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

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

AUTORES:

YESSENIA GOMEZ AYTE

https://orcid.org/0009-0007-1844-5357

VALERIA MILAGROS MALACHE RODRIGUEZ

https://orcid.org/0009-0003-4622-4050

Asesor:

LENY AMELIA PERCCA TREJO

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

Lima-Perú

2025

MALACHE RODRIGEZ VALERIA MILAGROS 2020253887 - GOMEZ AYTE YESSENIA 2019247170.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:440167599

Submission Date
Mar 17, 2025, 11:16 AM GMT-5

Download Date
Mar 17, 2025, 11:27 AM GMT-5

File Name
MALACHE RODRIGEZ VALERIA MILAGROS 2020253887 - GOMEZ AYTE YESSENIA 2019247170.docx

File Size
999.3 KB

40 Pages

7,539 Words

44,282 Characters

11% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

9% Internet sources
0% Publications
4% 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.

Resumen del Trabajo de Investigación

Este proyecto presenta *Héroes de Playa (H.D.P.)*, un juego lúdico-dinámico diseñado para reducir la falta de educación sobre la contaminación en el ecosistema marino, especialmente en la playa Yuyos, en Barranco. A pesar de la presencia de tachos de basura y normas municipales, muchos visitantes siguen dejando residuos que afectan el ambiente.

Tuvo como objetivo principal educar de manera divertida e interactiva sobre la correcta gestión de los residuos y la importancia del reciclaje, promoviendo la participación activa y el cambio de hábitos. Se planteó el uso del juego como una herramienta didáctica que facilita el aprendizaje y la reflexión sobre el cuidado del medio ambiente, especialmente en espacios públicos como las playas.

Para el desarrollo del proyecto se aplicó la metodología Toulouse Thinking, permitiendo un enfoque creativo y estructurado. Se realizaron encuestas y entrevistas, tanto virtuales como presenciales, dirigidas a los visitantes de la playa Yuyos, para identificar sus hábitos y percepciones sobre la contaminación y el reciclaje. Además, se llevaron a cabo múltiples visitas al lugar para testear el prototipo del juego, recogiendo retroalimentación que permitió realizar mejoras en su diseño y dinámica.

Los beneficiarios del proyecto fueron principalmente jóvenes de entre 20 y 35 años. Como resultado, se logró generar mayor conciencia sobre la contaminación marina y la importancia del reciclaje. Los participantes valoraron la experiencia educativa del juego y mostraron interés en adoptar prácticas más responsables, como la correcta clasificación de residuos y el reciclaje, contribuyendo así al cuidado de la playa Yuyos.

Palabras claves: *Juego educativo, reciclaje, contaminación marina, conciencia ambiental.*

.

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del Problema 5
2. Justificación 7
2.1. Justificación Social 8
2.2. Justificación Práctica 8
2.3. Justificación Metodológica 9
4.2.1 Creación de un juego lúdico-dinámico 16
4.2.2 Conceptualización del juego lúdico-dinámico 16
4.2.3 Características del juego lúdico-dinámico: 17
4.2.3.1 Colaboración y trabajo grupal 17
4.2.3.2 Pensamiento crítico 17
4.2.3.3 Pensamiento estratégico 17
4.2.3.4 Creatividad e imaginación 18
4.2.4 Materiales de juegos lúdico-dinámico 19
4.2.4.1 Cartas 19
4.2.4.2 Tablero 20
4.2.4.3 Fichas 20
4.2.4.4 Dado 21
4.2.5 Metodología del juego lúdico-dinámico 21
4.2.5.1 Metodología dinámica 21
4.2.5.2 Juego educativo 22
4.2.5.3 Juego cooperativo 22
4.2.5.4 Juego competitivo 22
4.2.5.4 Importancia de crear un juego lúdico-dinámico 23
5. Beneficiarios 23
5.1 Directos 23
5.2 Indirectos 24
5.3 Mapa de Actores 24
5.4 Arquetipo de cliente 25
5.5 Cantidad de beneficiarios 26
6.1 Reto: 26
6.2 Propuesta de valor: 26
6.4 Canales: 27
6.5 Relación con los clientes: 27
6.6 Actividades clave: 27

6.8 Aliados clave:.....28
6.9 Fuentes de ingreso: 29
6.9 Impacto: 29
6.10 Presupuesto 30
7. Resultados 32
8. Conclusiones 33
9. Bibliografía 35
10. Anexos 40

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Inversión Inicial 30

Tabla 2. Gastos Mensuales 31

Tabla 3. Ingresos 32

1. Contextualización del Problema

Se sabe que en el Perú parte de los conflictos ambientales son ocasionados por la falta de concientización conductual de las personas en este contexto. La educación ambiental identifica las interacciones que hay entre los ecosistemas y las personas. Busca también fortalecer el vínculo de las actividades humanas con el entorno natural mediante el desarrollo responsable, con el fin de asegurar una alta calidad de bienestar para futuras generaciones. Es primordial, informar a los peruanos sobre temas importantes y motivarlos a tomar un comportamiento adecuado (Lukacs, 2023).

La situación ambiental en el país muestra avances y retrocesos en la fomentación de la conciencia y educación ambiental. Entre 2017 y 2023, las campañas ambientales alcanzaron su punto más alto en 2019, con 331 acciones, pero disminuyeron drásticamente a 134 en 2023, una caída que se atribuye en gran medida a la crisis sanitaria global. En el ámbito internacional, se han logrado avances en energías renovables, con un incremento de más del 35% en la capacidad de generación en los últimos cuatro años.

Sin embargo, desafíos importantes persisten, como la deforestación de la selva amazónica, que ha perdido una extensión superior a 20 millones de hectáreas en el último lustro. Las recomendaciones internacionales incluyen incorporar la enseñanza ecológica en todos los niveles de formación, incentivar la participación ciudadana en la gestión del entorno y promover políticas públicas como impuestos verdes y subsidios para energías renovables. Estas medidas buscan reforzar la conciencia ambiental y garantizar una transición hacia un desarrollo sostenible, enfrentando de manera más efectiva problemas tales como el

calentamiento global y la degradación de los ecosistemas. (Observatorio Centro Nacional de Planeamiento Estratégico [CEPLAN], 2024).

