ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

ECOAVENTURA

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

RODRIGO ANTONIO CÁRDENAS ORDOÑEZ

https://orcid.org/0009-0004-1555-867X

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

AUTOR:

LUCIA DEL MILAGRO HERMOZA ALVARADO

https://orcid.org/0009-0001-6187-1147

Asesor

JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS

https://orcid.org/0000-0002-1350-0405

Lima - Perú

2025

LUCIA DEL MILAGRO HERMOZA ALVARADO 2020149366-RODRIGO ANTONIO CARDENAS ORDO%C3%91EZ...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:449852843

Submission Date
Apr 16, 2025, 7:26 PM GMT-5

Download Date
Apr 16, 2025, 7:51 PM GMT-5

File Name
LUCIA DEL MILAGRO HERMOZA ALVARADO 2020149366-RODRIGO ANTONIO CARDENAS ORDOÑE....pdf

File Size
66.9 MB

116 Pages

19,893 Words

107,956 Characters

5% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

4% Internet sources
2% Publications
2% 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

Resumen

Ecoaventura es un juego de mesa que fue creado para formar hábitos sostenibles desde la infancia. Este proyecto busca resolver un problema real y urgente: muchos niños del nivel inicial no están desarrollando hábitos de cuidado ambiental porque la forma en la que se les enseña sigue siendo muy teórica y poco conectada con su vida diaria. Vimos una gran oportunidad de hacer algo diferente, más cercano, más divertido y significativo, que además une a padres, docentes y niños en este proceso.

El proyecto se enmarca en el área de tecnología ambiental sostenible, y está directamente ligado al sector educativo. Buscamos mejorar cómo se enseña educación ambiental desde los primeros años, especialmente en colegios de zonas urbanas como Huancayo. Dirigido principalmente a niños de 3 a 5 años, pero también a sus maestras y a sus familias. Creemos firmemente que los cambios reales empiezan cuando todos están involucrados, no solo el niño en el aula. Por eso, esta solución se pensó como un puente entre casa y escuela.

Partimos de entrevistas, talleres y observación. Se empleó una metodología de diseño centrado en el usuario, desarrollando arquetipos (de los distintos usuarios como maestras, niños curiosos, niños indiferentes, padres comprometidos y padres con poco tiempo) a partir de entrevistas, observación y talleres generativos. Se aplicaron técnicas como la propuesta de valor, el customer journey map y la validación de hipótesis a través de encuestas y prototipo virtual interactivo antes del juego de mesa. Todo el desarrollo se basó en el enfoque del pensamiento de diseño (Design Thinking).

Nuestra propuesta de valor es ayudar a los niños a desarrollar hábitos de cuidado ambiental mediante un juego de mesa que transforma la educación ambiental en una experiencia divertida, práctica y compartida en casa y en el aula.

Las actividades incluyeron:

- Prototipado físico con materiales reciclados.
- Desarrollo de una versión digital del juego.

- Presentaciones y sesiones de juego con estudiantes de nivel inicial.
- Encuestas y entrevistas a padres, docentes y aliados potenciales.
- Pruebas de interacción en redes sociales.
- Pagos anticipados vía Yape por parte de algunos padres tras validación.
- Validación de alianzas con emprendimientos sociales.

Resultados de validación y métricas de venta

El juego fue probado en el aula con niños de 4 a 5 años, quienes interactuaron con entusiasmo y facilidad. Docentes y padres reportaron que el juego:

- Incentivaba el aprendizaje activo.
- Facilitaba la comprensión de hábitos ecológicos.
- Estaba alineado con el currículo nacional.

En redes sociales, se logró validar que las publicaciones generaban interacción y consultas.

Además:

- El 60% de los padres encuestados afirmaron estar dispuestos a adquirir el juego.
- Se realizaron preventas que sumaron S/ 140 vía Yape.
- Se validó una alianza con una empresa de reciclaje que firmó su participación como aliado estratégico.

Desde la perspectiva comercial:

- Se proyecta una utilidad mensual estimada de S/ 5,889.92.
- La inversión inicial estimada de S/ 21,655 se recuperaría en

Características del producto:

- Juego de mesa físico con tablero, dados, tarjetas y fichas.
- Casillas con actividades, preguntas y desafíos.
- Retos ecológicos adaptados a niños de 3 a 5 años.
- Interacciones cortas, lúdicas y aplicables a la vida real (regar plantas, separar residuos, etc.).
- Recompensar y un gran premio final.

Modo cooperativo entre familia y colegio

Registro de avances a través de evidencia fotográfica o vídeos (propuesta digital complementaria).

Mecánica del juego

El niño lanza un dado, avanza por el tablero y cumple el reto o responde la pregunta según la casilla. Los logros suman puntos, que pueden canjearse por premios, como salidas o reconocimientos escolares. El juego no necesita completarse en una sola sesión, lo que permite jugar en familia o en clase según el tiempo disponible.

Este proyecto nos dejó una gran lección: los niños sí pueden aprender jugando, y los padres están buscando recursos educativos que vayan más allá de lo académico. El juego no solo enseña, también une a la familia y genera reflexión.

De aquí en adelante, queremos:

- Mejorar el diseño gráfico y los materiales del juego.
- Hacer una versión especial para primaria.
- Participar en ferias educativas y buscar más aliados estratégicos.
- Medir el impacto en el tiempo (ver si los niños realmente cambian hábitos).
- Difundir el juego a nivel nacional empezando por alianzas con UGELs, colegios.