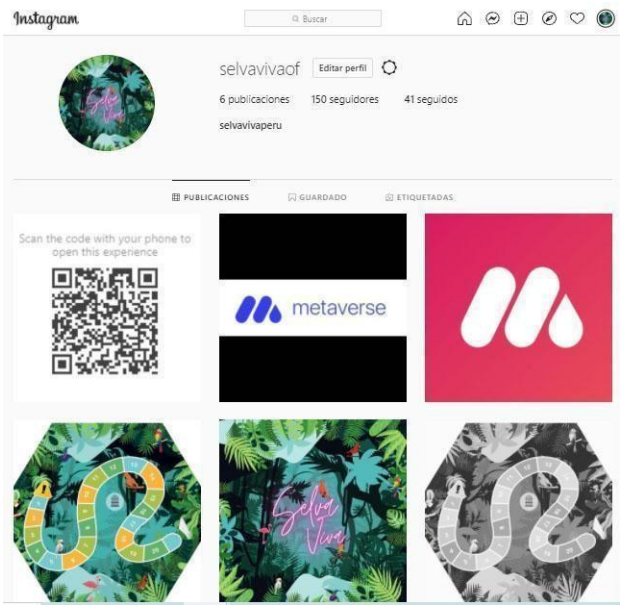




Figura 4.*Instagram "Selva Viva"y código QR*

Juego





Figura 5.*Tablero del juego*



Figura 6.*Cartillas del juego*

Prototipo

Figura 7.*Prototipo del juego de mesa "Selva Viva"*