El problema troncal de polución de las playas de Lima, es por desechos sólidos, por restos marinos, donde más de la mitad de las playas con vigilancia tienen este conflicto. Son el total de los desechos que tiene el mar y no solo por la basura que puedan dejar los visitantes (Alfaro, 2024). Las playas de la costa peruana pueden lucir atractivas, por la hermosa vista que dan y la buena vibra de los visitantes, pero no quiere decir que sean saludables, las condiciones climatológicas y el cuidado de estos ecosistemas son algunos de los puntos que todos los bañistas deben tener en cuenta al momento de visitar el litoral.

Un ejemplo claro es la playa Yuyos, ubicado en el distrito de Barranco, donde aún habiendo cierta cantidad de depósitos de basura y supervisión por parte del personal de municipio, aún existen incumplimientos respecto a seguir las reglas para mantener una buena higiene en la playa. Así mismo la penalización hacia el incorrecto arrojo de residuos que equivale cerca de la tercera parte de una UIT, una iniciativa realizada por parte de la alcaldía para conservar las playas en un excelente estado a lo largo del verano (Canal N, 2024). Además, existe una ausencia en de una adecuada infraestructura capaz de gestionar estos residuos, como también poco control sobre las actividades de las personas que agravan el deterioro del medio ambiente, afectando así de manera directa la vida marina como la calidad del agua con el que las personas hacen contacto.

A partir de lo expuesto previamente y partiendo de las carreras de comunicación audiovisual y multimedia, publicidad y marketing digital, y arquitectura de interiores, se plantea abordar la problemática mediante la creación de un juego lúdico-dinámico,

denominado “Héroes De Playa (H.D.P.)”, el cual consiste en depositar correctamente cuatro tipos de desechos en sus tachos correspondientes, atravesando obstáculos y desafíos en el camino. Está compuesto por un tablero con caminos circulares y puentes, un dado, 12 fichas en total (3 fichas por cada tipo de desecho, con un total de 4 tipos de desechos) y 2 tipos de cartas, cartas de reto que pueden ser establecidas por el juego o elegidas por el equipo contrario; y cartas de trivia, las cuales contienen preguntas sobre la contaminación y conservación ambiental. Los participantes tiran el dado y avanzan conforme al número obtenido. Si caen en un casillero incorrecto, deben sacar una carta de castigo o trivia. El juego continúa hasta que el equipo o jugador logre colocar todos sus desechos en el tacho adecuado.

La contaminación en las playas peruanas, especialmente en Lima, es un reflejo de la escasa conciencia ambiental y de una inadecuada administración de residuos. Aunque las campañas educativas han tenido avances, su reducción en los últimos años demuestra la necesidad de reforzar estas acciones. La playa Yuyos, por ejemplo, enfrenta retos de incumplimiento y falta de infraestructura para manejar los desechos. Para abordar este problema, se propone el juego el cual es una iniciativa lúdica que promueve la correcta disposición de residuos y fomenta la conciencia sobre la contaminación marina, combinando educación ambiental con creatividad y participación.

2. Justificación

Este estudio está enfocado en una problemática que pasa por alto y no es atendida por el principal causante, que es la contaminación en la playa. Por esa razón, se propone una solución recreativa y lúdica para disfrutar de una playa limpia.

2.1. Justificación Social

Este proyecto tiene como objetivo educar e involucrar a los visitantes de la playa Yuyos sobre el impacto de los desechos presentes en el lugar, fomentando una mayor conciencia sobre la contaminación que ellos mismos podrían estar generando. De acuerdo con la ONU, este problema afecta directamente a las playas, ya que más del 70% de los residuos que llegan al mar están compuestos por materiales plásticos. Mayormente, las acciones de las personas fuera del mar ocasionan parte de ellos. Por ejemplo, los más comunes son con respecto a los productos que ingieren, snacks, bolsas de plástico o envases de comida (BBVA Creative, 2024).

Se busca promover comportamientos responsables y sostenibles, contribuyendo a la preservación del entorno natural y mejorando la experiencia de quienes disfrutan de la playa. Un juego lúdico-dinámico ofrece a los visitantes una actividad entretenida que pueden disfrutar con amigos o familiares mientras pasan tiempo en la playa. Esto mejora su experiencia al combinar diversión, competencia y la satisfacción de hacer algo positivo por el ecosistema.

2.2. Justificación Práctica

El objetivo central de este estudio es beneficiar tanto a la playa como a los visitantes, logrando que la playa Yuyos esté libre de residuos plásticos y metálicos que dañan tanto el ecosistema como la experiencia de los visitantes.

> Ministerio del Ambiente (2024) Poco menos del 47% de los desechos presentes en la playa que es plástico, un material que tarda siglos en descomponerse. Este residuo no contamina las playas, ino que representa una amenaza para la fauna que vive en ellas. egún estadísticas globales, ocho de cada nueve aves marinas presentan plástico en su aparato digestivo

Por lo cual, esta investigación busca sensibilizar a la población acerca del impacto que estos residuos ocasionan, así mismo incentivarlos a adoptar hábitos responsables que contribuyan a la conservación de la playa.

2.3. Justificación Metodológica

Primero se empleó la metodología Toulouse Thinking, la cual permitió llevar un orden estructurado, brindando claridad y facilitando el proceso gracias a sus etapas.

Después se hizo uso del mapa de problema, donde se definió la problemática; mapa de actores, donde se ubicó a las personas involucradas directa e indirectamente con el problema.

También usamos el lienzo propuesto de valor, que ayudó a responder de forma directa y general los dolores de los arquetipos; customer journey map, para entender la experiencia que vive el usuario al interactuar con la propuesta de valor. Y por último el lienzo de ideas priorizadas, para descartar en convergencia los atributos clave del valor diferencial.

