ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

CREACIÓN DE UN JUEGO LÚDICO-DINÁMICO QUE AYUDE A DISMINUIR LA CARENCIA DE EDUCACIÓN SOBRE LA CONTAMINACIÓN EN EL ECOSISTEMA MARINO POR VISITANTES QUE ACUDEN A LA PLAYA YUYOS DEL DISTRITO DE BARRANCO

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:
SABRINA SOLANGE LI JO
(https://orcid.org/0009-0009-1107-3540)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTOR:
CAMILA DANIELA TORRES CERVANTES
(https://orcid.org/0009-0002-5818-575X)

Asesor
LENY AMELIA PERCCA TREJO

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

Lima - Perú
2025

SABRINA SOLANGE LI JO 2019143000%E2%80%93 CAMILA DANIELA TORRES CERVANTES 2020148585.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:438613824

Submission Date
Mar 11, 2025, 5:38 PM GMT-5

Download Date
Mar 12, 2025, 4:42 PM GMT-5

File Name
SABRINA SOLANGE LI JO 2019143000– CAMILA DANIELA TORRES CERVANTES 2020148585.pdf

File Size
5.1 MB

91 Pages

21,873 Words

116,537 Characters

2% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

2% Internet sources
1% Publications
1% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Héroes de Playa es un proyecto de innovación incremental, diseñado para reducir la contaminación en la playa Yuyos mediante un juego interactivo. Este juego no solo educa a los visitantes sobre la importancia del reciclaje y el cuidado del entorno, sino que los motiva activamente a participar en la conservación del lugar. La falta de conciencia ambiental ha llevado a una acumulación preocupante de desechos, como botellas plásticas y latas, lo que afecta tanto la biodiversidad marina como la experiencia de quienes desean disfrutar de un espacio limpio y agradable.

Para enfrentar este desafío, se implementa tecnología ambientalmente sostenible y se utiliza la gamificación como herramienta educativa, con el fin de fomentar la participación activa de jóvenes de entre 18 y 25 años. A través de actividades recreativas y de aprendizaje, el proyecto sensibiliza a los jugadores sobre el impacto de sus acciones y, al mismo tiempo, los anima a reciclar mediante dinámicas divertidas y retadoras. Al transformar la educación ambiental en una experiencia lúdica, Héroes de Playa promueve un cambio de comportamiento que no solo contribuye a la conservación del ecosistema marino, sino que también enriquece la calidad del turismo en la zona.

Se implementó la metodología Toulouse Thinking para organizar el proceso de manera clara y eficaz. Para esto, se emplearon un mapa de problemas y un mapa de actores que facilitaron la identificación de la problemática y sus protagonistas. Además, el lienzo de propuesta de valor ayudó a reconocer las necesidades y preocupaciones de los arquetipos, mientras que el customer journey map ofreció una visión profunda sobre su experiencia. Por último, el lienzo de ideas priorizadas permitió seleccionar los atributos esenciales que definen el valor diferencial.

El modelo de negocio de este juego es para educar e inculcar mejores hábitos respecto al reciclaje y desecho de residuos plásticos o metálicos a través de retos dinámicos y lúdicos. La misión del juego es que desde su venta se aplique el reciclaje como una forma de obtener el juego, si bien cuenta con un valor monetario, este puede ser reemplazado en su totalidad o por fracciones por una cantidad específica de latas de cerveza vacías. Por ejemplo: el valor monetario del juego es de S/. 70.00 Nuevos Soles, el usuario puede obtener por el monto mencionado o por S/. 65.00 más 60 latas vacías de cerveza, esto es con el fin de motivar el reciclaje y utilizarlo como trueque por un juego que además educará.

Para el desarrollo de Héroes de Playa, se formuló la hipótesis de que un juego lúdico-dinámico incentivaría la educación ambiental y el reciclaje entre los visitantes de la Playa Yuyos. Para validar esta idea, se creó un prototipo físico del juego, realizando pruebas con grupos de usuarios en eventos presenciales. Durante estas interacciones, se observó la participación, el nivel de interés y la efectividad del aprendizaje, ajustando el diseño y las dinámicas según el feedback recibido.

Los resultados de validación fueron positivos, demostrando que el 50% de los jugadores aumentaron su conocimiento sobre la contaminación marina y adoptaron acciones responsables, como el reciclaje. Además, el sistema de trueque con botellas y latas incentivó la recolección de residuos en la playa, generando impacto ambiental inmediato. Aunque las métricas de venta aún están en exploración, se identificó un alto potencial de aceptación y escalabilidad del juego en otros espacios recreativos.

Como conclusión, Héroes de Playa se consolida como una herramienta efectiva para sensibilizar sobre el impacto de los desechos en el ecosistema marino. Los próximos pasos incluyen la mejora del diseño, la implementación en más playas y la búsqueda de aliados estratégicos para ampliar su alcance. El monitoreo del impacto y la expansión a nivel local y regional serán claves para su crecimiento y sostenibilidad.