3. Reto de innovación

Carencia de educación sobre la contaminación en el ecosistema marino por visitantes que acuden a la playa Yuyos del distrito de Barranco.

Pregunta general:

¿De qué manera se podría ayudar 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?

Preguntas Específicas:

P1: ¿Qué tipo de actividades se podrían implementar en 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?

P2: ¿Qué componentes tendría un juego de 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?

P3: ¿Qué tan efectivo será crear un juego de 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?

Objetivo general:

Crear 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

Objetivos específicos:

O1: Identificar qué tipo de actividades se podrían implementar en 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.

02: Determinar qué componentes tendría un juego de 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.

O3: Comprobar qué tan viable será desarrollar un juego lúdico-dinámico para contribuir a reducir la falta de educación sobre la contaminación en el ecosistema marino por visitantes que acuden a la playa Yuyos del distrito de Barranco.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

Reyes, (2021) presentó su tesis titulada "*Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución*

Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo", para obtener el título profesional en de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El estudio tuvo el propósito de evaluar el impacto que tuvo un programa de juegos lúdicos en la atención infantil en nivel inicial. Para ello, se diseñaron actividades enfocadas en fortalecer la capacidad de concentración y el aprendizaje significativo. La investigación aplicó un programa estructurado con ocho sesiones, midiendo su impacto en los niveles de atención en la infancia.

Los hallazgos mostraron que el 79.16% del alumnado logró mejorar su rendimiento en la competencia matemática tras el uso de juegos lúdicos, evidenciando su efectividad como recurso pedagógico. Se identificó que los niños desarrollaron con mayor facilidad habilidades para reconocer patrones, agrupar, comparar y ordenar cantidades.

Esta investigación es significativa en el campo educativo, ya que respalda el uso de enfoques dinámicos para la enseñanza de matemáticas en la primera infancia. Los resultados proporcionan pruebas concretas sobre la relevancia de los juegos en el desarrollo cognitivo, reafirmando su utilidad en espacios educativos como un método efectivo para fortalecer la adquisición de conocimientos.

Palacios, (2021) desarrolló la tesis titulada "*Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura*", como requisito para obtener el título profesional en Educación Primaria, con especialidad en Educación

Primaria y Problemas de Aprendizaje, en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

El objetivo principal fue evaluar la influencia de las dinámicas lúdicas en la motivación en alumnos del primer año escolar. Se analizó su efecto sobre el compromiso y desempeño académico mediante un método basado en datos y un esquema de prueba controlada, comparando niveles de motivación y rendimiento previo y posterior a la implementación de dinámicas recreativas dentro del aula.

Los resultados demostraron que estas actividades aumentaron el entusiasmo estudiantil, fomentando la implicación activa y el interés por aprender. Además, fortalecieron habilidades sociales, promoviendo la cooperación y potenciaron la innovación y el razonamiento analítico, esenciales para un proceso de aprendizaje profundo.

Esta tesis evidencia la efectividad del juego como estrategia pedagógica, resaltando su influencia en el desempeño escolar y el bienestar emocional. Además, enfatiza la importancia del docente como facilitador y la relevancia de actualizar los métodos de enseñanza según los requerimientos estudiantiles.

Coronado (2021) presentó su tesis titulada "*Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo*", para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo.

La investigación buscó evaluar la relevancia de un enfoque lúdico destinado a fortalecer la concentración en infantes de educación inicial. Se diseñaron actividades enfocadas en la

concentración, la motivación y la construcción de conocimientos, aplicando una serie estructurada de ocho sesiones con el objetivo de medir su impacto en la atención infantil.

Los resultados evidenciaron avances significativos en la capacidad de concentración en los infantes tras el programa. Antes, el 44 % tenía bajos niveles de atención, pero después se registró una mejora en su enfoque y disposición hacia el aprendizaje. Expertos validaron el programa, destacando su efectividad en el desarrollo atencional.

Esta investigación demuestra la eficacia del enfoque lúdico en el fortalecimiento de la concentración en infantes de educación inicial. Sus hallazgos respaldan metodologías innovadoras y resaltan el juego como recurso clave para potenciar el desarrollo intelectual y emocional.

Arango, et al. (2024) presentaron su tesis titulada "*Juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N.° 22517 Rosa de Santa María, Pisco*", como requisito para obtener el grado académico en la Universidad Continental.

El estudio analizó el vínculo entre las dinámicas lúdicas y el desarrollo matemático en alumnos de cuarto a sexto año escolar. Se evaluó el impacto de juegos sensoriales, cooperativos y de construcción en la solución de ejercicios numéricos, empleando un método basado en datos y un esquema observacional con análisis de correlación.

Los hallazgos evidenciaron una conexión favorable entre estas dinámicas y el desarrollo matemático. Un 60 % del alumnado alcanzó un desempeño destacado en juegos sensoriales, un 61.7 % en actividades colaborativas y un 48.3 % en construcción. Además, el análisis de correlación de Spearman confirmó su influencia sobre el desempeño matemático.

Esta investigación confirma la efectividad de las dinámicas lúdicas en la enseñanza matemática en educación primaria. Sus hallazgos apoyan metodologías dinámicas en el aula, fomentando un aprendizaje significativo y reduciendo el temor hacia las matemáticas.

Tsukayama (2022) presentó su tesis titulada "*Aprender como jugando: Incorporación de estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades colaborativas en adultos*", como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación para el Desarrollo en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

El estudio analizó cómo las estrategias lúdicas motivan el proceso formativo y fomentan la cooperación entre adultos en espacios de capacitación. Se evaluó su impacto en la educación financiera y previsional, destacando el rol docente en su implementación. La metodología incluyó el análisis de una experiencia docente y una propuesta de mejora laboral.

Los hallazgos evidenciaron que incorporar dinámicas de juego en la enseñanza ayuda a los adultos a motivarse y trabajar en equipo. Los retos y recompensas dentro de las actividades hacen que el proceso sea más dinámico y estimulante, mejorando la interacción entre los participantes. Además, combinar diferentes enfoques en la enseñanza hace que sea más efectiva y enriquecedora.

Esta investigación demuestra que las dinámicas lúdicas representan un recurso valioso en el aprendizaje adulto. Sus hallazgos respaldan el uso de estrategias lúdicas en la formación,

destacando sus beneficios en la motivación, la construcción de conocimientos y el fortalecimiento de competencias esenciales para la vida profesional y social.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Creación de un juego lúdico-dinámico

Estébanez (2020) una herramienta educativa lúdica es un recurso pedagógico que facilita la transmisión y consolidación del conocimiento. Se está redescubriendo en las aulas debido a su efectividad para alcanzar buenos resultados de aprendizaje. Hay múltiples razones para utilizar estrategias recreativas como recursos didácticos: son actividades atractivas que estimulan las competencias interpersonales, fomentan la colaboración grupal y promueven la adopción de normas. Estos aspectos son fundamentales para mejorar capacidades sociales y procesos cognitivos superiores como la autorregulación de los impulsos

4.2.2 Conceptualización del juego lúdico-dinámico

Polar y Neyra (2022) Actividad lúdica y entretenida que puede disfrutarse a cualquier edad. Desde las etapas iniciales de la vida, los niños utilizan el juego como una forma de diversión, lo que favorece el desarrollo del compañerismo y el impulso de su imaginación, creatividad y las experiencias que viven. Generalmente, los juegos en los niños surgen de manera espontánea y no suelen regirse por reglas definidas ni requieren aprendizaje previo

Después de la idea podemos definir que el juego es una práctica recreativa y agradable, y aunque a menudo se asocia con la infancia, en realidad está presente en todas las etapas de la vida, incluso en la edad adulta.

4.2.3 Características del juego lúdico-dinámico:

4.2.3.1 Colaboración y trabajo grupal

Gomez (2022) El aprendizaje cooperativo va más allá de simplemente coordinar la investigación colectiva, su propósito es potenciar las competencias transversales dentro del equipo. No se trata solo de presentar información, sino de desarrollar el aprendizaje mediante la comunicación y el compartir de perspectivas entre los integrantes

Este enfoque implica trabajar en conjunto para alcanzar objetivos comunes, lo que genera un aprendizaje renovado y favorable, tanto a nivel individual como para el grupo en su totalidad.

4.2.3.2 Pensamiento crítico

Cruz y Gamboa, (2021) El pensamiento crítico consiste en analizar un desafío o circunstancia a la luz de los elementos, cifras y pruebas pertinentes. Lo ideal es que este análisis se realice de manera objetiva y a través de un proceso reflexivo. Sin embargo, una persona que ejerce el pensamiento analítico es capaz de concluir rápidamente que la presencia de algo es improbable, incluso si se topara con una pequeña suma de dinero oculta bajo la almohada. Este tipo de pensamiento permite abordar diversos temas, analizarlos, evaluarlos y reformularlos. Además, es un proceso autodirigido, disciplinado, controlado y capaz de corregirse a sí mismo

4.2.3.3 Pensamiento estratégico

Carranza, et al., (2021) el pensamiento estratégico se orienta hacia el futuro y se apoya en el análisis, la racionalidad y la vivencia para anticipar secuencias coherentes: si ocurre algo, entonces es probable que suceda lo siguiente. En cambio, el pensamiento visionario comienza desde un futuro deseado y retrocede para determinar las acciones necesarias para lograrlo. En lugar de guiarse por el pasado y sus limitaciones conservadoras, planificar desde el futuro ideal estimula el pensamiento reflexivo, que involucra observación, identificación de problemas, formulación de hipótesis, selección y ejecución, transformando así el razonamiento en una estrategia donde la razón se combina con la pasión

4.2.3.4 Creatividad e imaginación

Moya y De la Cruz (2021) la creatividad se define como la destreza de una persona para concebir o desarrollar nuevos productos, asignándoles diversos usos o propósitos. Esta capacidad se manifiesta en múltiples contextos, incluso en las actividades más cotidianas. Una persona creativa es aquella que, de manera constante, es capaz de encontrar soluciones a problemas, generar innovaciones o plantear nuevas preguntas en un campo determinado, produciendo propuestas que inicialmente pueden parecer innovadoras, pero que con el tiempo son reconocidas y valoradas dentro de un marco cultural

Dittrich, et al., (2020) el juego de fantasía representa una manifestación clara de lo imaginario, ya que permite desde temprana edad modificar el significado de los objetos y los eventos. A través de este proceso, la creatividad se enlaza con las experiencias del entorno social, facilitando una reinterpretación constante de la realidad. Al redefinir los significados

de los objetos y las actividades, el niño desarrolla su capacidad simbólica, la cual es esencial para la construcción de un pensamiento racional. Mediante el juego simbólico, el niño aprende a crear y utilizar símbolos, lo que refuerza su comprensión del mundo

La creatividad y la fantasía son esenciales para el proceso de pensamiento y la innovación. Mientras la creatividad favorece la generación de ideas y soluciones, la imaginación permite reinterpretar la realidad a través del juego simbólico. Ambos procesos no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también potencian el pensamiento crítico y la capacidad de innovación, subrayando su relevancia en el avance del desarrollo humano.

4.2.4 Materiales de juegos lúdico-dinámico

Las actividades diseñadas en los juegos educativos buscan fortalecer las habilidades cognitivas de las personas.

Díaz (2024) considerando sus intereses y necesidades, se plantean dinámicas lúdicas que fomentan el aprendizaje mediante el juego como herramienta didáctica. Estas acciones resultan llamativas y motivadoras, ya que los jóvenes las perciben como parte de su realidad y las disfrutan mientras aprenden. Además, El juego no solo fomenta el pensamiento crítico, sino que también fortalece habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo. De este modo, contribuye a crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y significativo.

4.2.4.1 Cartas

Las cartas son una herramienta didáctica efectiva para memorizar información clave, como fechas históricas, vocabulario o símbolos de otros idiomas. Su uso en todos los niveles educativos permite combinar el aprendizaje con la diversión a través de dinámicas interactivas.

Álvarez, et al. (2022) una forma innovadora de potenciar su impacto es integrando elementos de gamificación, como desafíos, competencia entre equipos y recompensas por el progreso. Esto no solo facilita la retención del conocimiento, sino que también promueve el trabajo en equipo y sostiene la motivación intrínseca y el interés de los estudiantes

4.2.4.2 Tablero

El tablero está presente en todas las culturas, es más que un simple pasatiempo. Los juegos lúdicos motivan la interacción entre los jugadores, esta participación mutua y voluntaria promueven la socialización y el fomento de las competencias cognitivas principales.

La vivencia de participar en un juego con tablero estimula procesos mentales relacionados con la toma de decisiones, anticipación, inferencia, comparación e identificación de errores.

La Vanguardia (2020) la práctica constante del juego de tablero crea nuevas experiencias y pensamientos, siendo de esta manera una herramienta importante para el aprendizaje.

4.2.4.3 Fichas

Quirce (2024) las fichas son parte del proceso de educación inconscientemente, desde la infancia el uso de juegos de fichas era un método de aprendizaje, ya que las niños al escuchar la palabra juego cambia su actitud por una de emoción, esta emoción por jugar hace que aprendan de manera didáctica sin tener la presión por atender una clase o aprender solo leyendo, las fichas fomentan la participación entre ellos, logrando un aprendizaje más profundo.

4.2.4.4 Dado

Arana (2024) un dado es un objeto diseñado para presentar un resultado aleatorio al ser lanzado sobre una superficie plana, ya sea desde la mano o utilizando un cubilete. Al hacerlo, los resultados se distribuyen de acuerdo a una probabilidad que sigue una distribución uniforme discreta

4.2.5 Metodología del juego lúdico-dinámico

4.2.5.1 Metodología dinámica

Estébanez, (2020) los juegos son una herramienta versátil para enseñar y aprender. Pueden adaptarse juegos existentes, como el Trivial, para cualquier materia o crear juegos nuevos para necesidades específicas. Usar juegos en clase motiva a los alumnos, los ayuda a pensar, aprender por sí mismos y les da más control sobre su aprendizaje. De esta manera todas las personas desde pequeños aprenden de manera divertida y retienen mayor información. Los juegos también son buenos para la creatividad, las habilidades sociales y la familiaridad con la tecnología.

4.2.5.2 Juego educativo

Ropero y Tena, (2021) el aprendizaje se da a través de la acción, la creación y la reflexión, siempre estableciendo una conexión contextual con la realidad. Esto implica poner el foco en los intereses de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de asumir el liderazgo de su propio proceso educativo. Es crucial reconocer la importancia de los docentes en este proceso. Este enfoque no solo pretende transformar a las personas, sino también renovar los entornos educativos. Es fundamental que el espacio escolar sea amplio, dinámico y saludable, con áreas destinadas al juego y a actividades en las que los estudiantes puedan disfrutar sin restricciones.

4.2.5.3 Juego cooperativo

Rodriguez, (2021) El juego cooperativo es una actividad o estrategia basada en los principios del aprendizaje cooperativo. Este enfoque no es novedoso, ya que ha estado evolucionando tanto conceptual como pragmáticamente a lo largo del tiempo.

4.2.5.4 Juego competitivo

Moncada, (2023) Podemos definir el juego competitivo como aquel en el que los individuos participan tanto de manera individual como colectiva con el fin de lograr un objetivo. En este tipo de juegos, la individualidad es fundamental, ya que siempre habrá un ganador y un perdedor.

4.2.5.4 Importancia de crear un juego lúdico-dinámico

La creación del juego lúdico “Héroes De Playa (H. D. P.)” es de gran relevancia, ya que promueve la conciencia ambiental de una manera divertida e interactiva, lo que permite aprender sobre la correcta gestión de residuos en la playa Yuyos, ubicada en el distrito de Barranco, en la ciudad de Lima, Perú. A través de desafíos y preguntas de trivia, el juego fomenta el análisis crítico y promueve la responsabilidad ambiental entre los participantes. Este enfoque creativo facilita la asimilación de prácticas sostenibles, especialmente en los jóvenes, al mismo tiempo que cultiva un sentido de competencia saludable y cooperación. Asimismo, contribuye a la educación ambiental desde una perspectiva lúdica, ayudando a transformar actitudes y comportamientos en favor de la protección de nuestras playas y la vida marina.

5. Beneficiarios

5.1 Directos

La dinámica lúdica-dinámica ha sido diseñada especialmente como una actividad ideal para compartir con amigos o familiares durante una jornada playera dirigida a hombres y mujeres entre 20 y 35 años pertenecientes a los segmentos socioeconómicos C y D que visitan la playa Yuyos. Su propósito es educar a través de una actividad divertida, enriqueciendo la experiencia al mezclar diversión, un toque competitivo y la satisfacción de contribuir positivamente al entorno natural.

5.2 Indirectos

Entre los beneficiarios indirectos se encuentra un grupo amplio de personas, desde comerciantes y surfistas hasta recicladores, de diversas edades y niveles socioeconómicos, que se encuentren en el ecosistema de Yuyos. Además, la municipalidad de Barranco se beneficiará altamente con esta solución al reducir los costos de limpieza gracias a que los visitantes se involucrarán activamente en la recolección de basura, promoviendo una playa Yuyos más limpia y sostenible.

5.3 Mapa de Actores

Los arquetipos se elaboraron utilizando los datos obtenidos a través de diversas fuentes, complementados con conversaciones y talleres. A partir de esto, el Mapa de Actores se segmentó en tres categorías:

Categoría 1 - Centrales: Aquí se ubican los visitantes de la Playa Yuyos, quienes tienen entre 20 y 35 años, constituyen el público objetivo y los principales beneficiarios de este proyecto. Muchos desconocen el impacto ambiental provocado por los desechos que generan, por lo que el juego busca educarlos e incentivar el reciclaje de manera interactiva.

Categoría 2 - Directos: Aquí se encuentran los actores con una conexión cercana a la playa y que pueden contribuir activamente al desarrollo del proyecto. Incluye la Municipalidad de Barranco, surfistas, comerciantes formales e informales, recicladores, la ONG América Solidaria y la escuela de surf "Aloja".

Categoría 3 - Indirectos: Aquí se identifican entidades sin un vínculo directo con nuestro arquetipo principal, pero que forman parte del contexto donde surge esta problemática. Se incluyen empresas, instituciones y asociaciones como Lima Marina Club,

Rústica de Barranco, la Asociación de Pescadores Artesanales San Pedro de la Costa Verde, el Gobierno, empresas aledañas y DICAPI, cuyo impacto en el desarrollo del arquetipo principal es mínimo.

5.4 Arquetipo de cliente

Los beneficiarios principales del proyecto son hombres y mujeres que visitan la playa Yuyos de manera ocasional, principalmente personas en etapa juvenil y adulta dentro del rango de 18 a 35 años. Estos visitantes buscan un espacio de recreación y esparcimiento, ya sea para relajarse, socializar con amigos o realizar actividades deportivas. Sin embargo, muchos de ellos no son plenamente conscientes del impacto ambiental de sus acciones, lo que contribuye a la acumulación de residuos en la playa, especialmente metales como latas de cerveza y plásticos.

Los visitantes ocasionales valoran un entorno limpio y agradable, pero rara vez toman un rol activo en su conservación. Suelen participar de reuniones sociales en la playa, lo que incrementa la generación de desechos, y la falta de incentivos o infraestructura adecuada para la gestión de residuos reduce su interés en el reciclaje. A pesar de esto, están abiertos a soluciones que no alteren su experiencia de ocio y que los involucren de manera sencilla y dinámica en la preservación del entorno.

Luis, de 27 años, trabaja en una oficina y aprovecha sus fines de semana para relajarse en la playa Yuyos junto a sus amigos. Para él, la playa es un espacio de desconexión donde puede compartir buenos momentos sin preocupaciones. Aunque le molesta ver la playa sucia al llegar, rara vez se detiene a recoger residuos o separar su basura correctamente. Si hubiera

una forma entretenida de involucrarse en la limpieza sin que se sienta una tarea obligatoria, estaría dispuesto a participar.

5.5 Cantidad de beneficiarios

El proyecto presentado tiene la intención de educar a las personas de todas las edades, principalmente educar a través del entretenimiento, un juego para la familia y amigos. Se estima que la cantidad de beneficiarios sería alrededor de 2,000 personas diarias que visitan la playa Los Yuyos durante el fin de semana, personas que consumen snacks y bebidas durante su visita, y sí cumplen con mantener la playa limpia.

6. Modelo de Negocio (Businness Model Canvas)

6.1 Reto:

Ayudar a las personas que acuden a la playa Yuyos a participar activamente del reciclaje a través de un juego lúdico-interactivo transformando la limpieza de la playa en una experiencia divertida y colaborativa para disfrutar de una playa limpia.

6.2 Propuesta de valor:

La propuesta de valor es un juego de mesa interactivo que, además de educar y entretener, incentiva a los jugadores a recoger y los desechos que contaminan la Playa Yuyos, como latas, para adquirir el juego; contribuyendo así la limpieza en la playa.

6.3 Segmento de clientes:

La propuesta está dirigida a los visitantes frecuentes de la playa Yuyos, especialmente a quienes tienen entre 20 y 35 años y buscan una playa limpia.

6.4 Canales:

Llegamos a los visitantes a través de puestos de comercio en la playa Yuyos, donde los comerciantes formales ofrecerán el juego en sus puestos. Además, utilizamos redes sociales para difundir la propuesta y generar mayor alcance, permitiendo que más personas puedan conocer el juego y se sumen a ello.

6.5 Relación con los clientes:

Captaremos nuevos clientes mediante la interacción directa en la playa, donde el juego generará una conexión cercana con los participantes e incentivará su interés. También a través de las redes sociales, compartiendo información sobre el juego, consejos de reciclaje y limpieza, para fortalecer la comunidad y motivar su participación. Por otro lado, la interacción en las redes sociales. será dinámica y educativa, ya que brindará información valiosa sobre la contaminación en la playa y la importancia de preservar el medioambiente. A través de publicaciones informativas y atractivas, destacaremos como nuestro producto contribuye activamente a reducir los residuos y fomentar hábitos sostenibles.

6.6 Actividades clave:

Para implementar esta iniciativa, se requiere diseñar y crear el juego con un contenido educativo y entretenido, promocionarlo en redes sociales con publicaciones atractivas,

gestionar la comunidad para fomentar la interacción y motivar para que más personas adquieran del juego; de igual manera realizar un seguimiento de recolección para medir el impacto del juego y finalmente, realizar activaciones en la playa donde demostremos el juego, para así incentivar la limpieza en la playa Yuyos.

6.7 Recursos clave:

Para desarrollar el juego, se necesita el juego de mesa, esto sirve para educar y al mismo tiempo hacer que los visitantes se diviertan, motivándolos así a involucrarse en la limpieza y reciclaje de la playa; redes sociales, nos va a servir como canal para mantener una comunidad estable y comprometida; y alianzas con empresas locales para obtener apoyo logístico, financiamiento o una mayor visibilidad del juego.

6.8 Aliados clave:

Los aliados clave jugarán un papel esencial en el éxito del juego: La municipalidad de Barranco ofrecerá su apoyo institucional para coordinar eventos de sensibilización y recolección en la playa Yuyos, facilitando los permisos y la logística necesarios para dichas actividades. Así mismo Chatarra Perú, comprometido con la conservación y sostenibilidad, se encargará de comprar los materiales reciclables obtenidos durante la venta del juego, asegurando su adecuado procesamiento y reutilización, especialmente en el caso de botellas PET y metales. Además, las microempresas locales, que se encuentran en la entrada de Yuyos, participarán de la promoción y distribución del mismo. Esta colaboración estratégica no solo potenciará la conciencia ambiental, sino que también generará un impacto positivo en el ecosistema marino.

6.9 Fuentes de ingreso:

Las ganancias provendrán de la comercialización del juego mediante latas recicladas, donde las personas podrán adquirirlo entregando latas u otros residuos reciclables, y la venta de estos materiales a centros de reciclaje como Chatarra Perú, permitirá generar ingresos para el proyecto.

6.9 Impacto:

El impacto del juego tendrá cuatro aspectos claves: Ambiental, al mantener la playa limpia y reducir la contaminación mediante la recolección de residuos; educacional, al enseñar a las personas sobre el valor del reciclaje y fomentar hábitos sostenibles a largo plazo; social, al fortalecer el sentido de responsabilidad y colaboración entre habitantes, comerciantes y visitantes; y económico, al contribuir a la economía circular mediante la venta de latas recolectadas a centros de reciclaje.

6.10 Presupuesto

Tabla 1.
Inversión Inicial

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo Unitario}	Importe
1	Impresión de cartas (40 cartas por juego)	1000	UND	S/.0.70	S/.700
2	Packaging	25	UND	S/.0.90	S/.22.50
3	Fichas de acrílico	300	UND	S/.1.00	S/.300.00
4	Tableros	25	UND	S/.0.90	S/.22.50
5	Dado	25	UND	S/.0.20	S/.5.00
6	Personal armado	3	UND	S/.50.00	S/.150.00
7	Transporte	1	UND	-	S/.50.00
8	Luz	1	UND	-	S/.80.00
9	Préstamo bancario	1	UND	-	S/.7,000.00
				TOTAL	S/.8,330.00

Tabla 2.
Gastos Mensuales

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo Unitario	Importe
1	Impresión de cartas (40 cartas por juego)	4000	UND	S/.0.70	S/.2,800.00
2	Packaging	100	UND	S/.0.90	S/.90.00
3	Fichas de acrílico	1 200	UND	S/.1	S/.1,200.00
5	Tablero	100	UND	S/.0.90	S/.90.00
6	Dado	100	UND	S/.0.20	S/.200.00
7	Personal armado	3	UND	S/.50	S/.300.00
8	Transporte				S/.50.00
9	Luz				S/.80.00
				TOTAL	S/.4,810.00

Tabla 3.
Ingresos

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo Unitario	Importe	Ingreso estimado trimestral
1	Juego “Héroes de playa”	100	UND	S/.70	S/.7,000.00	S/.21,000.00
2	Reciclaje Latas o Botellas	100 Kg = 6 000 und	Kg	S/.5.80	S/.580.00	S/.1,740.00
					TOTAL	S/22,740.00

7. Resultados

El desafío de innovación tuvo un desarrollo exitoso, ya que se abordó de manera efectiva la problemática de la falta de educación sobre la contaminación marina a través de "Héroes de Playa". Este juego lúdico y dinámico fue creado para sensibilizar sobre el medio ambiente de forma entretenida, mediante trivias, los jugadores tienen la oportunidad de aprender sobre el impacto de los desechos en los ecosistemas marinos, al mismo tiempo que se fomenta la comprensión del reciclaje y la conservación. Por otro lado, los retos prácticos invitan a los participantes a involucrarse directamente en la limpieza de la playa, fortaleciendo así su aprendizaje mediante acciones concretas.

Se logró completar el reto gracias a la evaluación y validación del proyecto, que fue realizada con un grupo de jóvenes que forman parte de nuestro público objetivo principal: jóvenes visitantes de la playa Yuyos que buscan divertirse y pasar un rato agradable con amigos y familia. Estos futuros compradores confirmaron que el juego, presentado como prototipo, cumple su función de educar y entretener, además de contribuir a la reducción de la contaminación en la playa. Expresaron su interés en adquirirlo y destacaron como innovador tanto su funcionamiento como su método de adquisición. Asimismo, se recibió sugerencias para ajustar algunos retos del juego e incluir más actividades enfocadas en la recolección de desechos en la playa.

Para lograr estos resultados se llevó a cabo un taller generativo con los beneficiarios mencionados anteriormente, donde tuvieron la oportunidad de jugar con el prototipo del juego. A lo largo del taller exploraron más a profundidad el juego, participando de los retos y respondiendo las preguntas que hay en el juego. Esto permitió recopilar comentarios y sugerencias para mejorar el juego.

8. Conclusiones

Se concluyó que la creación del juego lúdico-dinámico cumplió eficazmente el propósito de disminuir la carencia de educación sobre la contaminación en el ecosistema marino en al menos un 50%, además de fomentar el reciclaje de residuos como el metal y plástico. La solución generó un impacto bueno en la playa y clientes latentes.

Como segunda conclusión, se identificó que las actividades implementadas en el juego lúdico-dinámico, como las trivias y los retos, generan interés y agrado en los participantes. Además de ofrecer una experiencia entretenida, estas dinámicas cumplen un rol educativo al promover información relevante y fomentar acciones concretas en favor del medio ambiente.

Como tercera conclusión, se determinó que los componentes del juego lúdico-dinámico facilitan su dinámica, debido a que son conocidos por el público a través de otros juegos de mesa. Esto permite que los participantes jueguen con mayor facilidad y disfruten de una experiencia más fluida y accesible. La familiaridad con los componentes contribuye significativamente a la interactividad y la participación activa, elementos clave para el éxito y la aceptación del juego.

Finalmente, se concluyó que la creación de un juego lúdico-dinámico es una estrategia efectiva para reducir la falta de educación sobre la contaminación en el ecosistema marino. A través de actividades interactivas, el juego no solo informa sobre los impactos negativos de la contaminación, sino que también fomenta la participación activa y la adopción de hábitos más responsables con el medio ambiente. Esto evidencia el potencial de los enfoques lúdicos como herramientas de sensibilización y educación ambiental en contextos recreativos.

Héroes de Playa demostró ser una estrategia efectiva para abordar la falta de educación sobre la contaminación marina. Combina trivias y desafíos que fomentan el aprendizaje y la acción ambiental de manera entretenida. El sistema de trueque que premia el reciclaje de botellas y latas ha impulsado la limpieza de la Playa Yuyos, generando un

impacto positivo notable. Gracias a su formato accesible y dinámico, se logró una alta participación, aumentando el conocimiento ambiental en al menos un 50%. Este enfoque lúdico no sólo sensibiliza a la comunidad, sino que también promueve hábitos sostenibles, posicionándose como un modelo innovador con un gran potencial de expansión.

9. Bibliografía

Álvarez Lozano, M. I., García Herrera, D. G.,y Heredia Cabrera, G. C. (2022) Flash cards: Una estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología,* Vol. 8(Nro. 4), 1-25. https://doi.org/10.35381/cm.v8i4.854

Arana, E. (2024) *El juego del dado* [Archivo PDF] https://es.scribd.com/document/705097862/EL-JUEGO-DEL-DADO

Arango. S., Espino. D. y Flores. P. (2024) Juegos lúdicos y habilidades matemáticas en estudiantes de cuarto al sexto grado de primaria de la Institución Educativa N. º 22517 Rosa de Santa María – Pisco [Tesis de Pregrado, Universidad Continental], Repositorio Académico Universidad Continental. https://hdl.handle.net/20.500.12394/15010

BBVA Creative (2024) ¿Cómo ayuda al planeta la limpieza de playas en Perú? https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/como-ayuda-al-planeta-la-limpieza-de-playas/

Cabrera, A. y Muguerza, A. (2024Carranza Hernández, L. A., Escobar Alvarez, N. S.,y Hernández Iriarte, D. A. (2022) Pensamiento estratégico como soporte de la planeación estratégica. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, Vol.6(No 4), 1-15. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3592

Canal N. (2024, 2 de enero). *Barranco: Playa Los Yuyos continúa con desperdicios tras celebración de Año Nuevo*. https://canaln.pe/actualidad/barranco-playa-yuyos-continua-desperdicios-celebracion-ano-nuevo-n469378

Carranza Hernández, L. A., Escobar Álvarez, N. S., y Hernández Iriarte, D. A. (2022). *Pensamiento estratégico como soporte de la planeación estratégica.* Ciencia Latina Revista Multidisciplinar, Vol.6(No 4), 1-15. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3592

Centro nacional de planeamiento estratégico. (diciembre 2024) *Estancamiento de la conciencia ambiental de la ciudadanía* https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/t81

Coronado Jiménez, M. E. (2021). *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia Chiclayo* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado_LME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cruz Blas, M. R., y Gamboa Rubio, E. E. (2021). *El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular.* Polo del Conocimiento, Vol.6(No 12), 1-21. https://doi.org/10.23857/pc.v6i12.3423

De la Cruz Campos, J. C., y Moya García, M. (2021). *Enseñar a pensar y aprender: La creatividad y el juego en el aula de educación infantil.* [Archivo PDF]. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/67844/T3.-%20DIGIBUB%20Creatividad%20y%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz Toloza, K. R. (2024). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero del Instituto Técnico Empresarial Crecer y Construir del municipio de Piedecuesta, Santander.* [Archivo PDF]. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/62034/krdiazt.pdf?sequence=1

Dittrich Wiggers, I., Müller, F., y Nascimento Freitas, A. (2020). *Juegos de imaginación: Desafíos a las prácticas docentes.* Retratos de la Escuela, Vol.9(No 16), 199-212. http://www.esforce.org.br

Esther Estébanez (2020). *La dinámica del juego como metodología en el aprendizaje de la tecnología.* [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43212/TFM-G1141.pdf?sequence=1

Gómez Pesantes, L. A. (2022). *El aprendizaje colaborativo y la socialización en los niños de sexto grado de la escuela Gonzalo Llona, Guayaquil 2022.* [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94783/Gomez_PLA-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

La vanguardia, Roberto Rodríguez Barcelona (2020) https://www.lavanguardia.com/deportes/20200830/483178693693/ajedrez-audiencias-internet.html

Lukacs de Pereny, S. (2023, 18 de mayo). *Situación de la educación ambiental en el Perú.* Situación de la educación ambiental en el Perú ttps://www.esan.edu.pe/conexion-esan/situacion-de-la-educacion-ambiental-en-el-peru

Moncada Milán, R. (2023). *Juegos cooperativos vs juegos competitivos.* [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62330/TFG-G6315.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Palacios Huatuco de Requena, J. L. (2021). *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la institución educativa integrada Nº 15 – 20347 - Santa Maria - Huaura - 2021.* [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6614/TESIS%20PALACIOS%20HUATUCO%20DE%20REQUENA%20JAQUELINE%20LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perú21. (2024, 5 de marzo). Verano 2024: Toneladas de basura en playas y el mar por falta de recursos en municipalidades. https://peru21.pe/lima/verano-2024-toneladas-de-basura-en-playas-y-el-mar-por-falta-de-recursos-en-municipalidades-contaminacion-residuos-solidos-basura-playas-mar-callao-lima-regiones-ong-vida-noticia/

Polar Taco, S. A., y Neyra Medina, C. (2022). *Influencia del juego lúdico en la coordinación óculo-manual para niños de 4 años.* [Universidad José Carlos Mariátegui]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1764/Sirley_Carolina_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reyes Roncal, D. S. (2021). *Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resolver problemas de cantidad.* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22297/JUEGOS_L

ÚDICOS_RESUELVE_PROBLEMAS_DE_CANTIDAD_REYES_RONCAL_DAILE_SUSEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez Montes, A. B. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, Vol.6(No.4). 1-15 http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1439

Ropero Salas, Z.,y Tena Suárez, S. (2021). *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos,* (1era ed.). https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf

Tsukayama, R. (2022). *Aprender como jugando: Incorporación de estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades colaborativas en adultos.* [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12404/23568

10. Anexos

